

ÉCOLES PUBLIQUES - MAINE ET LOIRE 49

E-MAIL 49 : le bimensuel de la DSDEN 49 à destination des écoles publiques

Mathador : le compte est vraiment bon

Un peu d'histoire ? Créé par Armand Jammot, le jeu « Le compte est bon » est diffusé pour la première fois en 1972 dans l'émission « Des Chiffres et des Lettres ». Le but est d'atteindre un nombre cible à l'aide de six nombres outils et des quatre opérations élémentaires. Le succès est immédiat...

Pratique bien connue des enseignants, le principe s'est beaucoup affiné dans le cadre de la classe. A l'inverse du calcul mental « classique », l'élève est ici rendu encore plus engagé et acteur : « Le compte-est-bon », c'est du calcul mental à l'envers ! L'occasion de travailler sur la perception des ordres de grandeur, le sens des nombres et le sens des opérations.

Le jeu Mathador s'inspire beaucoup de la version d'origine. Tout commence avec un lancer de dés, qui donne 1 nombre-cible (entre 0 et 99) et 5 nombres à utiliser pour l'atteindre. L'élève a les 4 opérations pour y arriver, mais attention : le temps est limité et les opérations rapportent des points... Chaque nombre peut être utilisé une seule fois ou pas du tout.

Mathador, développé par Canopé dans différentes versions pour la classe, équilibre la dimension ludique et l'aspect calcul. Par le changement de cadre qu'il implique, la « mise en jeu » valorise et remotive les élèves. Et la notion de défi ajoute une dimension sociale à la pratique des mathématiques.

Suivez ce lien : <https://www.mathador.fr/index.php>

