

# ATELIER JEUX MATHÉMATIQUES – 21 FEVRIER 2018

Titre du jeu : sudoku

Références aux programmes :



Explorer des formes, des grandeurs et des suites organisées  
Se repérer dans l'espace  
Apprendre en réfléchissant, en résolvant des problèmes ; apprendre en jouant ; apprendre en s'exerçant ; apprendre en se remémorant et en mémorisant

Compétences travaillées :

- Trier des images
- Identifier le principe d'organisation d'un sudoku
- Se repérer dans l'espace et dans un quadrillage
- Acquérir du vocabulaire spatial ; utiliser des marqueurs spatiaux (ligne, colonne)
- Compléter des manques dans une suite organisée. Savoir reconnaître un rythme dans une suite organisée et continuer cette suite, inventer des rythmes de plus en plus compliqués
- Résoudre des problèmes

Propositions pour utiliser ce jeu en maternelle :

- en groupe de 3 ou 4 élèves pour favoriser les échanges et la recherche
  - en autonomie
- Mettre en place les différentes étapes selon le degré de difficulté (nombre de cases, images placées)  
Introduction du vocabulaire « ligne », « colonne », « quadrillage »

Propositions de progressivité sur le cycle :

- Utilisation comme un puzzle au départ puis Sudoku
- Rajouter une variable au fur et à mesure : d'abord trouver l'image manquante dans la ligne puis dans la colonne puis dans le carré
- Variables : la difficulté des images, le nombre d'éléments manquants

**PS** : organisation d'images différentes en ligne ou en colonne

**MS** : + case (croisement)

**GS** : augmenter le nombre de cases du quadrillage ; quadrillage avec indice et progressivement quadrillage vide