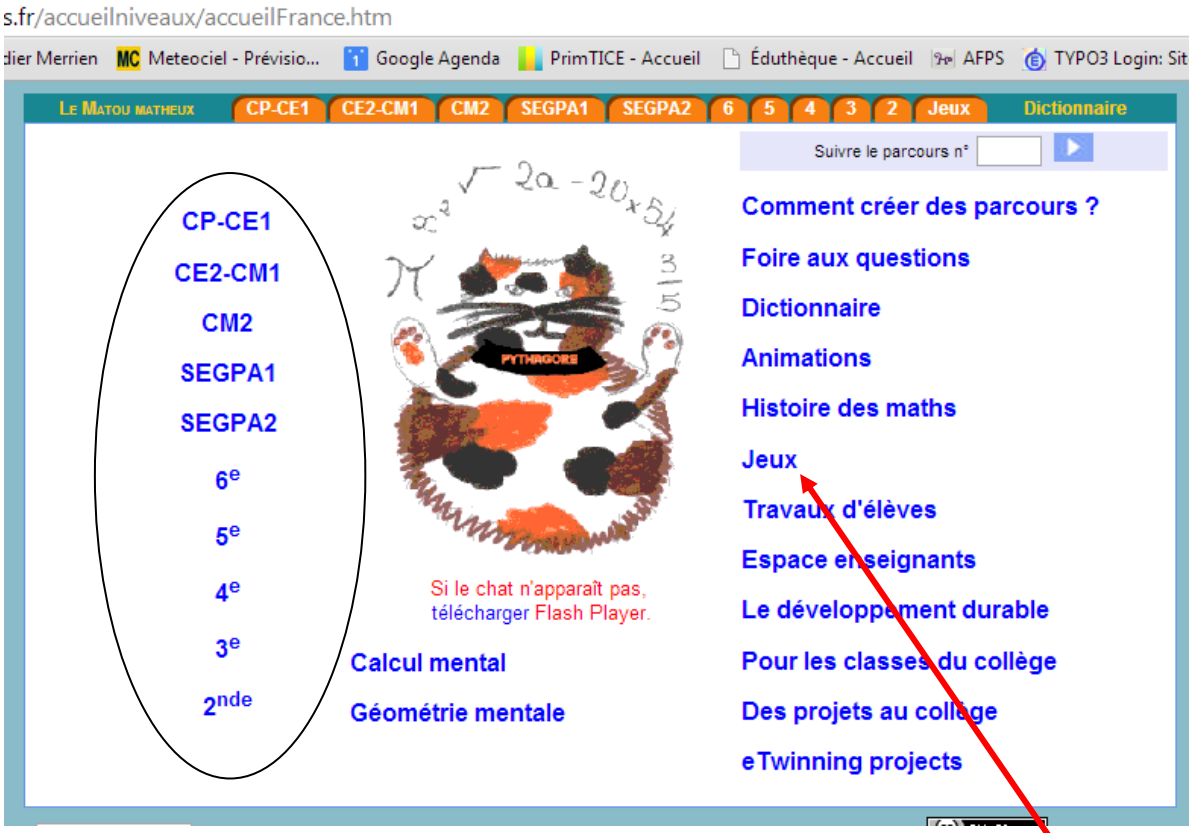
Deux jeux à découvrir sur Matou matheux

Le Matou matheux :

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

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



Cliquer sur jeux pour accéder au menu dédié aux jeux

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

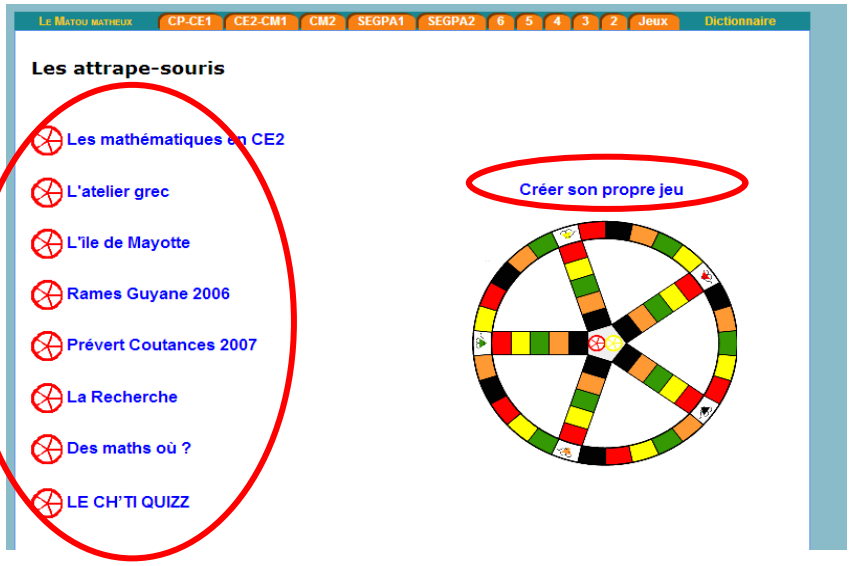
Attrape souris est basé sur le principe du trivial poursuite , ***Les courses*** sur celui d'un Monopoly simplifié.

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).

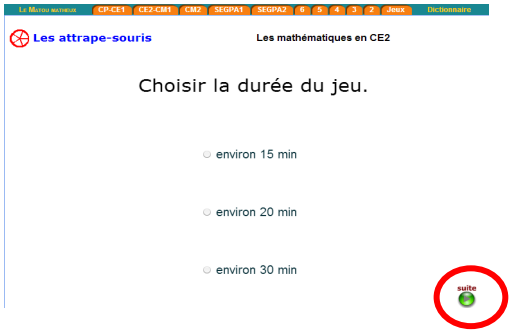
1

Ecran d'accueil commun à tous les jeux

2

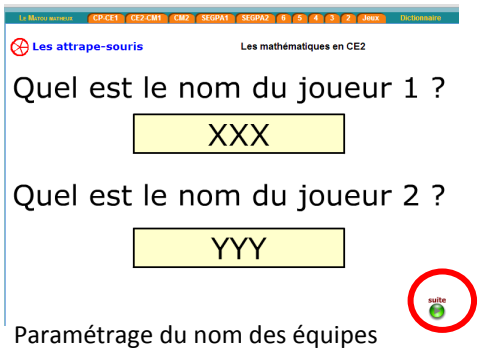
Choix des thèmes (de 4 à 6)

3



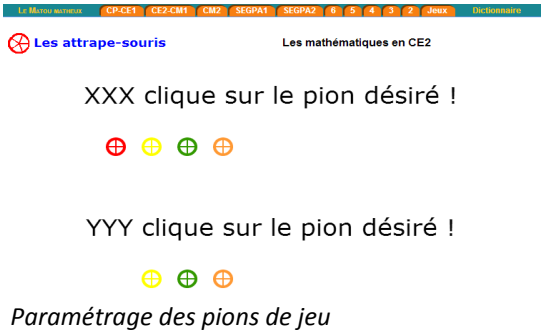
Paramétrage du temps de jeu

4



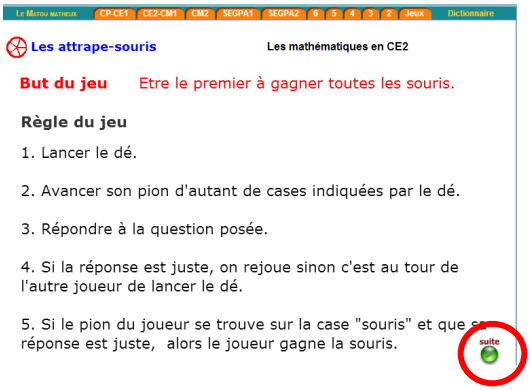
Paramétrage du nom des équipes

5



Paramétrage des pions de jeu

6



Affichage des règles: la partie peut com-

7

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

8

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.

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)….

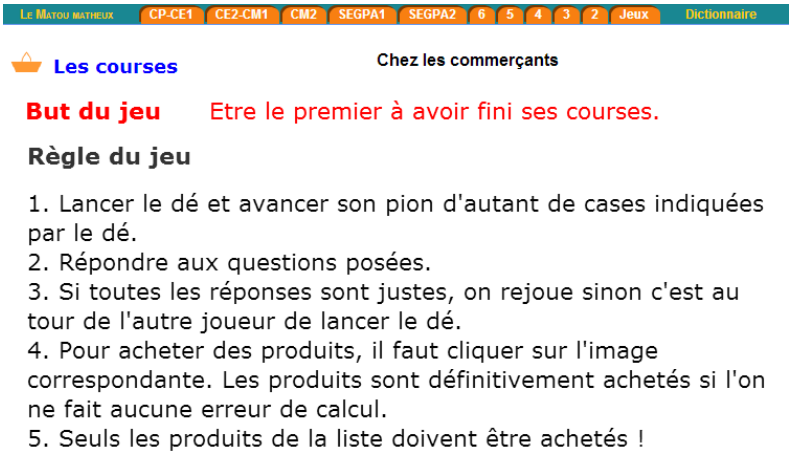
LES COURSES

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

Choix du niveau de jeu

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



1

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

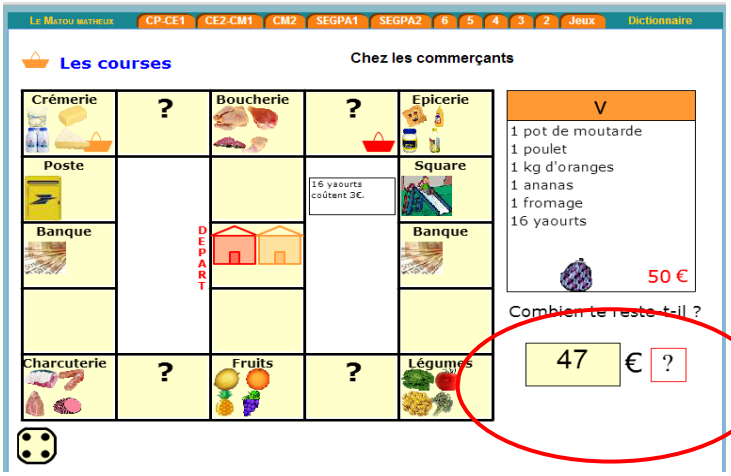
En cliquant sur le produit, il l'affiche (nom et prix)

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

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.



3

4

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