

# Le jeu du domino

Annie de Larochelambert  
Ecole de Rixheim

Comme Josiane qui l'a présenté dans le numéro 7 de Chantiers, j'ai également proposé plusieurs fois un jeu du chemin mathématique à mes élèves de CM2. Mais j'ai, cette année, une classe chargée (29 élèves) et parmi eux, un certain nombre d'enfants très agités et peu attentifs. Si bien que la réussite de ce jeu n'était pas complète.

En effet plusieurs enfants pour lesquels le support visuel est indispensable n'arrivaient pas à fixer durablement leur attention auditive, et quand venait leur tour de répondre, ils ne réagissaient pas, ou alors il était nécessaire que certaines questions soient répétées plusieurs fois. Cela avait pour effet d'énerver les autres si bien que l'esprit de coopération et le bon déroulement du jeu en pâtissait.

J'ai donc imaginé une variante que j'ai appelée Jeu du domino.

Pour jouer les élèves se répartissent en groupes de 6, assis autour d'une table. (dans ma classe cela fait 4 équipes de 6 et une de 5). On peut aussi confier le rôle de meneur de jeu, de responsable du chronomètre, d'arbitre (qui vérifie que les membres d'une même équipe ne se donnent pas la réponse) afin de pouvoir répartir les élèves dans des équipes comportant le même nombre de joueurs.

## Au départ, le matériel est identique :

- 14 Un jeu de 30 cartes dont les questions portent sur les points étudiés : divisions avec restes, fractions et mesures...

Celui-ci est photocopié 5 fois sur des papiers de différentes couleurs afin de constituer 5 jeux identiques que j'ai plastifiés.

Chaque groupe dispose d'un jeu de cartes d'une même couleur et d'un plateau de jeu constitué simplement d'un carton de format A3 (qui matérialise l'endroit où les enfants devront poser leurs cartes).

L'objectif est que chaque groupe constitue le chemin le plus rapidement possible sans erreurs.

Les groupes rivalisent entre eux (l'esprit du jeu s'en trouve évidemment modifié) mais le temps mis par l'ensemble des équipes est également chronométré et noté au tableau, si bien que, de jeu en jeu, la classe peut observer ses progrès.

## Déroulement du jeu :

Un élève de chaque groupe distribue 5 cartes par joueur.

Chaque joueur vérifie s'il n'a pas de cartes « qui se suivent ». Dans ce cas les joueurs procèdent à des échanges.

A mon signal, le jeu démarre (et je déclenche le chronomètre). J'annonce par exemple : *"carte départ 1,5 litre !"* ou je laisse à un enfant la possibilité de lancer le jeu.

L'élève qui a la carte départ dit sa question puis pose sa carte sur le plateau.

Le délai qu'il laisse entre la formulation de sa question et le moment où il pose sa carte permet aux autres joueurs de commencer à réfléchir s'ils ont la carte « réponse ».

La vision de la « question » permet à ceux qui ont besoin d'un support visuel de s'assurer que leur réponse est bonne. L'enfant qui a la carte « réponse » la pose sur le plateau en donnant sa réponse.

Si celle-ci n'est pas exacte, les partenaires doivent lever la main en signe de refus mais ne sont pas autorisés à donner la bonne réponse. Les groupes ne doivent pas se déranger les uns les autres.

(suite page 20)

*Vous trouverez le jeu à reproduire sur les deux pages suivantes.*

*Il ne faudra découper que sur les lignes plus épaisses, en effet, chaque carte est composée de deux parties : en haut une réponse, en bas, une question.*

$1500 \text{ kg}$	$1,5 \text{ l}$	$0,25 \text{ m}$
$53 : 7 = ?$	$\frac{4}{100} \text{ kg} = ?$	$120 \text{ cm} = ?$
$7 \text{ reste } 4$	$0,04 \text{ kg}$	$1,20 \text{ m}$
$90 \text{ min} = ?$	$59 : 9 = ?$	$\frac{1}{2} \text{ kg} = ?$
$1 \text{ h } \frac{1}{2}$	$6 \text{ reste } 5$	$500 \text{ g}$
$61 : 7 = ?$	$\frac{3}{4} \text{ h} = ?$	$39 : 8 = ?$
$8 \text{ reste } 5$	$45 \text{ min}$	$4 \text{ reste } 7$
$150 \text{ cl} = ?$	$\frac{25}{100} \text{ m} = ?$	$1050 \text{ ml} = ?$

$1,05l$	$1min\ 15\ s$	$25\ cl$
<b>180 min = ?</b>	<b>250 g = ?</b>	<b>1500 mm = ?</b>
$3\ h$	$\frac{1}{4}kg$	$1,5\ m$
<b>35 : 4 = ?</b>	<b>47 : 6 = ?</b>	<b>3600 s = ?</b>
$8\ reste\ 3$	$7\ reste\ 5$	$1\ h$
<b>2500 mm ?</b>	<b>1 m<sup>3</sup> ?</b>	<b><math>\frac{3}{4}L = ?</math></b>
$2,5\ m$	$1000\ l$	$0,75\ l$
<b>75 s ?</b>	<b><math>\frac{1}{4}L = ?</math></b>	<b>1,5 t = ?</b>

---

## Le jeu du domino

*suite de la page 14*

20

Quand la réponse est posée, l'enfant annonce à son tour sa question.

Le jeu se poursuit et les cartes se succèdent comme pour un jeu de domino jusqu'à la fin du chemin.

Le premier groupe gagne 5 points, le deuxième 4 et ainsi de suite.

Les cartes ont rassemblées, mélangées et on joue une deuxième partie.

### **On peut introduire des variantes :**

l'enfant donne sa réponse oralement avant de poser sa carte. Les autres doivent être très attentifs et lever la main s'ils ne sont pas d'accord.

L'ensemble du jeu se passe dans le silence complet .

Au moment du bilan, ces variantes permettent aux uns et aux autres de prendre conscience des difficultés ou des facilités qu'ils ont dans telle ou telle situation.

Chaque élève ne joue pas pour lui mais pour son groupe et, dans un deuxième temps, pour la classe dont le temps doit s'améliorer de partie en partie. Aussi, ce que l'on pourrait perdre en esprit de coopération au niveau de l'ensemble de la classe est compensé par la forte stimulation que cette autre formule du jeu présente et par la nécessaire discipline à laquelle chaque équipe est soumise pour que le jeu se déroule bien.