

<https://maths.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article637>



Un jeu de l'oie pour réviser le théorème de Pythagore

- Enseigner - Cycle 4 - Séance Pédagogique -



Date de mise en ligne : samedi 6 avril 2019

Copyright © Mathématiques - Académie de Lyon - Tous droits réservés

Travaillons les notions du théorème de Pythagore à travers un jeu !

- Niveau : 4e / 3e
- Notions travaillées : Théorème de Pythagore
- Auteur : Olivier Quillon (Collège Maryse Bastié - Décines) : Olivier.Quillon.chez.ac-lyon.fr

Voici la règle de ce jeu :

1. Toutes les équipes jouent en même temps et le professeur est le maître du jeu, c'est lui qui distribue les questions et valide ou non les réponses.
2. Pour commencer, un joueur de chaque équipe vient vers le professeur et lance le dé et avance son pion du nombre de points. Le professeur donne à l'équipe la carte portant le numéro correspondant à la case.
3. L'équipe doit ensuite répondre à la question.
4. Une fois la bonne réponse donnée, l'équipe relance le dé et répond à la question correspondant à la nouvelle case. Si la réponse est fautive, l'équipe repart chercher la bonne réponse.

Plusieurs équipes peuvent se trouver sur la même case.

L'équipe gagnante : La 1ère équipe qui atteint ou dépasse la case « 63 ARRIVÉE » et a répondu correctement à la question de la case.

Cette version de ce jeu est inspiré du travail du groupe "jeu" de IREM de Lyon.

À retrouver aussi dans les brochures "jeux" de l'APMEP.

