

JEU DES SANDWICHS

Le jeu se déroule en extérieur ou dans un lieu intérieur vaste et pas ou peu meublé, en équipes de 7 joueurs. Il est encadré par un ou deux arbitres.

Les joueurs et joueuses de chaque équipe portent des chasubles devant/derrière selon le modèle ci-dessous :

	Chasuble N°1	Chasuble N°2	Chasuble N°3	Chasuble N°4	Chasuble N°5	Chasuble N°6	Chasuble N°7
Recto	1	2	3	4	5	6	0
Verso	8	9	+	-	/	X	7

Déroulement

L'arbitre donne un nombre (qu'il affiche visible de tou.tes) et les équipes cherchent à écrire ce nombre ou bien à écrire un calcul ayant ce nombre comme résultat.

Quand une équipe a une solution à proposer, elle se saisit du totem qui a été placé à égale distance des équipes, et vient montrer sa solution aux arbitres. Si la solution est validée, l'équipe marque un point. Dans une version collaborative, l'équipe fait avancer d'un point le total général (qui pourra être salué en tant que tel ou bien comparé ultérieurement à une autre classe qui organisera une séance similaire).

Le totem est remis à sa place et une autre équipe peut proposer une autre solution. A épuisement des propositions, on change de nombre-cible.

On commencera par quelques nombres qui peuvent s'écrire avec les chiffres disponibles, pour s'habituer à la règle.

Puis on proposera par exemple le nombre 18 qui comporte deux chiffres du même chasuble et ne pourra donc s'obtenir qu'avec un calcul (par exemple $36 / 2$).

On enchaînera avec quelques nombres pas trop compliqués à obtenir avec un calcul simple.

Puis on proposera deux nombres qui nécessitent d'utiliser des parenthèses (que les élèves trouveront tous seuls qu'elles peuvent se représenter avec leurs bras), et deux nombres qui font intervenir une puissance (un élève se perchait sur les épaules d'un autre, ou bien tous les élèves du calcul sauf un étant accroupis).

Ensuite, un bon mélange de ces types de nombres, de plus en plus difficile.

Objectifs pédagogiques

- * pratiquer le calcul mental
- * s'amuser en faisant des maths, se réconcilier avec la discipline
- * coopérer au sein d'une équipe
- * respecter des règles
- * encourager la créativité
- * faire reconnaître des compétences en particulier chez des élèves en difficulté