

Utilisation de *Détective Mathéo* en classe

Détective Mathéo étant un jeu basé sur la rapidité, l'idée principale est de **faire jouer ensemble des élèves de niveau similaire en calcul**. Lorsque ce n'est pas possible on préférera la règle alternative (III).

I. En remédiation

Les élèves devraient être en petit effectif et de niveau assez similaires. Si on a 4 élèves on pourra éventuellement organiser un tournoi « toutes rondes » en faisant les parties suivantes :

ronde 1 : A-B et C-D (A joue contre B et C joue contre D)

ronde 2 : A-C et B-D

ronde 3 : A-D et B-C

	A	B	C	D	total
A	■				
B		■			
C			■		
D				■	
total					

II. En classe entière

A part pour la séance de découverte du jeu, prévoir des séances d' 1/4h, plutôt en fin de cours. Cela permet de faire 2 ou 3 parties avec des adversaires différents.

Avant de distribuer les jeux de cartes :

- Faire ranger leurs affaires aux élèves.
- Leur dire qu'ils devront ranger convenablement le jeu avant de nous le remettre (cartes dans le bon sens) et de sortir à la fin de la séance.
- Ils feront leur première partie contre leur voisin/voisine de classe. Les élèves isolés sont mis par deux. Avec un nombre impair d'élèves, faire une table de 3, cela ne modifie pas le jeu.
- Demander aux élèves de nous signaler qui est le vainqueur lorsqu'ils auront fini une partie. En cas d'égalité ils devront refaire une partie pour se départager.

On distribue les cartes, les parties peuvent commencer aussitôt.

Lorsque une table a terminé sa partie, les élèves nous le signalent. On peut leur demander de rejouer 2-3 cartes en attendant qu'une autre table termine sa partie. Le temps d'attente est en générale très court en classe entière ou en demi-groupes.

Lorsque 2 tables ou plus ont terminé leur partie, on crée de nouveaux matchs en faisant jouer ensemble les vainqueurs (les élèves rapides), et en faisant jouer ensemble les perdants (qui ont besoin de plus de temps).

Il peut arriver qu'un nombre impair de tables aient terminé simultanément. Dans ce cas, il faudra faire jouer un vainqueur contre un perdant. Commencer par ce match là, en jugeant au mieux le niveau des joueurs.

Il peut arriver que deux vainqueurs nous disent qu'ils ont déjà joué ensemble, on peut attendre qu'une autre partie se termine pour mélanger les adversaires, ou alors répondre qu'il faut les départager puisqu'ils se sont déjà affrontés mais on ensuite gagné leur partie.

III. Règle alternative : la rapidité disparaît au profit de la correction des calculs

Lorsqu'on a des joueurs en difficultés, qui donnent souvent des fausses réponses, on peut leur demander de jouer avec la règle alternative :

Un joueur (le vérificateur) prend la carte du dessus du paquet, la tient entre lui et le deuxième joueur, en ayant le côté résultats visible. Le deuxième joueur doit alors effectuer les calculs dans l'ordre et donner les résultats à voix haute. Le vérificateur doit juste contrôler que les résultats donnés sont bien ceux marqués de son côté.

Si tous les résultats donnés sont correct, alors la carte est gagnée par le joueur qui a effectué les calculs.

On inverse ensuite les rôles.

Bonne organisation ! Bon jeu !

Alain Brobecker