

REGLES DU JEU « TETRAMATH »

1 jeu de cartes d'un domaine donné, 1 tétraaide, 4 joueurs (possible entre 2 et 6)

Le jeu est constitué de 50 cartes

10 cartes questions

40 cartes réponses

Le jeu a été construit de telle sorte que 4 cartes réponses sont liées à une carte question. Il peut y avoir une ou plusieurs bonnes réponses par question.

REGLEMENT :

Les élèves sont placés par ilots (de 2 à 6 joueurs)

1. Séparer les cartes questions des cartes réponses
2. Mélanger les cartes réponses
3. Distribuer les cartes réponses aux joueurs
4. Les cartes questions sont placées en tas, faces retournées
5. Un joueur retourne la première carte et la place au centre de l'ilot. Le tétraaide est positionné sur le vert (RECHERCHE)
6. Tous les joueurs analysent les cartes placées entre leurs mains pour repérer les 4 cartes liées à la question.
7. Ils les placent au centre de l'ilot et réfléchissent ensemble pour proposer le(s) bonne(s) réponse(s). Ils doivent construire un argumentaire.

Si une difficulté apparaît (compréhension d'un terme, besoins d'informations complémentaires ..) le tétraaide est positionné sur le orange (QUESTION NON URGENTE) ou le rouge (QUESTION URGENTE) selon l'urgence

Lorsque les joueurs sont prêts à présenter leur(s) réponse(s), ils positionnent sur le jaune (APPEL) le tétraaide pour l'indiquer à l'enseignant.

L'enseignant écoute et mesure la compréhension des élèves sur la notion ciblée. Un questionnement complémentaire est posé pour accompagner la réflexion et la recherche de(s) bonne(s) réponse(s).

Le passage à la carte question suivante nécessite la validation du professeur

Une stratégie d'évaluation et de bonification peut être associée