

SOMME

DIFFÉRENCE

MILIEU

DROITE

PRODUIT

ARÊTE

CENTRE

FACE

ENTIER

FACTEUR

FRACTION

PAIR

NUL

RAPPORTEUR

SUPÉRIEUR

SOLIDE



Résultat d'une
addition



Résultat d'une
soustraction



Point d'un
segment situé à
égale distance
des deux
extrémités



Ensemble de
points alignés
dans le plan



Résultat d'une
multiplication



Intersection de
deux faces d'un
polyèdre



Point situé à
égale distance de
tous les points
d'un cercle



Polygone limitant
un polyèdre



Nombre pouvant
s'écrire sans
virgule



Un des deux
nombres d'une
multiplication



Quotient de deux
nombres entiers



Nombre entier
multiple de 2



Qui est égal à 0



Instrument de
géométrie
permettant de
mesurer les
angles



Qui est plus
grand



Figure à trois
dimensions ; un
polyèdre par
exemple

Ensemble de choses qui s'ajoutent

Caractère qui distingue une chose d'une autre, un être d'un autre

En football, joueur permettant d'assurer la liaison entre les attaquants et les défenseurs

Familièrement, coup de poing

Il peut être alimentaire, d'entretien, ...

Tige du squelette des poissons osseux

Quartier le plus animé d'une ville

Antonyme de pile

Dont rien n'a été retranché ; intact

Il nous apporte le courrier dans une voiture jaune

Partie d'une totalité

Antonyme de impair

Qui ne vaut rien, de mauvaise qualité

Instrument de géométrie en forme de demi-cercle

Antonyme d'inférieur

Qui résiste aux chocs, aux charges, à l'usure

Quantité déterminée d'argent

Écart, dissemblance

En géographie, ensemble des caractéristiques naturelles et humaines influant sur la vie des hommes

Personne qui agit honnêtement, qui est franche, loyale

Production de l'agriculture ou de l'industrie

Angle saillant formé par la rencontre de deux surfaces, de deux murs

Quand il est commercial, il regroupe un grand nombre de magasins

Figure, visage

A quoi il ne manque rien

Employé des postes

Division, partie, portion d'un tout

Personne qui a la même fonction, la même situation

Très mauvais dans un domaine

Personne qui expose un projet, un rapport

Qui témoigne de mépris à l'égard d'autrui, qui se montre hautain

Un des trois états usuels de la matière avec liquide et gazeux

Sommeil court

Antonyme de
ressemblance

La Chine en est
l'empire

Main placée du
côté opposé au
cœur

Mot de la même
famille que
producteur et
reproduction

Celle du nez est
particulièrement
saillante

Parti politique
qui se situe
entre la droite et
la gauche

Côté d'une
médaille, d'une
monnaie qui
porte une figure,
une effigie

Antonyme
d'incomplet ou
de partiel

Son étymologie
est un mot latin
qui signifie
« celui qui fait »

Elle est formée
d'un numérateur,
d'un
dénominateur et
d'une barre

Précédé de la
préposition
« hors », il
signifie « hors du
commun »,
« exceptionnel »

Quand il s'agit
d'un match, il
n'y a ni gagnant
ni perdant

Synonyme de
délateur
(soutenu) ou
mouchard
(familier)

Personne
hiérarchique-
ment placée
au-dessus
d'autres qui sont
sous ses ordres

Qui a une santé
à toute épreuve,
une grande
endurance ;
vigoureux

MOMATH

Le jeu qui permet de découvrir la polysémie des mots de vocabulaire utilisés en mathématiques.

Créatrice : Catherine Agostini (académie de Corse)

Ce jeu a été testé avec des étudiants de l'Université de Corte, des collégiens du collège d'Île Rousse accompagnés de leur professeur, Claudia Scalise, et par des collégiens du collège Maria de Peretti de Porto Vecchio, classé REP.

Niveau conseillé : cycle 3 et début du cycle 4.

Objectifs pédagogiques

- Jouer avec le vocabulaire spécifique des mathématiques pour qu'il ne soit plus une barrière à la compréhension des énoncés.
- Découvrir d'autres définitions de ces mots dans la vie courante, dans d'autres disciplines, dans le langage soutenu, etc.

Ce jeu peut être utilisé en accompagnement personnalisé, pendant la nouvelle heure de sixième ou dans un club de mathématiques.

D'autres cartes peuvent être créées pour une utilisation sur les trois années du cycle 4.

Matériel de jeu

16 cartes roses : chacune contient un mot du vocabulaire mathématique.

16 cartes noires : chacune contient la définition mathématique d'un mot présent sur les cartes roses.

16 cartes vertes, 16 cartes jaunes et 16 cartes rouges : chacune d'entre elles contient une autre définition des mots présents sur les cartes roses. Le niveau de difficulté est croissant : les plus faciles sont les vertes, puis les jaunes et enfin les rouges.

Pour pouvoir réutiliser le matériel, les cartes peuvent être imprimées et plastifiées.

Le but du jeu

Se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Un meneur de jeu (un professeur ou un élève plus âgé) a devant lui le paquet de cartes roses retournées (c'est à dire non visibles par les joueurs).

Chaque équipe de joueurs (de deux à quatre joueurs par équipe) reçoit le même nombre de cartes noires, vertes, jaunes et rouges. Si le nombre d'équipes n'est pas un diviseur de 16, les cartes restantes pourront être distribuées aux équipes indépendamment de leur couleur de façon à ce que chaque équipe dispose du même nombre total de cartes. Il est aussi possible que des cartes ne soient pas distribuées.

Les cartes sont étalées sur la table face découverte. Un temps est donné aux joueurs pour lire leurs cartes.

Déroulement du jeu

L'équipe qui commence est tirée à la courte paille ou aux dés.

Le meneur du jeu découvre une carte rose et lit le mot écrit sur cette carte. Il choisit de donner la parole aux équipes, pendant toute la partie, dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse.

A son tour, chaque équipe se débarrasse d'une carte correspondant à une définition du mot écrit sur la carte rose en la lisant à haute voix et en la posant face découverte à côté de la carte rose ou passe son tour si elle ne possède aucune définition du mot.

Si l'équipe dépose une définition mathématique (carte noire), elle a le droit de se débarrasser d'une seconde carte. Pour cela, il y a trois possibilités :

- On peut se débarrasser d'une seconde carte correspondant à une définition du mot de la carte rose.
- On peut se débarrasser d'une carte de valeur importante. Dans ce cas, on la dépose face cachée sur une nouvelle pile à côté du tas de cartes déjà déposées face découverte. On ne peut pas se débarrasser d'une carte noire.
- On peut aussi se débarrasser d'une carte dont les joueurs de l'équipe ne comprennent pas la définition. On la déposera face cachée.

Si l'équipe se trompe, c'est à dire si elle dépose une carte ne correspondant pas à la définition du mot, elle reprend sa carte ainsi que la première carte du tas contenant les cartes posées face cachée (s'il n'y a pas de carte posée face cachée, l'équipe prendra la dernière carte posée face découverte) et l'équipe passe son tour pour la prochaine carte rose dévoilée par le meneur de jeu.

Une fois que toutes les équipes ont participé, le meneur de jeu découvre une autre carte rose.

Lorsque le talon de cartes roses est épuisé, le meneur de jeu mélange les seize cartes roses et poursuit la partie avec un nouveau talon.

Deux possibilités de fin de jeu

1) Une seule manche (à utiliser si on manque de temps)

Quand une équipe s'est débarrassée de toutes ses cartes, la partie s'arrête et l'équipe est déclarée gagnante.

2) Plusieurs manches

Il est décidé au début du jeu de jouer en deux ou trois manches.

Quand une équipe s'est débarrassée de toutes ses cartes, la manche s'arrête, on comptabilise les points restants en main des autres équipes.

Une carte noire vaut 100 points

Une carte rouge vaut 50 points

Une carte jaune vaut 20 points

Une carte verte vaut 10 points

A la fin des manches, l'équipe qui totalise le moins de points est désignée gagnante.

En cas d'égalité de deux équipes, c'est celle qui a en main, à la dernière manche, le moins de cartes noires qui est la gagnante, puis en cas de nouvelle égalité, celle qui possède le moins de cartes rouges, puis de cartes jaunes.

S'il n'est toujours pas possible de départager les ex-aequo, les deux équipes sont déclarées victorieuses.



Cartes d'une équipe en début de partie

EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE



Le meneur de jeu découvre la carte rose SOMME.



La première équipe dépose une carte jaune contenant une définition du mot SOMME. « quantité déterminée d'argent »



La deuxième équipe dépose une carte noire contenant la définition mathématique du mot SOMME : « résultat d'une addition ». Cette équipe a donc le droit de déposer une seconde carte.



Elle se débarrasse d'une carte dont elle ne comprend pas la définition. Elle la place face cachée, à droite du tas de cartes déposées face découverte.



La troisième équipe dépose une carte rouge contenant une autre définition du mot SOMME : « sommeil court ».



La quatrième équipe n'ayant aucune carte à déposer, le meneur de jeu découvre une nouvelle carte rose sur laquelle se trouve le mot DROITE.



La première équipe dépose une carte verte contenant une définition du mot DROITE : « familièrement : coup de poing »