Deux jeux à découvrir sur Matou matheux

Le Matou matheux :

site d'exercices en ligne multiniveaux de l'académie de Rennes.

<http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueilFrance.htm>

s.fr/accueilniveaux/accueilFrance.htm

dier Merrien MC Meteociel - Prévisio... Google Agenda PrimTICE - Accueil Éduthèque - Accueil AFPS TYPO3 Login: Sit

Le MATOU MATHEUX CP-CE1 CE2-CM1 CM2 SEGPA1 SEGPA2 6 5 4 3 2 Jeux Dictionnaire

Suivre le parcours n° ▶

CP-CE1
CE2-CM1
CM2
SEGPA1
SEGPA2
6^e
5^e
4^e
3^e
2nde

Si le chat n'apparaît pas, télécharger Flash Player.

Calcul mental
Géométrie mentale

Comment créer des parcours ?
Foire aux questions
Dictionnaire
Animations
Histoire des maths
Jeux
Travaux d'élèves
Espace enseignants
Le développement durable
Pour les classes du collège
Des projets au collège
eTwinning projects

Cliquer sur jeux pour accéder au menu dédié aux jeux

Le MATOU MATHEUX CP-CE1 CE2-CM1 CM2 SEGPA1 SEGPA2 6 5 4 3 2 Jeux Dictionnaire

Jeux pour tous

- Avec des nombres
- Avec des mots
- Le calendrier
- Vrai ou faux ?
- De la logique
- Des énigmes

- Contre l'ordinateur
- Des tests
- Les échecs
- La cryptographie
- Jeu de piste
- Les attrape-souris
- Les courses

Les attrape-souris et **les courses** sont deux jeux qui permettent à 2 équipes de se mesurer sur des Quizz;

Attrape souris est basé sur le principe du trivial poursuite, **Les courses** sur celui d'un Monopoly simplifié.

LES ATTRAPE-SOURIS

Trivial poursuite de deux équipes portant sur au moins 4 thèmes.

Variable du jeu : temps de jeu.

But du jeu : répondre à des questions sous forme de QCM

Possibilité de produire son propre jeu (mise en ligne au niveau du site)

Dédramatisation de l'erreur, mise en place de stratégie de la part des élèves

Les attrape-souris propose des jeux déjà faits sur des thèmes variés, il propose également la possibilité de créer ses propres jeux (qui sont mis en ligne sur le site du Matou Matheux).

Ecran d'accueil commun à tous les jeux

Choix des thèmes (de 4 à 6)

Paramétrage du temps de jeu

Paramétrage du nom des équipes

5 Les attrape-souris Les mathématiques en CE2

XXX clique sur le pion désiré !

⊕ ⊕ ⊕ ⊕

YYY clique sur le pion désiré !

⊕ ⊕ ⊕

Paramétrage des pions de jeu

6 Les attrape-souris Les mathématiques en CE2

But du jeu Etre le premier à gagner toutes les souris.

Règle du jeu

1. Lancer le dé.
2. Avancer son pion d'autant de cases indiquées par le dé.
3. Répondre à la question posée.
4. Si la réponse est juste, on rejoue sinon c'est au tour de l'autre joueur de lancer le dé.
5. Si le pion du joueur se trouve sur la case "souris" et que sa réponse est juste, alors le joueur gagne la souris.

Affichage des règles: la partie peut com-

7 Les attrape-souris Les mathématiques en CE2

Chaque joueur déplace son pion en fonction de l'indication du dé

8 Les attrape-souris Les mathématiques en CE2

Mesures

Quelle unité peut-on utiliser pour mesurer le volume d'une goutte d'eau ?

centilitre
 litre
 millilitre

xxx: réponds à la question !

?

Les questions apparaissent sous forme de QCM. On valide par ?

Le vainqueur est le joueur (ou l'équipe) qui attrape les quatre souris le premier.

Les attrape-souris

Créer son propre jeu

Rien de plus simple pour créer son propre attrape-souris et le proposer aux autres internautes !

1. Choisir 5 à 9 thèmes sur le sujet de son choix.
2. Préparer au moins 20 questions par thème.
3. Ecrire le fichier texte de la manière suivante sans modifier ce qui est en gras :


```

$quantite=nombre-questions-thème 1/nombre-questions-thème 2/nombre-questions-thème 3&
$themes= nom du thème 1/nom du thème 2/nom du thème 3&
$question1-1=question 1 du thème 1/réponse 1/réponse 2/réponse 3/n° bonne réponse&
$question1-2=.....&
$question2-1=question 1 du thème 2/réponse 1/réponse 2/réponse 3/n° bonne réponse&
$question2-2=.....&
etc...

```

 Il est malheureusement impossible d'utiliser le symbole "+" de l'addition.
4. Envoyer ce fichier texte ; Le jeu sera en ligne dans la semaine qui suit.

L'intérêt des attrape-souris est que l'on peut créer ses propres jeux en définissant tous les paramètres. Pour cela, il faut respecter la casse du fichier texte montré en exemple.

Intégration dans les pratiques de classe :

- ◆ Temps découverte (liberté d'utilisation)
- ◆ Intégration à un champ disciplinaire (situation initiale diagnostique dans un apprentissage, situation finale d'évaluation ou autre)
- ◆ Transversalité (à cheval sur plusieurs champs disciplinaires en fin de période, à la fin d'une UA...)
- ◆ Enrichissement de l'ENT (médiathèque)
- ◆ Pédagogie de projet (compétence du Socle : autonomie et initiative)...

LES COURSES

Jeu basé sur le Monopoly pour la manipulation de la monnaie,

Variable du jeu : temps de jeu, nombres entiers, nombres décimaux et opérations

But du jeu : remplir un panier en suivant une liste.

Déramatisation de l'erreur, mise en place de stratégie de la part des élèves

Les courses

- Chez les commerçants**
avec nombres entiers
- Dans une superette**
avec nombres entiers et plusieurs articles identiques
- Dans un supermarché**
avec nombres décimaux
- Dans un hypermarché**
avec nombres décimaux et plusieurs articles identiques

Choix du niveau de jeu

Le MATOU MATHÉUX
CP-CE1
CE2-CM1
CM2
SEGPA1
SEGPA2
6
5
4
3
2
Jeux
Dictionnaire

Les courses Chez les commerçants

Le paramétrage est identique à celui du premier jeu jusqu'à l'apparition de la règle du jeu.

But du jeu Etre le premier à avoir fini ses courses.

Règle du jeu

1. Lancer le dé et avancer son pion d'autant de cases indiquées par le dé.
2. Répondre aux questions posées.
3. Si toutes les réponses sont justes, on rejoue sinon c'est au tour de l'autre joueur de lancer le dé.
4. Pour acheter des produits, il faut cliquer sur l'image correspondante. Les produits sont définitivement achetés si l'on ne fait aucune erreur de calcul.
5. Seuls les produits de la liste doivent être achetés !

1

Le MATOU MATHÉUX
CP-CE1
CE2-CM1
CM2
SEGPA1
SEGPA2
6
5
4
3
2
Jeux
Dictionnaire

Les courses

Chez les commerçants

Crèmerie	?	Boucherie	?	Epicerie	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; background-color: #fff9c4; text-align: left;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">V</p> <p style="margin: 0;">1 pot de moutarde</p> <p style="margin: 0;">1 poulet</p> <p style="margin: 0;">1 kg d'oranges</p> <p style="margin: 0;">1 ananas</p> <p style="margin: 0;">1 fromage</p> <p style="margin: 0;">16 yaourts</p> <p style="text-align: right; margin: 0;"> 50 €</p> </div> <p style="margin-top: 5px;">Combien dépenses-tu ?</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid #ccc; width: 40px; height: 20px; margin-right: 5px;"></div> € <div style="border: 1px solid #ccc; width: 20px; height: 20px; margin-left: 5px; text-align: center; line-height: 20px; font-size: 1.2em;">?</div> </div>
Poste			16 yaourts coûtent 3€.	Square	
Banque	D E P A R T	Banque		Banque	
Charcuterie	?	Fruits	?	Légumes	

v: que veux-tu acheter ?

L'élève doit associer les produits à acheter et le type de magasin dans lequel on les trouve.

En cliquant sur le produit, il l'affiche (nom et prix)

Il doit ensuite calculer sa dépense et la valider par le ?

Le MATOU MATHÉRIQUE CP-CE1 CE2-CM1 CM2 SEGPA1 SEGPA2 6 5 4 3 2 Jeux Dictionnaire

Les courses Chez les commerçants

Crèmerie	?	Boucherie	?	Epicerie
Poste			16 yaourts coûtent 3€.	Square
Banque		DEPART		Banque
Charcuterie	?	Fruits	?	Légumes

V

- 1 pot de moutarde
- 1 poulet
- 1 kg d'oranges
- 1 ananas
- 1 fromage
- 16 yaourts

50 €

Combien dépenses-tu ?

3 €

C'est juste, suite

v: que veux-tu acheter ?

2

La bonne réponse entraîne une première validation et continuer par le bouton « suite »...

La réponse à la deuxième question « combien te reste-t-il » valide l'achat du produit et permet de continuer à jouer.

Le MATOU MATHÉRIQUE CP-CE1 CE2-CM1 CM2 SEGPA1 SEGPA2 6 5 4 3 2 Jeux Dictionnaire

Les courses Chez les commerçants

Crèmerie	?	Boucherie	?	Epicerie
Poste			16 yaourts coûtent 3€.	Square
Banque		DEPART		Banque
Charcuterie	?	Fruits	?	Légumes

V

- 1 pot de moutarde
- 1 poulet
- 1 kg d'oranges
- 1 ananas
- 1 fromage
- 16 yaourts

50 €

Combien te reste-t-il ?

47 € ?

3

4

Les courses Chez les commerçants

Crèmerie	?	Boucherie	?	Epicerie
Poste			1 poulet coûte 3€.	Square
Banque		DEPART		Banque
Charcuterie	?	Fruits	?	Légumes

X

- ~~1 plaquette de beurre~~
- ~~1 poulet~~
- ~~1 botte de persil~~
- ~~1 laitue~~
- ~~1 pot de moutarde~~
- ~~1 pot de mayonnaise~~

60 €

Combien te reste-t-il ?

52 €

Bravo, x tu as gagné !

Le joueur voit sa liste se barrer au fur et à mesure des achats.

Le vainqueur est le joueur (ou l'équipe) qui finit ses courses en premier

Intégration dans les pratiques de classe :

- ◆ Temps découverte (liberté d'utilisation)
- ◆ Intégration aux situations mathématiques: initiale diagnostique dans l'apprentissage, situation finale d'évaluation
- ◆ Intégration aux situation de compréhension de lecture (cases pièges: banque, ?, poste...)
- ◆ Activités Pédagogiques Complémentaires