

Travail de dyscalculie

Professeur : Madame Van Malder

Dans le cadre du cours de dyscalculie, il nous a été demandé de choisir cinq jeux dans une ludothèque, de les expliquer, de les décrire et de mettre en évidence les compétences mathématiques ciblées et sollicitées de part ce jeu.

Speed Cups

1. Présentation du jeu



Matériel

- Une règle de jeu
- 20 cups (4 rouges, 4 bleues, 4 jaunes, 4 vertes, 4 noires)
- 24 cartes
- Une sonnette

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Public cible : à partir de 6 ans

2. Objectif du jeu

Le but est de récolter le plus de cartes possibles pour gagner la partie.

3. Explication de la règle

Une série de 5 cups est distribuée à chaque joueur. Les cartes et la sonnette sont placées au centre de la table. Pour commencer, il faut retourner la première carte. Les joueurs doivent

replacer dans le même ordre les cups en fonction de la disposition des couleurs présentes sur la carte visible.

4. Compétences

Compétence visée

La sériation : disposer les cups dans l'ordre en fonction de leur couleur. Cela implique la capacité à ordonner et à coordonner les couleurs des cups avec les couleurs présentes sur l'image.

Compétence sollicitée

La conservation : Invariance au niveau des objets. Le joueur doit comprendre que même si ce sont des fleurs qui sont représentées sur la carte, il devra les associer aux couleurs des cups qui correspondent.

5. Remarques personnelles

Adaptations

La correspondance terme à terme : « Elle permet de comparer deux quantités sans devoir quantifier au préalable. ». Le joueur doit prendre en objet le même nombre que ce que l'image représente sur la carte. Il doit faire une sélection. Peu importe l'ordre dans lequel il prend les cups, il doit choisir celles qui sont adéquates pour qu'elles soient dans le même ordre que les couleurs sur la carte.

Afin de travailler la compétence « correspondance terme à terme », nous pouvons proposer de nouvelles cartes sur lesquelles seraient illustrées uniquement certaines des 5 couleurs. Le joueur devra donc dans un premier temps, sélectionner les couleurs dont il a besoin pour reproduire la série. Or, dans les règles initiales, les 5 couleurs sont toujours présentes sur l'ensemble du jeu. Donc, le joueur ne devra jamais sélectionner uniquement celles dont il a besoin.

Points forts

La règle est facile à comprendre. Le jeu est ludique et motivant pour l'enfant car la rapidité est de mise. Les cartes sont bien faites et attrayantes pour les enfants.

Il y a une progression au niveau des cartes. Parfois, les objets sont placés à l'horizontale ou à la verticale.

Dobble

1. Présentation du jeu



Matériel

- 55 cartes
- Une règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Public cible : à partir de 6 ans

2. Objectif du jeu

Le but est de gagner le plus de cartes.

3. Explication de la règle

Il y a plusieurs jeux possibles lorsque l'on joue au Dobble et nous avons choisi « La tour infernale ». Chaque joueur possède une carte face cachée devant lui. Au centre de la table, se trouve le tas avec seulement une des cartes visibles. Les joueurs doivent retourner leur carte et repérer le symbole identique entre leur carte et celle du milieu. Le plus rapide remporte la carte et la rajoute face visible, au-dessus de son propre paquet. Et ainsi de suite.

4. Compétences

Compétence visée

La classification : « Mettre ensemble ce qui va ensemble. Donc, observer les ressemblances, les différences et mettre en relation les éléments en fonction de leurs similitudes. »

Par exemple : repérer qu'il y a un flocon sur sa carte et sur celle du milieu.

Compétence sollicitée

La conservation : Invariance de l'objet. Même si le flocon est petit sur la carte du joueur et qu'il est

plus grand sur la carte du centre, il doit comprendre que c'est le même dessin et qu'il doit prendre la carte s'il a été le plus rapide.

5. Remarques personnelles (Conseils, difficulté pour comprendre la règle, autonomie...)

Points forts

Le design des cartes est attrayant. Le jeu est facilement transportable. Il permet de travailler facilement l'inhibition motrice.

Avec un même contenu, plusieurs jeux peuvent être mis en place.

Halli Galli

1. Présentation du jeu



Matériel :

- 56 cartes
- Une clochette
- Une règle du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Public cible : à partir de 6 ans

2. Objectif du jeu

Le but est de gagner toutes les cartes.

3. Explication de la règle

Pour commencer, il faut distribuer les cartes entre tous les joueurs. La clochette se trouve au centre de la table. Tous les participants ont leur paquet disposé de manière à ne pas voir les cartes. Tous ensemble, ils retournent la première carte de leur paquet et la placent devant eux, pour qu'elle soit visible par tout le monde. Lorsqu'il y a une addition de 5 fruits identiques ou la carte composée de 5 fruits, les joueurs qui permettent de faire l'addition doivent taper sur la clochette. Le joueur qui a sonné ramasse les cartes mises en jeu.

4. Compétences

Compétences visées

L'invariance numérique : Que ce soit 5 bananes, 5 prunes, 5 fraises ou 5 abricots, la quantité reste 5. Donc l'enfant fait retentir la clochette.

La mobilité de la pensée : l'enfant doit savoir que 5 ça peut être 3 et 2 mais aussi 4 et 1. Pour gagner, il devra donc parcourir toutes les solutions possibles et réfléchir aux différentes possibilités pour avoir 5.

5. Remarques personnelles (Conseils, difficulté pour comprendre la règle, autonomie...)

Points négatifs

Il n'y a qu'un seul jeu possible avec le contenu de la boîte.

Points positifs

Les cartes sont explicites, il est facilement transportable. Il est ludique, il y a un challenge qui motive les enfants. La sonnette donne envie de taper dessus et de jouer.

Variante

Les joueurs gagnent les cartes quand ils ont trois fruits identiques ou lorsque tous les fruits sont différents par exemple.

Mon premier Cartatoto : découvrir les chiffres en s'amusant

1. Présentation du jeu



Matériel

- 110 cartes
- Une règle du jeu

Nombre de joueurs : varie de 1 à 4

Public cible : 3 ans et +

2. Objectif du jeu

Le but est de se familiariser aux nombres et aux schèmes.

3. Explication de la règle

Il y a plusieurs jeux possibles lorsque l'on joue à Cartatoto, nous avons choisi la variante « Découverte ». Pour chaque tas, il y a un exercice à réaliser. Le joueur va prendre une carte de chaque paquet. Pour le paquet des :

- cartes « numéro », il faut repasser sur le nombre avec son doigt.
- cartes « mot », il faut lire le mot oralement (si l'enfant n'a pas encore l'accès à la lecture, il est possible d'enlever ce paquet).
- cartes « main », il faut reproduire avec sa main le geste présent sur la carte (schème de main).
- cartes « domino », il faut compter le nombre de points présents sur le domino avec son doigt (correspondance terme à terme)
- cartes « quantité », il faut dire le nombre et les animaux représentés sur la carte oralement. Exemple : « 4 oiseaux »
- cartes « récap' » : il faut refaire l'entièreté des exercices.

4. Compétences

Compétence visée

L'équivalence numérique : « Le fait de pouvoir nommer de diverses façons une seule et même quantité à partir d'unités différentes. » Par exemple, le nombre 5 peut être représenté de différentes manières comme les schèmes mains, les schèmes dés, les représentations analogiques, les représentations symboliques, les représentations arabes et les représentations verbales.

Compétence sollicitée

La correspondance terme à terme : « Elle permet de comparer deux quantités sans devoir quantifier au préalable. ». Exemple : avec les schèmes dés, le joueur doit mettre son doigt sur chaque point du dé en établissant la litanie des nombres.

5. Remarques personnelles (Conseils, difficulté pour comprendre la règle, autonomie...)

Adaptations

Pour les personnes ayant une déficience visuelle, nous pourrions mettre les points présents sur les cartes en relief.

Points forts

Le contenu de la boîte permet de jouer à des jeux différents et donc de développer plusieurs compétences. Le jeu est pratique, il est facilement transportable. Il peut servir de situation mobilisatrice pour apprendre les schèmes des différents nombres.

Points négatifs

Sur le titre, il y a une erreur au niveau du langage mathématique. En effet, le mot « chiffre » doit être remplacé par le mot « nombre ».

Addi Cat's

1. Présentation du jeu



Matériel

- 157 cartes
- Un livret de règles de jeu

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Public cible : 6 ans et +

2. Objectif du jeu

Le but du jeu est de créer une paire en associant un calcul avec sa réponse (mémoire).

3. Explication de la règle

Il y a plusieurs jeux possibles lorsque l'on joue à Addi Cat's et nous avons choisi « Mémoire ».

4. Compétences

Compétence visée

L'équivalence numérique : « Le fait de pouvoir nommer de diverses façons une seule et même quantité à partir d'unités différentes. » Ici, pour une même réponse, il y a plusieurs cartes « calcul » disponibles dans le jeu. Cela nous permet de voir les différentes décompositions du nombre.

Compétences sollicitées

La mobilité de la pensée et la mémoire sont requises.

5. Remarques personnelles (Conseils, difficulté pour comprendre la règle, autonomie...)

Points forts

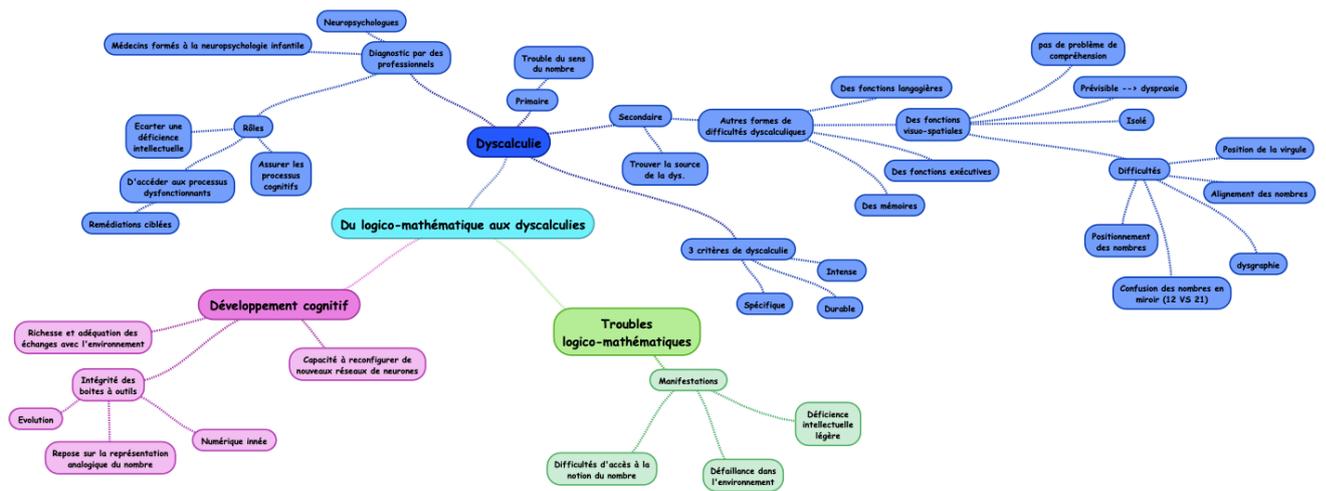
Il y a des cartes qui permettent au joueur de vérifier si les paires composées sont correctes. Il y a des couleurs différentes en fonction des calculs et des réponses. Des barres sont présentes en dessous des nombres pour faciliter la lecture de la carte.

Il y a plusieurs jeux à effectuer travaillant des compétences différentes.

Points négatifs

Il y a énormément de cartes. Les règles sont très longues à lire et ne donnent pas envie d'en prendre connaissance.

Dans un deuxième temps, il nous a été demandé de lire un article du Docteur Michèle Mazeau, intitulé « « Du Logico-mathématique » aux dyscalculies. » de le résumer et d'en faire une carte mentale reprenant les grandes idées théoriques de celui-ci.



Bibliographie

* Van Malder, I. (2019-2020). *Troubles des apprentissages – Dyscalculie..* Document non publié. Haute Ecole de Bruxelles.

* Mazeau, M. (2017). « Du Logico-mathématique » aux dyscalculies. Rééducation Orthophonique. N°270. Pp. 13-35.