

Math's Up : Réviser et préparer le Grand Oral

I. Principe général

Le Math's Up est un Time's Up avec des notions mathématiques choisies et écrites sur des cartes par l'enseignant.

II. Déroulé d'une partie

On divise la classe en 4 (ou 6 si on a une haute tolérance au bruit ou 2 si on n'a peu de résistance au bruit). On place les paires d'équipes dans différents espaces de la salle de classe. Les parties se dérouleront simultanément. Les parties se déroulent en 3 phases. Tous les élèves passent à chaque phase. Chaque élève parle 1 min (pour des équipes de n , la séance dure minimum $6n$ min)

1. Les élèves n'ont pas le droit de passer (à une autre carte). Ils doivent faire deviner le maximum de cartes en pouvant parler normalement (sans donner la réponse ou une modification du mot ni épeler la notion)
2. Les élèves ont le droit de passer (à une autre carte). Ils doivent faire deviner le maximum de cartes en disant au maximum un seul mot (les noms composés comptent comme un seul mot)
3. Les élèves ont le droit de passer (à une autre carte). Ils doivent faire deviner le maximum en mimant (et en ne disant aucun mot).

R Pendant l'heure, le professeur passe dans la classe. Ce jeu est génial pour voir quelles sont les notions que les élèves maîtrisent, comment ils comprennent (et ressentent) les notions du cours. Aussi quelles sont les parties du cours qu'ils ont bien retenu. Cela permet de faire un bilan beaucoup plus efficace dans les séances suivantes.

R Un problème du grand Oral en mathématiques est l'usage des mains : Comment mimer des mathématiques avec les mains. Cet exercice permet aux élèves de synthétiser leur notion et de mettre des gestes compréhensibles (et des expressions faciales) sur des notions mathématiques.

III. Objectifs

- Réviser les notions centrales du cours de façon ludique.
- Arriver à utiliser son corps pour parler de mathématiques

- Varier les représentations mathématiques d'une même notion
- Différencier les statuts des énoncés mis en jeu.