

LE PARALLELOGRAMME QUI RIT

COMPTE RENDU D'EXPERIMENTATION

Le jeu a été testé dans trois classes de 4^{ème}. Le déroulement a été quasi identique et le retour des élèves également.

Le jeu permet de (re)travailler, de mémoriser les propriétés permettant de démontrer qu'un quadrilatère est un parallélogramme.

1) Contexte :

Les propriétés ont été travaillées en milieu de 1^{ère} période.

Les élèves disposaient d'une trace écrite dans leur cahier concernant les différentes propriétés.

2) Présentation du jeu aux élèves :

Il n'a pas été fait mention du cours sur les parallélogrammes au début de la présentation.

J'ai affiché la carte représentant le quadrilatère de départ en demandant aux élèves de verbaliser.

La discussion a tout de suite été engagée sur l'objet mathématique qu'ils devaient nommer.

J'ai ensuite présenté la première carte codage (créée pour le jeu) : celle concernant le parallélisme.

En présentant les autres cartes, les élèves ont analysé les codages sans mon aide.

La notion de parallélogramme a émergé.

J'ai donné alors le nom du jeu et indiqué l'objectif : du quadrilatère au parallélogramme.

Les élèves se sont tournés vers leur cours....

J'ai proposé alors de jouer afin de mieux intégrer la règle.....

3) Mise en activité :

Les élèves ont constitué des groupes de 3 à 4 élèves.

J'ai testé l'organisation suivante : un élève-arbitre pouvait s'appuyer sur son cours afin de valider ou d'invalider la propriété utilisée.

Finalement on s'est aperçu que l'élève-arbitre pouvait participer au jeu et que l'arbitrage se faisait conjointement par tous les élèves du groupe.

Les élèves se sont vite « détachés » de leur cours.....c'est finalement lors de leurs échanges qu'ils se sont rappelés les propriétés.

Les élèves se sont vite pris au jeu....et m'ont fait remarquer que cette façon de faire des maths était plus sympathique et permettait d'apprendre en s'amusant. L'ambiance de jeu était détendue.....et il n'était question que de « côtés parallèles », « angles opposés » ...

Le fait de pouvoir récupérer des cartes dans les jeux adverses ou de pouvoir échanger son jeu contre un jeu plus favorable au gain de la manche accentue l'apprentissage des propriétés ainsi que l'analyse des configurations géométriques.

Ces différentes étapes génèrent également des échanges constructifs entre élèves sur les stratégies de réussite à adopter.....stratégies qui passent par l'analyse des cartes « codages » déjà gagnées.

Le rythme de jeu s'est accéléré entre le début et la fin de la séance.

4) Retour des élèves

J'ai trouvée le jeu très Sympat hique.
J'aime bien car on apprend en jouant
Je trouve que quand j'ai jouée à ce
jeu on a bien rigolée. Il avait une bonne
ambiance.

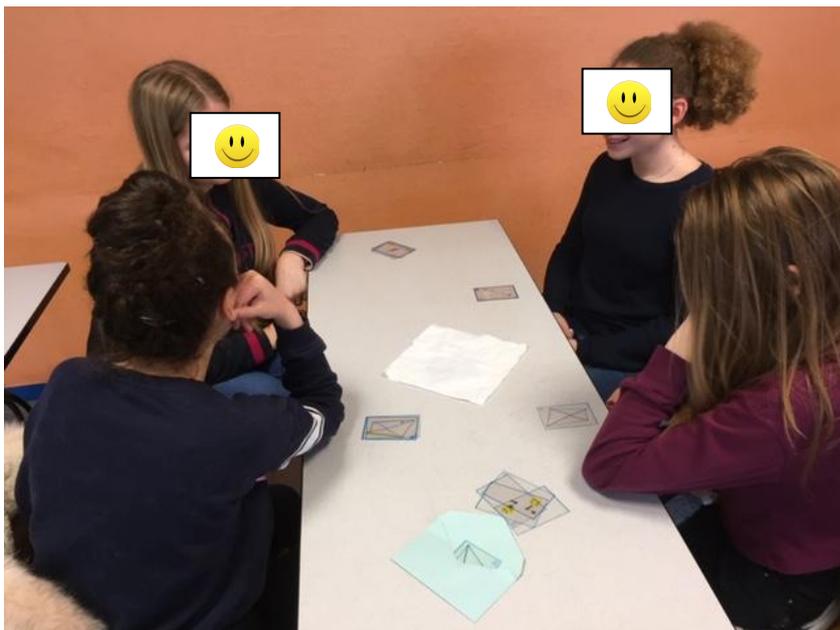
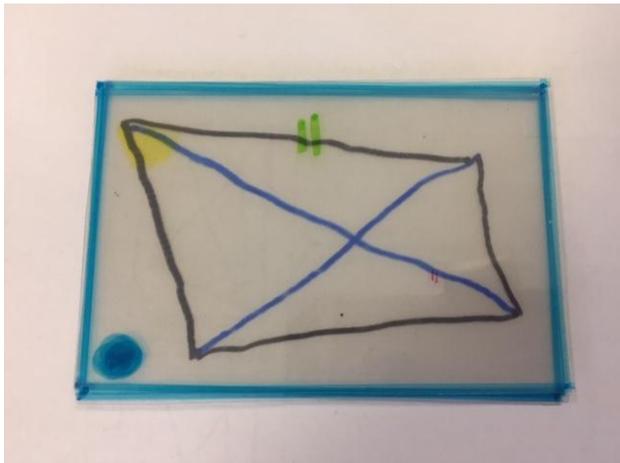
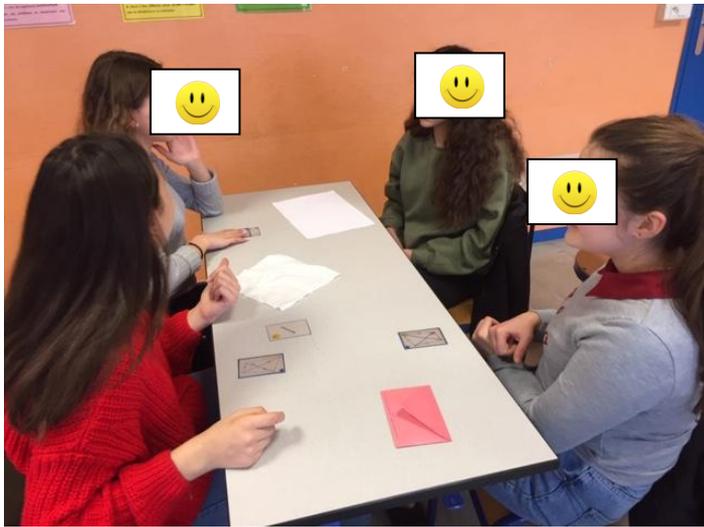
C'était un très bon jeu, j'ai apprécié les règles et
le fait d'utiliser les propriétés.

Le jeu est bien mais dans celui-ci il ya beaucoup
d'hasard

C'est bien de découvrir un chapitre comme cela.

Où j'aime bien cette façon de travail car on
apprend mieux en s'amusant et on retient plus les
propriétés du parallélogramme en plus d'avoir une
bonne ambiance en classe et j'aimerais bien le
refaire un jour.

J'ai aimé ce jeu car c'est un jeu
de "bataille" en quelques sortes,
et j'aime ce type de jeu.
Après, certaines cartes sont gagnantes
comme les rouges ou quand
quelqu'un d'autre pioche la
verte et que vous avez le
meilleur jeu... Mais c'est le
but du jeu :)



5) Poursuite de l'expérimentation :

Le jeu va être testé de la même manière dans une classe de 5^{ème}.

Le travail sur les quadrilatères particuliers et leurs propriétés est envisagé sous la même forme, à savoir un jeu collectif basé sur les échanges entre élèves autour des propriétés.