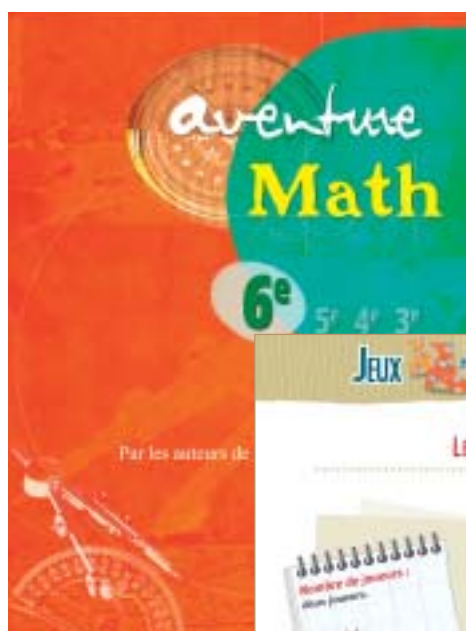


Les jeux

dans *Aventure Math*

Aventure Math, le manuel de mathématiques pour 6^e conçu par l'équipe de *Tangente* et lancé à la rentrée 2005, fait la part belle au jeu dans sa version « livre » mais aussi dans ses compléments multimédia (site Internet des élèves et CD-ROM pédagogique « du maître »).



Apprendre en jouant, voici une méthode qui fait ses preuves pour peu qu'on l'essaye. Pourtant, malgré les indéniables qualités pédagogiques du jeu (voir à ce sujet l'article de Bernard Novelli), celui-ci se fait plutôt rare (ou artificiel) dans les manuels scolaires et

seules quelques énigmes anecdotiques apparaissent au fil des chapitres.

Il est intéressant de voir ce qu'en pensent les enseignants. D'après le sondage réalisé par *Tangente Éducation* (supplément au n°100) en vue de l'élaboration du manuel *Aventure Math*, ils étaient 72 % à se déclarer favorable ou très favorable à la présence de jeux sur le programme tant dans le manuel que dans le complément Internet «élèves» associé.

L'équipe conceptrice a bien entendu tenu compte de cet avis : *Aventure Math* est le premier manuel à accorder une place aussi importante au jeu, que ce soit dans les exercices et les activités du livre ou dans les nombreux jeux sur ordinateurs proposés sur le site des élèves et le CD-Rom des enseignants.

Des activités Jeux et des exercices ludiques

Ainsi, un tiers des activités est constitué de jeux imaginés par l'équipe d'auteurs et liés à chaque notion du programme. Comme les deux autres tiers, orientés « culture » et « expériences », ils amènent l'élève à s'interroger sur des éléments abordés dans le cours à travers une démarche non directement scolaire et favorisent résolument la découverte par la manipulation.

Ces jeux se pratiquent individuellement, à deux, par petits groupes, ou bien encore en classe entière. Les règles, évolutives, peuvent être enrichies par les enseignants pour animer leur classe.

Une grande place est faite également aux jeux dans les exercices. Ceux qui ont été regroupés dans les pages « Rallyes » sont issus du



Une activité -jeu

Dans *Aventure Math*, un tiers des activités est constitué de jeux liés à chaque notion du programme.

S'abonner au site Internet

Le site www.aventuremath.com permet aux élèves de disposer tout au long de l'année, chez eux ou au CDI, de nombreuses fonctionnalités complémentaires au manuel : batteries d'exercices, jeux, tests d'évaluation, logiciel de construction géométrique, consultation du cours, références, liens, etc.

L'abonnement au site Internet *Aventure Math* peut intéresser bien sûr les élèves utilisant le manuel *Aventure Math* en classe, mais aussi les autres. Pour les collèges ayant choisi le manuel, l'abonnement est de 150 € par classe. Pour les autres, il est de 10 € par élève (pour au moins une classe).

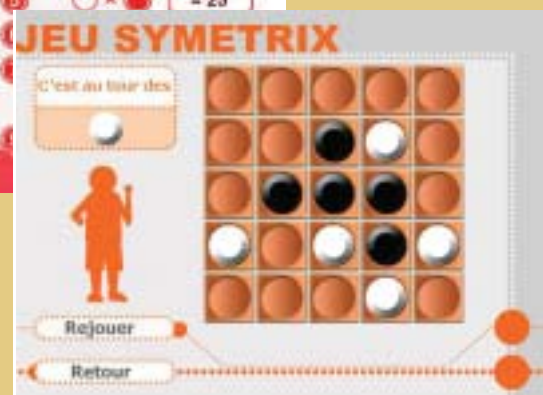
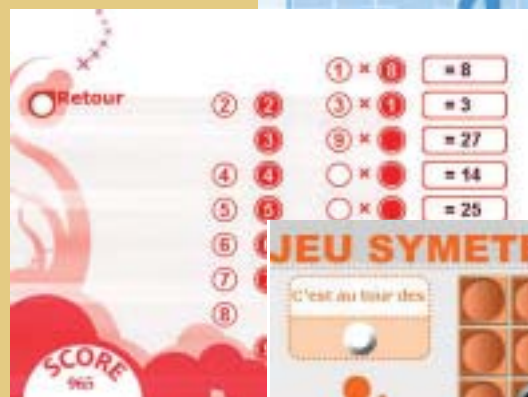
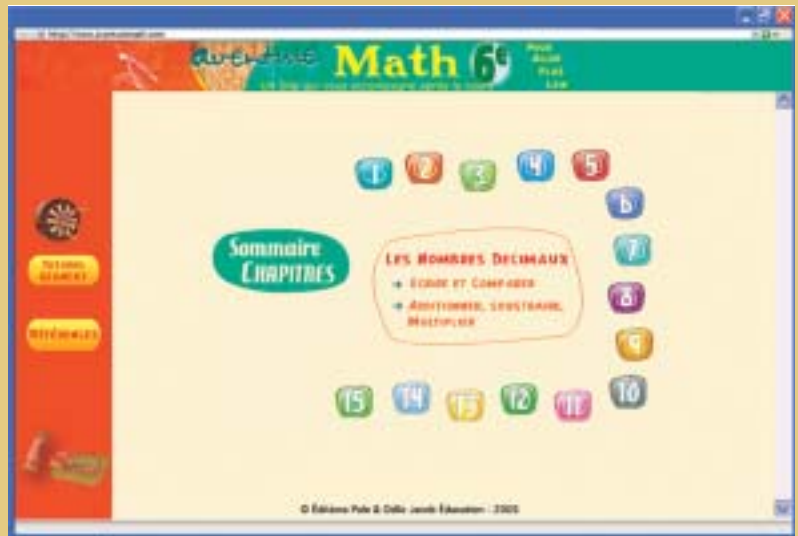
Championnat des Jeux Mathématiques, du concours Logic'Flip, ou d'autres rallyes français. Ils apportent une dimension ludique dans la compréhension du programme, mais aussi un nouveau savoir faire, celui du « décodage » : traduire un habillage ludique en problème mathématique n'est pas la moins formatrice des activités. Décomplexés, déshinibés par ce cadre inhabituel, les élèves habituellement en difficulté dans la matière pourraient bien surprendre leur enseignant. Il convient de préciser que cette spécificité d'*Aventure Math* ne se fait pas aux dépens des exercices dits « classiques » puisque *Aventure Math* contient environ 20 % d'exercices de plus que la moyenne des autres manuels.

Le site et le CD-Rom

Le site Internet dédié aux élèves propose des jeux pédagogiques appliqués au programme des classes de 6^e. Dès la rentrée, six jeux seront accessibles en ligne puis de nouveaux viendront s'y greffer. En fin d'année, plus de dix jeux originaux seront à la disposition des élèves. Chaque jeu offre plusieurs niveaux de difficulté, stimulant ainsi l'intérêt et le désir de progression du joueur.

Les enseignants dont la classe ne s'est pas abonnée ne sont pas oubliés. C'est pourquoi le remarquable CD-Rom dédié au professeur propose entre autres six jeux (dont quatre complets) qui, installés en salle informatique, animeront la classe tout en améliorant la compréhension du programme scolaire.

A. R.



Jeux sur ordinateur du site et du CD-Rom *Aventure Math*