

OPERATION MATHADOR : Une liaison pas olé olé

*Philippe SIMONIN
Collège Pierre et Marie Curie
LUFFOL-LE-GRAND*

Vous ne connaissez pas encore le jeu de société MATHADOR et son dérivé utilisable dans les classes ? Et sa version liaison CM2-Sixième ? Alors prenez quelques minutes pour vous laisser emporter par ce jeu simple, efficace et qui permet de travailler avec les écoles primaires.

Tout d'abord présentons le jeu en lui-même. Il a été créé par Eric TROUILLOT. C'est un jeu de plateau classique basé sur des problèmes mathématiques. En particulier, il y a des cases dans lesquels on doit effectuer du calcul mental pour pouvoir continuer à avancer. C'est là que réside le cœur de ce jeu. En lançant deux dés à dix faces (un correspondant aux dizaines et l'autre aux unités), on obtient un "nombre cible" compris entre 0 et 99. On lance ensuite des dés respectivement à 4, 6, 8, 12 et 20 faces pour obtenir 5 nombres. Avec ceux-ci, on doit atteindre le "nombre cible" en ne les utilisant qu'une seule fois. Le petit truc en plus, c'est que les opérations ont un poids différent : 1 point pour une addition ou une multiplication utilisée ; 2 points pour une soustraction et 3 points pour une division (dont le quotient est exact et entier). Si par hasard, on utilise les 5 nombres avec une addition, une soustraction, une multiplication et une division, on décroche le jackpot : 13 points.

L'intérêt de ce jeu tient dans ce poids des opérations. En effet, on peut rapidement trouver la solution mais si on se creuse la tête, on peut découvrir d'autres solutions plus intéressantes en points. Pour les élèves, vous voyez ce que cela peut apporter. C'est ludique, il y a un côté compétition, certains petits malins proposent à leurs camarades des trucs pour gagner des points (genre "Si tu divises par 1, tu auras 3 points de plus"). On peut y jouer en classe de plusieurs manières : on peut donner un tirage par semaine et demander aux élèves de trouver au moins une réponse ; on peut faire une compétition en groupe avec un temps limité et une correction au tableau...

Dernièrement, un collègue de Charente Maritime, Frédéric DE LIGT, a pensé intégrer ce jeu dans une liaison CM2-Sixième. Son article est paru dans le PLOT numéro 12 (quatrième trimestre 2005). Enthousiasmé par son idée, je l'ai utilisé en ce début d'année. Voilà de quoi il retourne. C'est un concours entre les écoles et les classes de sixième du collège. Un coordonnateur envoie à chaque maître d'école et professeur un tirage. Tout le monde a la semaine pour faire concourir sa classe. 5 minutes de réflexion avec brouillon, et bien sûr sans calculatrice. Ensuite, on fait la moyenne des participants au centième près et on envoie le tout au coordonnateur qui fait la synthèse des résultats. On établit un classement chaque semaine puis un classement final. Les envois peuvent se faire par le biais des courriels, mais on

peut encore utiliser les anciens élèves, la poste, le téléphone... Si vous utilisez la voie Internet, on peut imaginer de désigner un élève chaque semaine qui envoie la réponse aux autres (il y a du B2I dans l'air !).

C'est simple à mettre en place, léger, sans trop de contraintes. Le fait de faire une moyenne ne pénalise pas les élèves en peine avec le calcul mental. Si le cœur vous en dit, vous pouvez toujours faire un classement individuel pour voir l'évolution.

Les élèves attendent ce moment avec impatience. Le concours les stimule et en plus, ils font du calcul mental, qui parfois, leur semble bien rébarbatif. De plus, ils font des progrès. Lorsqu'on leur montre les différentes possibilités pour un tirage, ils se disent qu'ils peuvent faire mieux encore.

Où trouver ces dés ?

Deux solutions : soit vous achetez le jeu de société (il est partout maintenant), soit vous achetez les dés dans des magasins de jeu. Ces dés servaient pour participer aux jeux de rôles (je ravive les souvenirs des trentenaires)

Faut-il vérifier les tirages avant de les donner ?

Sincèrement, c'est préférable car si on donne un tirage où il n'y a aucune solution, cela va décourager les élèves.

Sur combien de temps ?

Frédéric DE LIGT avait proposé 10 semaines. En ce qui me concerne, on a fait deux manches de 4 semaines chacune. Puis on a organisé une grande finale avec deux tirages lors de la venue des élèves de primaire au collège. Les enfants ont beaucoup apprécié de concourir ensemble.

J'espère vous avoir convaincu. Si vous voulez des renseignements supplémentaires, ou me parler de votre expérience, ou si vous voulez un coup de main, mon adresse : p.simonin@ac-nancy-metz.fr

P.S : Je vous propose trois tirages effectués lors de la liaison CM2-Sixième. Il y a la possibilité à chaque fois d'obtenir 13 points. Alors affichez vos neurones, c'est parti :

1) Nombre cible : 38 ; Tirages : 9 - 8 - 3 - 2 - 1

2) Nombre cible : 70 ; Tirages : 15 - 5 - 4 - 2 - 1

3) Nombre cible : 31 ; Tirages : 16 - 4 - 2 - 4 - 1

M.d.l.r. "MATHADOR" et "MATHADOR-Junior" sont codifiés par l'A.P.M.E.P. et coûtent 30,35 € + 4 € de port. Se reporter à la plaquette "Visages 2005-2006", pages 33 et 35. Pour éviter les frais de port, vous pouvez le commander à Roger CARDOT : il sera livré à l'IREM où vous pourrez aller le chercher