

Mingo

Équipement

Quatre complets de cartes: Minimingo (niveau "débutant"), Midimingo (niveau intermédiaire), Mingo (niveau régulier) et Mingo3D (niveau expert); les nombres de 1 à 100, 121 144; des jetons; table de multiplication.

Chaque carte de jeu contient une grille composée des phrases mathématiques (multiplication), des rectangles composés de petits carrés, des prismes rectangulaires ou des 'Smarties' avec une valeur numérique sur chacun.

Préparation

Découpez les nombres.

Chaque joueur reçoit une carte (selon son niveau de connaissance de la multiplication et la division) et quelques jetons. Le meneur du jeu place tous les numéros dans un sac non transparent.

Déroulement de la partie

Le meneur du jeu sort un nombre, le déclare, le montre aux joueurs et le met de côté.

Chaque joueur cherche sur sa carte le champ dont la valeur représentée correspond à ce nombre (le rectangle contient la quantité prononcée de petits carrés, la somme des 'smarties' égale à ce nombre; la phrase mathématique a ce nombre comme réponse, le solide est composé de ce nombre de petits cubes). S'il en a trouvé un (ou deux), il place un jeton sur ce champ(s).

But du jeu

Le joueur a gagné s'il a couvert une verticale, une horizontale ou une diagonale de la grille avec ses jetons.

Vérification

Vérification est un moment très important pour la justice comme pour l'éducation. Le joueur gagnant déclare l'un après l'autre toutes les phrases mathématiques correspondantes aux champs de la ligne couverte par ses jetons. Il déclare également le nombre total représenté sur chaque champ. Le meneur du jeu vérifie si la réponse est correcte et si le nombre a été prononcé dans le jeu.

À l'enseignant

Le jeu est basé sur le principe du questionnement inverse. Au lieu de demander "combien fait 4 fois 3", nous demandons "comment tu peux obtenir 12" ($2 * 6$ et $3 * 4$). Pourtant, l'enfant voit beaucoup de "multiplications" (pas de réponses) à partir desquelles il doit choisir la bonne. Ceci conduit à l'exécution de plusieurs calculs élémentaires (supportées par le modèle visuel dans le cas de Mini et Midi), ce qui augmente l'efficacité du jeu en termes d'apprentissage.

Vous pouvez commencer à jouer avant que les enfants débutent l'apprentissage formel de la multiplication. Le niveau Mini provoque une familiarisation avec le modèle de multiplication (l'aire du rectangle) avant de connaître la définition abstraite de cette opération. En discutant la coloration des cartes Mini avec les enfants, on peut attirer leur attention sur la distributivité de la multiplication.

Au départ, il faut donner assez de temps aux enfants (débutant) pour qu'ils puissent compter les petits carrés (ou utiliser la table de multiplication fournie). Au fur et à mesure, on diminue le temps pour inviter les joueurs à mémoriser l'association structure-réponse.

Le niveau Midi emploie un modèle différent de multiplication (addition répétée) dans lequel le support visuel est réduit. Certaines images de ce niveau peuvent être utilisées pour illustrer la commutativité de la multiplication.

Le niveau régulier du jeu sert à mémoriser toute la table de multiplication.

Le dernier niveau du jeu approfondit la compréhension de la multiplication et illustre la mesure du volume d'un prisme rectangulaire.

Bon jeu!