

LE COIN « MYSTERE »

1-Pourquoi mettre en place un coin ?

Un coin permet à chacun de réfléchir à une énigme, à participer à un défi à un moment où un enfant est disposé à le faire dans sa journée.

2-Quel fonctionnement ?

-présentation du coin collectivement en insistant sur le fait que les élèves cherchent à résoudre un mystère, qu'il est bien de tester et qu'on a le droit de se tromper, on a le droit d'utiliser le matériel mis à disposition

-l'élève prend le collier, le met autour du cou, écrit son prénom sur l'ardoise, cherche et note la réponse puis prend une photo de son travail et l'efface

-en autonomie : à l'accueil, quand un travail est terminé

-matériel : une chaise, une table, un collier, une ardoise, un feutre, un mouchoir pour effacer, une affiche avec un grand point d'interrogation

-individuel : un seul collier à disposition

-sur 1 ou 2 jours suivant la complexité du problème

-varier les types de problèmes, les supports

-tout le monde est encouragé à faire (on demande aux enfants non-inscrits d'essayer de participer à l'activité). Pas de jugement, droit à l'erreur, mise en avant des différentes stratégies pour atteindre le même résultat

-mise en commun : correction, explication des stratégies, pas de jugement

3-Mise en place : objectifs, matériel, utilisation

OBJ : apprendre ou réinvestir des apprentissages en mathématiques, favoriser des raisonnements logiques, se situer dans l'espace

-les jeux : tangrams, sudokus, pentaminos

-les défis, les énigmes

-fiche type Jocatop