



# Enseigner avec des jeux de société

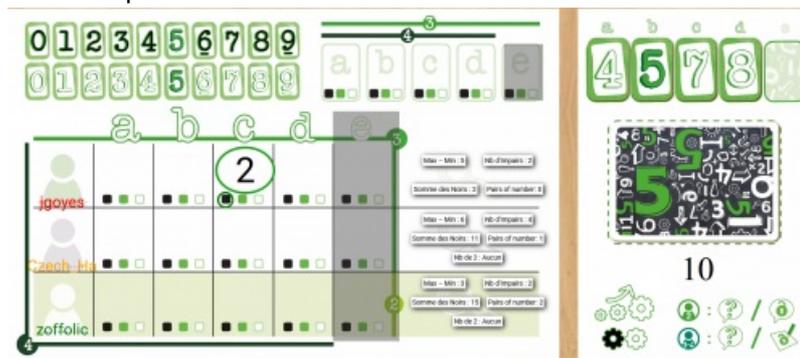
publié le 16/06/2023

## Descriptif :

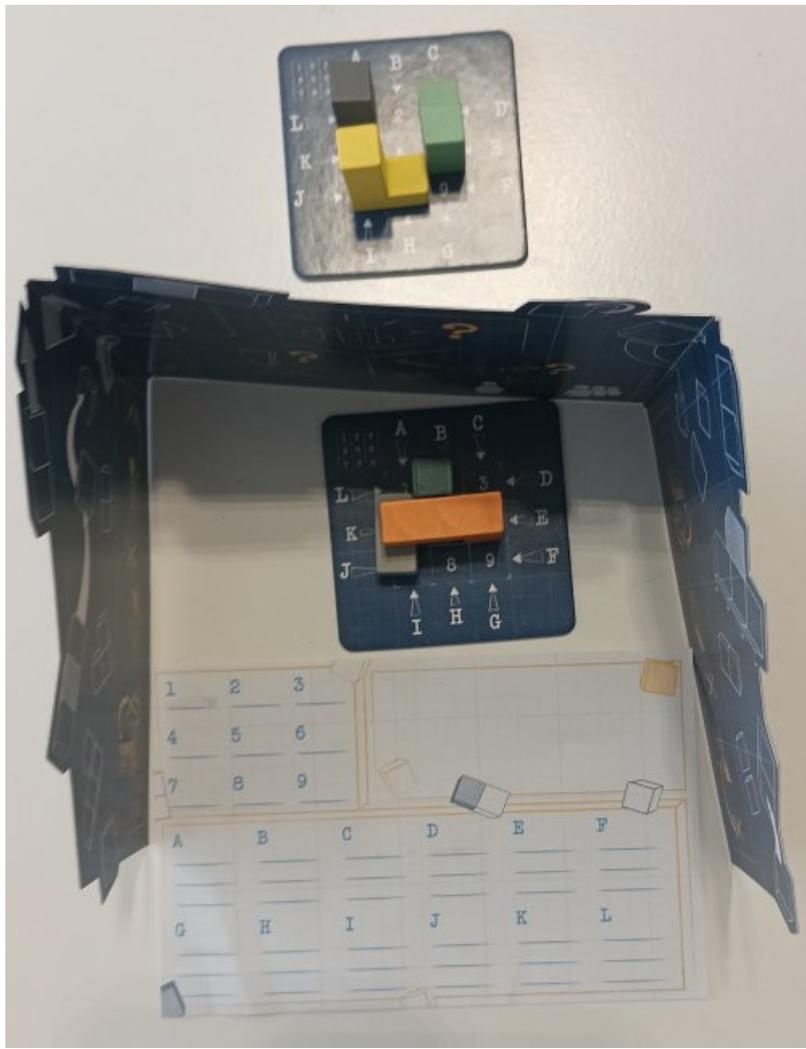
Présentation de quelques jeux de sociétés permettant d'introduire ou de travailler des notions de mathématiques ou d'algorithmique

Présentation de quelques jeux de sociétés permettant d'introduire ou de travailler des notions de mathématiques ou d'algorithmique :

- **Break the code (Algorithmique et arithmétique)** [🔗](#) : Suivant le nombre de joueurs, le but est de retrouver la combinaison des tuiles restantes ou de son adversaire en posant des questions comme "Quelle est la somme des chiffres noirs" "Quelle est la somme des tuiles centrales". Avec mon collègue Laurent BROUSSELY, nous avons lancé un duel entre nos deux classes de terminale à l'aide du site [BordGameArena \(BGA\)](#) [🔗](#). On réfléchissait en commun à la question qu'on allait demander ainsi qu'aux combinaisons possibles pour la semaine d'après. Ce duel était très attendu par certains élèves. Nous avons acheté ce jeu afin de proposer d'animer des séances d'AP l'an prochain.



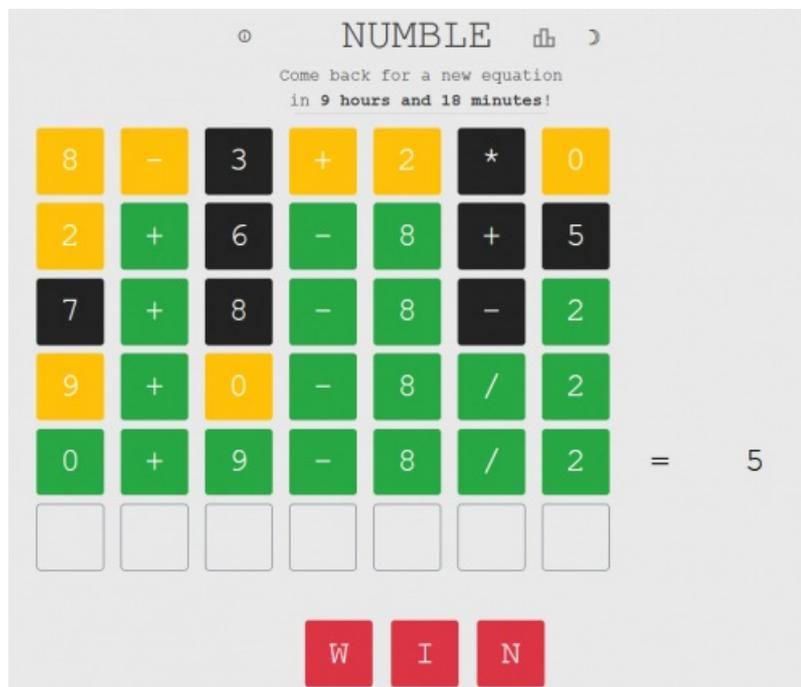
- **Break the cube (Géométrie dans l'espace)** [🔗](#) : Le but de ce jeu est de reconstituer la figure réalisée par son voisin à l'aide de trois pièces. Ce jeu permet de travailler la représentation dans l'espace d'un objet en posant des questions du type que "vois-tu si tu places en L" ou que "vois-tu en position 7".



- Turing Machine (Algorithmique) [↗](#) : Le but du jeu est de retrouver une combinaison en interrogeant plusieurs machines.



- Numble (Arithmétique) [↗](#) : Le but de ce jeu est de retrouver la série d'opérations permettant d'afficher le résultat obtenu. Il reprend les règles du jeu motus. La couleur verte signifie que le chiffre est bien placé. La jaune signifie que le chiffre ou l'opérateur est présent, mais pas à la bonne place. La couleur noire signifie le chiffre ou l'opérateur n'est pas présent.



- **Maths Boggle (Arithmétique)** [↗](#) : Le but du jeu est de trouver la valeur de la cible en utilisant trois dés de la grille ou quatre dés et en utilisant les opérations mathématiques de base.

Nouvelle grille

Nouveau calcul

1	5	2	6
1	9	8	0
2	8	6	6
1	8	4	0

**Cible = 39**

**5×9-6 = 39**

Solutions :

- $8 \times 5 - 1 = 39$

- **Can't stop (probabilité)** [↗](#) : On utilise ce jeu pour expliquer la différence probabilité et fréquence. Dans ce jeu, le but du jeu est d'être le premier joueur à fermer une voie en lançant de deux dés (règle simplifiée par rapport à la version initiale).