

SEMAINE des MATHS 2019 : JOUONS ENSEMBLE AUX MATHÉMATIQUES

Du 11 au 17 mars 2019



Document d'accompagnement complet sur Eduscol : <https://urlz.fr/hwa>

Pistes d'activités :

- **Manifestations locales** (rallyes, défis, ateliers, expositions, etc.)
- **Pratique de jeux mathématiques et de jeux de société** dans le cadre d'une journée ou demi-journée dédiée à la Semaine des mathématiques. Les jeux de hasard, les jeux de stratégie, les jeux de mémoire (comme le memory), les jeux de poursuite permettent la construction des savoir-être et surtout la construction de connaissances logico-mathématiques. Il pourrait être envisagé d'organiser :
 - des jeux intergénérationnels dans le cadre d'ateliers à destination des parents : jeux créés par les élèves et leurs enseignants à destination des parents et des autres enseignants ;
 - des ateliers dans les établissements, proposant des jeux logiques
 - des rencontres inter-cycles ou inter-degrés, entre maternelles/élémentaires, écoles/collèges
- **Une énigme par jour** : présentation quotidienne d'une énigme à résoudre sur une page Web spécifique : nationale, académique, départementale – ou circonscription pour le premier degré comme par ex
 - Circo Longwy <https://view.genial.ly/5c4ad0028805472c3446d92e>
 - Christophe Auclair, @multimaths <http://mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article246>

Pour le primaire :

- Des [défis pour chercher ensemble](#), adaptés à tous les cycles.
- Des jeux pensés identifiés par [l'Association des professeurs de mathématiques de l'enseignement public \(APMEP\)](#).
- Pistes d'exploitation jeux APMEP, circonscription Commercy (55) : https://www4.ac-nancy-metz.fr/circos_meuse/ien-commercy/Pistes-exploitation-jeux-APMEP.html
- des liens, des jeux à télécharger : <https://framindmap.org/c/maps/183499/public> (DSDEN 50)

Pour le cycle 1 :

- un jour une activité cycle 1 (sur le site de la DSDEN 55) : <http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia55/spip.php?article2605>
- La page Eduscol [Jouer et apprendre](#) est consacrée à une modalité d'apprentissage « apprendre en jouant ». Le jeu est le mode d'apprentissage à privilégier à l'école maternelle.
- La ressource [Jeu de construction](#) propose des exemples d'exploration des formes, des grandeurs, des suites organisées.

- La ressource [Les jeux à règles](#) distingue plusieurs types de jeux à règles impliquant des connaissances conceptuelles logicomathématiques : les jeux de hasard (avec des tirages au sort comme les dominos ou des lancers de dés), les jeux de stratégie (comme la bataille navale ou les échecs), les jeux de mémoire (comme le memory), les jeux de poursuite (comme le jeu de l'oie), etc.

Pour les cycles 2 et 3 :

- Projet maths et arts sur le site DSDEN 55 : <http://www4.ac-nancy-metz.fr/ia55/spip.php?article2621>
- du site MHM, rubrique matériel, des jeux à fabriquer pour chaque niveau
- [Les jeux de Nim](#), connu des élèves notamment grâce au jeu télévisé *Fort Boyard*, permettent de développer des capacités de stratégie et d'anticipation. Ils s'utilisent avec divers supports de manipulation : allumettes, jetons, clous, etc. Ces jeux, dont l'appropriation peut se faire en manipulant ou oralement (calcul mental), permettent aux élèves lors d'étapes spécifiques de verbaliser leurs stratégies et d'abstraire. Par exemple, la [course à 20](#)
- Les jeux de calculs dans un labyrinthe en CP et en CE1, peuvent être intégrés dans une banque d'énigmes.
- [Calcul@tice](#) propose des jeux en ligne contribuant à la mémorisation de faits numériques (comme la connaissance des tables d'addition ou de multiplication) ou en renforçant la connaissance de procédures de calcul mental.
- Pour se repérer sur un quadrillage : la bataille navale, Tic Tac Toe (jeu du morpion)...
- La ressource intitulée [Initiation à la programmation](#) propose :
 - des jeux de programmation comme la fusée (page 4), la tournée du facteur (page 4) ;
 - des activités proposées avec des robots (page 5) ;
 - des activités de géométrie avec Scratch ou Géotortue (page 6).
 - La ressource Éducation financière et budgétaire propose une activité en petit groupe intitulée [Du troc à la monnaie](#), permettant de travailler les notions de grandeur et de mesure.
 - [Les ressources du réseau Canopé](#) permettent une approche ludique des quatre opérations. Des séquences pédagogiques ont été développées autour de l'utilisation de ces ressources, comme par exemple dans l'académie d'Aix-Marseille :
 - autour des [tables de multiplication](#) ;
 - autour du [calcul des doubles](#).
 - Le jeu de [la bataille navale](#) pour se repérer sur un plateau normé peut aussi être proposé en [programmation Scratch \(cycle3\)](#)
 - [RALLYES MATHS](#) et [exercices d'entraînements](#): circonscription de Jonzac