JEUX MATHEMATIQUES :
La réussite (jeu individuel)

Ce jeu est bien sûr déjà connu. Il est considéré comme passe-temps solitaire. Cependant, il peut, avec quelques petites améliorations, devenir très intéressant au sein d'une classe.

Le jeu classique de réussite se pratique avec un jeu complet de cartes (32 ou 54). Il consiste à retourner au fur et à mesure la totalité des cartes prédisposées en famille (8 par lignes pour un jeu de 32 cartes) et face contre table et à les positionner à leur emplacement conventionnel. Le joueur réussit s'il parvient à retourner la totalité des cartes du jeu sans trouver entre temps la carte correspondant à l'emplacement initialement découvert (1ère carte retournée)

Nous allons utiliser ce jeu pour travailler des compétences numériques. Nous allons donc l'adapter à sa nouvelle fonction !

1. Nous jouerons avec un jeu de cartes numériques de 1 à 10. Ces cartes pourront être celles d'un jeu du commerce (famille trèfle par exemple sans les figures). Mais il serait plus judicieux de fabriquer ses propres jeux cartes de manière à ce qu'il n'y ait aucune connotation avec les jeu déjà connus.
2. Nous utiliserons un support de jeu (voir ci-après). Ce dernier est indispensable car il va permettre à l'élève de valider lui-même ses manipulations et ses concepts.

Objectifs :

- Connaître la suite numérique jusqu'à 10 (comptine et graphies)
- Placer un nombre par rapport à un autre le précédant ou le suivant
- Intercaler un nombre entre deux autres
- Anticiper un positionnement par approche synthétique et analytique de l'espace
- Développer son autonomie par l'utilisation de l'autocorrection
- Se confronter au hasard
- Accepter de perdre
- Apprendre à réitérer un travail pour parvenir à la réussite.

Matériel par élève:

- 1 support de jeu

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

- 1 jeu de cartes numériques de 1 à 10

Nombre de joueurs : jeu individuel

Mise en service :

Avant de lancer les enfants sur les réussites, il faudra qu'ils aient eu l'occasion de manipuler les jeux de cartes, de les ranger dans l'ordre croissant (avec aide de la frise numérique si nécessaire). C'est une compétence intermédiaire que les enfants doivent avoir acquis.

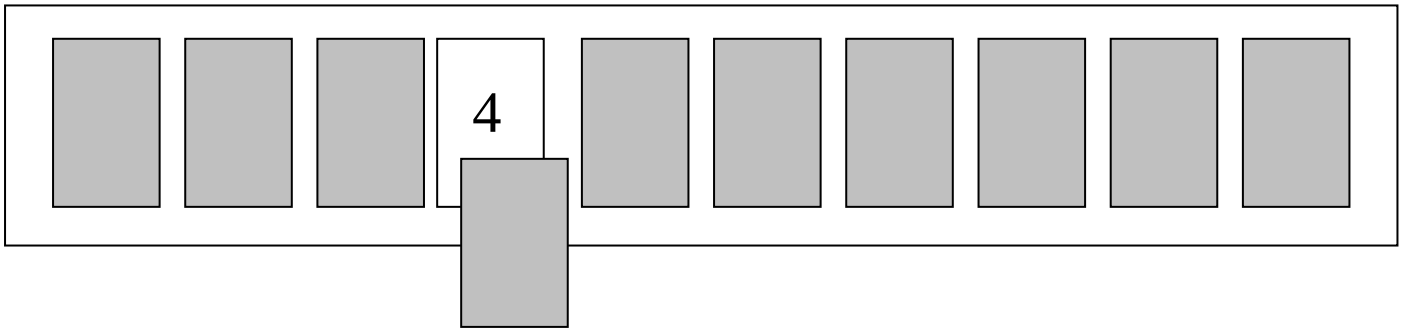
Le fonctionnement du jeu est très difficile à verbaliser. Il faudra donc que les enfants l'acquièrent par l'action.

Le maître pourra, par exemple pendant le temps d'accueil, faire découvrir le jeu aux enfants de façon individuelle. Au bout de quelques jours, tous les enfants seront capables de tenter eux-mêmes une réussite

Une autre approche peut être envisagée. La réussite peut être durant quelque temps intégrée aux rituels de la classe. Dès lors, chaque matin, on tentera avec le grand groupe la réussite de la classe. Le maître guidera les actions en mettant en mots les choses importantes. Peu à peu, les enfants comprendront le fonctionnement et pourront se lancer dans leur "réussite" personnelle.

Déroulement d'une réussite :

1. Tu mélanges ton jeu de cartes.
2. Tu caches tous les chiffres du support à l'aide de tes cartes. Attention : la distribution doit être aléatoire de manière à favoriser encore le mélange.
3. Tu choisis une carte, celle que tu veux, tu ne la regardes pas encore.



4. Tu as découvert le 4 ! Attention, il ne faudra pas que tu trouves le 4 dans les cartes que tu vas retourner sinon, tu auras perdu ! (les enfants comprendront peu à peu que ce n'est pas toujours le 4 qui est perdant, mais que cela change à chaque fois en fonction de la case que l'on choisit au départ)

5. Maintenant tu retournes ta carte. (disons que c'est le 8). Où vas-tu le mettre ?
   L'élève dispose de différentes stratégies pour résoudre ce problème:
   compter depuis le départ
   compter depuis le 4 (sur-comptage)
   compter depuis le 10 que l'élève sait être la dernière carte (décomptage)

6. Tu fais glisser la carte qui cache le 8, et tu places le 8 dans sa "maison" (l'apparition du 8 permet à l'enfant de vérifier qu'il a choisi la bonne case)
7. A chaque retournement de carte, on insistera sur le rappel : si tu trouves le 4 tu as perdu !

Il y a ainsi compréhension du principe du jeu et suspens à chaque étape !

Remarques :

- Il faudra bien préciser qu'il est difficile de réussir, qu'il faut renouveler ses essais de nombreuses fois
- On verra les stratégies des enfants évoluer rapidement
- Grâce au défi que représente la réussite, la manipulation répétée de la suite numérique en permettra une véritable maîtrise.