

La course aux équations.

Objectifs	Réinvestir les connaissances sur les résolutions d'équations.
Pré-requis	Résolution d'équations.
Durée	25 minutes
Matériel	Pour chaque groupe : 4 jetons (ou pions) de couleurs différentes/ 1 dé classique / un plateau de jeu / une feuille de brouillon par élève.
Configuration de la classe	Groupe de 4 (ou 3)
Description de l'activité	Jeu type « jeu de l'oie » permettant aux élèves de travailler les automatismes liés à la résolution d'équations.
Règles du jeu	>> Le but du jeu est d'aller le plus loin possible sur le plateau. Les pions sont tous placés sur la première case. Le jeu se joue à tour de rôle. Les élèves utilisent le dé pour avancer sur le plateau. >> Lorsqu'un élève est situé sur une case avec par exemple écrit dessus « $2x + 3$ », qu'il joue son dé pour avancer et qu'il tombe par exemple sur la case « $3x - 1$ », l'élève devra alors résoudre l'équation : « $2x + 3 = 3x - 1$ ». La case d'où l'élève part est le premier membre de l'équation et la case d'arrivée, le deuxième membre. >> Si son résultat est juste, il reste sur la case, sinon il revient sur la case d'où il vient de partir. Les 3 autres joueurs doivent également faire la résolution pour vérifier la véracité de la réponse. >> Celui qui est allé le plus loin sur le plateau au moment de la fin de l'activité est le vainqueur.
Commentaires	Le jeu est plus utile pour travailler les automatismes. Il pourra être réutilisé lors des travaux de groupe, lorsqu'un groupe a fini avant les autres.
Fichiers joints	Plateau de jeu + règles