

Mesdames,
Messieurs,

Les enseignants membres du groupe de travail départemental mathématiques invitent toutes les classes de Maternelle qui le souhaitent à participer à la semaine des mathématiques.

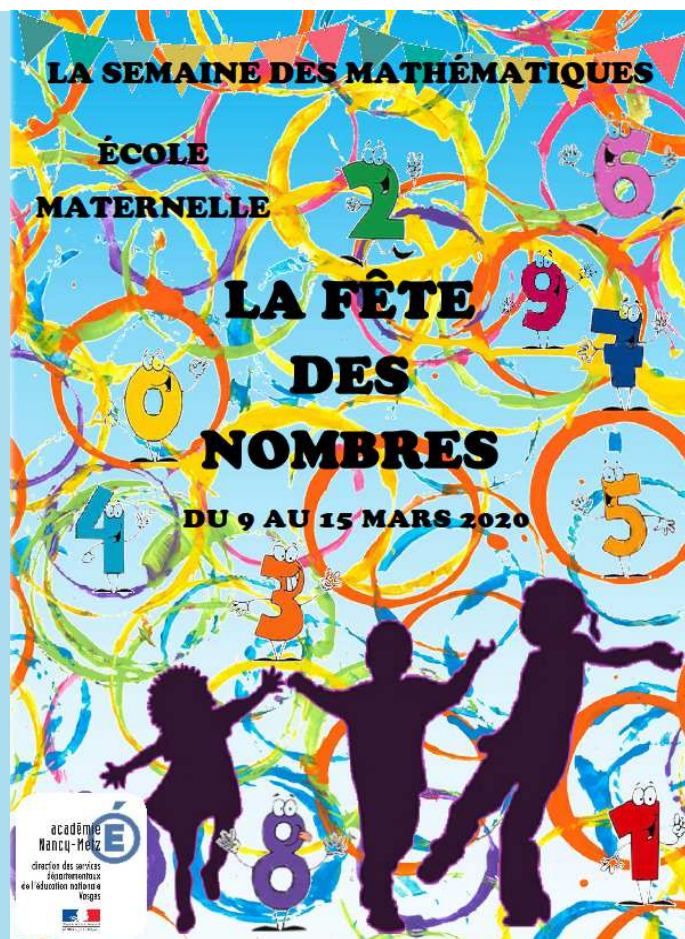
« La fête des nombres » est une déclinaison départementale adaptée aux plus jeunes. Il s'agit de proposer aux enfants des activités variées qui leur permettent de jouer avec les nombres.

Cet événement se déroulera du 9 au 15 mars 2020.

De nombreux témoignages envoyés l'an passé illustrent le document joint. Merci à tous pour ces précieux partages.

Nous vous souhaitons de joyeux moments de jeux mathématiques avec vos élèves.

Gaëtan DUPREY
IEN Mission Mathématiques



LA FÊTE DES NOMBRES

QUI ?	Toute classe qui le désire peut participer à la fête des nombres en adaptant les actions proposées au contexte de son école. (pas d'inscription nécessaire)
POURQUOI ?	<ul style="list-style-type: none">- valoriser les apprentissages mathématiques conduits à l'école Maternelle- proposer des moments privilégiés avec les parents- faire connaître et renforcer les liens avec les partenaires de l'école
QUOI ?	<p>Chaque classe peut choisir de mettre en œuvre l'une des trois actions proposées :</p> <ul style="list-style-type: none">- 1, 2, 3, jouons : jouer à des jeux de société avec les parents- Un jour, un nombre : à différents moments de la journée, les enfants sont sollicités pour agir avec le « nombre du jour »- Randonnée à compter : au cours d'une promenade, les enfants s'arrêtent à différents endroits pour jouer avec les nombres
OÙ ?	Dans la classe, dans l'école, à la ludothèque, etc.
QUAND ?	Pendant la semaine des mathématiques nationale, entre le 9 et le 15 mars 2020.



ACTION N°1

**1, 2, 3 ... JOUONS,
4, 5, 6 ... JOUONS ENCORE**



1. Description de l'action

Inviter les parents à venir jouer avec les élèves, à l'école, à des jeux de société dont les règles auront été apprises à l'école, des jeux connus par tous les enfants concernés.

2. Préalables

- Choisir des jeux adaptés à l'âge et aux compétences des enfants
- Choisir des jeux déjà utilisés en classe
- Inviter les parents et préciser le déroulement : accueil des parents, début des jeux, fin des jeux, clôture de l'événement (goûter, photo, éventuellement remise de jeux)



3. Matériel

Exemples de jeux : Uno, Domino, Loto des nombres, Les petits chevaux, Le cochon qui rit, les jeux de bataille, les jeux de réussites, les jeux de Mémoire, Le verger, Halli Galli, etc.

Sur ce site <http://www.lecoledemesreves.com/jeux-de-societe-nombre-maternelle/> vous trouverez une liste de jeux qui utilisent le nombre.

4. Rôle de l'adulte

- Organiser les tables de jeux, les groupes, l'animation.
- Veiller à ce qu'il y ait au moins un adulte et un enfant par table pour animer le jeu

Exemple d'organisation d'école

Enfants et parents arrivent en début d'après-midi. Les élèves sont accueillis dans leur classe et les parents sont regroupés autour d'un adulte référent (ex le directeur) qui leur explique l'enjeu et l'organisation de l'événement, l'utilisation du « passeport » (noms des jeux et les lieux de jeu), leur rôle et l'activité des enfants.

Répartition des groupes constitués dans les différents lieux.

Rotations libres lorsque le jeu est terminé. L'animateur colle alors une gommette sur le passeport des participants.

Autre exemple d'organisation pour une classe

Par petits groupes, quelques parents sont accueillis pendant le temps d'accueil (ou un autre moment de la journée) pour jouer avec les enfants de la classe à des jeux de société installés sur les tables.

5. Mise en valeur de l'action

- Inclure cette action dans un projet d'écriture pour informer les parents
- Prendre des photographies comme supports pour parler de l'événement
- Donner une récompense aux enfants (par enfant, par classe ou pour l'école, par exemple un jeu de cartes fabriqué à l'école)
- Envoyer quelques photographies accompagnées d'un texte synthétique qui présente cette action à l'IEN Maternelle : ce.ien88-pre-elementaire@ac-nancy-metz.fr

6. Variables / Propositions

Quand ?	Pour les 2-4 ans, pendant le temps de l'accueil Pour les 4-6 ans, sur une demi-journée de classe
Où ?	Au sein de l'école, dans une ludothèque, une salle communale
Avec qui ?	Les parents, les grands-parents, les résidents d'une maison de retraite
Comment ?	<ul style="list-style-type: none">- L'animation peut être confiée à un enfant (type tutorat des GS)- L'utilisation d'un passeport : document qui liste les jeux proposés adaptés selon l'âge des enfants- Installation de jeux de déstasse (jeux de constructions, grosses briques, des jeux libres, etc.) permet de gérer les rotations des groupes aux tables de jeu et alterner les temps où l'attention est plus ou moins sollicitée.

Les parents volontaires se sont relayés durant 3 matinées pour venir animer des jeux de société ou encadrer des ateliers de motricité.

Toutes ces activités avaient un point commun : il fallait compter, comparer des quantités, ajouter, retrancher, échanger, ordonner ...mais aussi attendre son tour, respecter les copains, accepter de perdre...

Les parents et les enfants ont beaucoup apprécié ces moments, riches en échanges.



ACTION N°2

UN JOUR, UN NOMBRE



La préparation de la fête du nombre 5 pour les PS et MS

Les GS créent des constellations de 5 et les disposent dans les locaux.



1. Description de l'action

Chaque jour de la semaine, les enfants découvrent un nombre (sac, mascotte...) adapté au niveau de la classe. A différents moments de la journée, les enfants sont sollicités pour agir avec ce nombre.

Par exemple, un jour, ils joueront avec le nombre 3 :

- se ranger par trois
- danser par trois
- jouer au ballon à trois
- faire un dessin en représentant trois fois chaque élément
- réaliser ou repérer des collections de trois
- isoler trois éléments dans l'environnement proche et les prendre en photo
- représenter le nombre avec son corps, seul ou à plusieurs
- réaliser un dessin commun par groupe de trois enfants
- dire une comptine connue à trois
- utiliser un sablier de trois minutes pour réaliser une activité de cette durée
- etc.



2. Préalables

Présenter cette action aux parents et leur proposer de continuer à la maison (écouter une musique pendant 3 minutes, faire trois pas et marquer un arrêt bref, s'endormir avec trois doudous, etc.)

3. Mise en valeur de l'action

- Prendre des photographies, les exposer pour les parents, réaliser des livrets pour garder une trace de ces moments ludiques.
- Envoyer quelques photographies accompagnées d'un texte synthétique qui présente cette action à l'IEN Maternelle : ce.ien88-pre-elementaire@ac-nancy-metz.fr

5. Variables / Propositions

Choisir les nombres en fonction du niveau de classe des élèves
(Par exemple : jusqu'à 3 en PS, jusqu'à 5 en MS, jusqu'à 10 en GS)

La journée du nombre 3



Nous avons semé 3 graines de haricot.



Faire un dessin avec 3 crayons attachés.

La journée du 5



Notre partie de balles brûlantes a duré 5 minutes (sablier).

La journée du 10



Nous avons fait des trains de 10 enfants. Et il restait un train de 3 enfants.

LA RANDONNÉE À COMPTER

1. Description de l'action

La classe se promène dans un lieu déterminé, et, chemin faisant, les enfants sont invités à s'arrêter à six escales où ils rencontreront les nombres.

Des activités avec des nombres sont proposées à chaque arrêt (voir tableau ci-dessous) :

- jouer à la passe à dix, à cinq, à huit (jeu adapté)
- résoudre des énigmes : « la course aux coccinelles »
- jouer au filet du pêcheur
- réciter, écouter ou jouer une comptine à compter
- jouer à un jeu de lancer pour dénombrer une collection (quilles ou chamboule-tout)
- écouter un nouvel album à compter
- réaliser un défi : gagner le plus de points possible
- réaliser une production de Land Art avec des éléments collectés au fil de la promenade
- etc.

2. Préalables

Choisir les lieux et les activités en fonction du contexte de l'école, de l'animation mise en place, de l'âge des enfants.

Si des parents participent à l'animation des ateliers, leur présenter le déroulement de l'activité et leur rôle.

3. Matériel

- prévoir l'installation matérielle à chaque escale (cf le détail ci-dessous). Des couvertures (de survie ou autres) peuvent matérialiser les lieux des différentes haltes.






4. Variables / Propositions

- La promenade peut être organisée avec le groupe classe, par demi-classe ou petit groupe
- Le parcours peut se dérouler dans l'enceinte de l'école, le quartier, un lieu inconnu (stade...) dans le respect des règles de sécurité.

5. Mise en valeur de l'action

- Prendre des photographies comme supports pour parler de l'événement
- Envoyer quelques photographies accompagnées d'un texte synthétique qui présente cette action à l'IEN Maternelle : ce.ien88-pre-elementaire@ac-nancy-metz.fr



Ateliers	Descriptif	Rôle de l'adulte (enseignant, Atsem ou parent)	Différenciation	Matériel
Passe à 10	Se faire des passes sans que le ballon ne tombe sur le sol (sans opposant)	Expliquer les règles, faire compter les enfants collectivement	Passe à 5, 8... selon les compétences numériques des enfants	Un ballon 
Enigme	Résoudre les énigmes "la course aux coccinelles" (voir fiche)	Présenter la situation, animer la recherche des coccinelles	Consignes adaptées au niveau de classe	Cartes coccinelles
Le jeu du filet des pêcheurs	Jouer au jeu des pêcheurs en comptant les élèves attrapés dans le filet	Expliquer les règles aux élèves, aider au comptage	Nombre choisi pour baisser le filet selon les compétences numériques des enfants	
Comptine à compter	Réciter, écouter ou jouer une comptine à compter	Connaître la comptine pour la faire apprendre aux élèves		Texte de la comptine, éventuellement des marionnettes
Jeu de quilles ou chamboule-tout	Faire tomber un maximum de quilles ou d'objets	Animer le jeu et faire compter les points	Nombre d'objets, valeurs des objets...	Quilles, bouteilles, balles... 
Album à compter	Découvrir un album caché dans la nature (accroché à un arbre par exemple)	Avoir pris connaissance de l'album en amont pour le lire aux élèves (animation avec jeux vocaux)		Album
Défi mathématiques	Marquer un maximum de points en lançant un objet dans une cible ou des cerceaux 	Organiser les lancers en toute sécurité	Valeur des zones de lancer 	Cibles, balles, cerceaux...
Land Art	Ecrire un chiffre en utilisant des éléments de la nature Réaliser une œuvre avec une collection déterminée (avec 3 cailloux, 5 feuilles, 2 branches par exemple)	Donner la consigne et veiller à la sécurité (espace de recherche limité)	Chiffre choisi, collections... 	Eléments de la nature, chiffre tracé sur le sol au préalable

ÉNIGME : LA COURSE AUX COCCINELLES

PS / MS

1. Présentation du jeu

Des cartes coccinelles sont cachées dans un espace délimité et sécurisé. Le but du jeu sera de retrouver les coccinelles selon les consignes données par l'enseignant.
Les enfants peuvent jouer seuls ou par binômes.

Consigne 1

Chercher 1 carte coccinelle qui a 3 points et la rapporter à l'enseignant. Après validation, la remettre au même endroit.

Consigne 2

Rapporter 2 cartes coccinelles qui font 3 points en tout.

Consigne 3

Rapporter 2 cartes coccinelles qui font 4 points en tout.

Consigne 4

Rapporter 3 cartes coccinelles qui font 4 points en tout.



2. Préalables

En amont de cette situation de jeu, en classe, les enfants auront eu l'occasion de chercher différentes manières d'obtenir les nombres 3 et 4 avec du matériel déplaçable (jetons par exemple), mais aussi avec les cartes coccinelles.



















La randonnée à compter sera une occasion de réinvestir la compétence dans une situation ludique.

3. Matériel

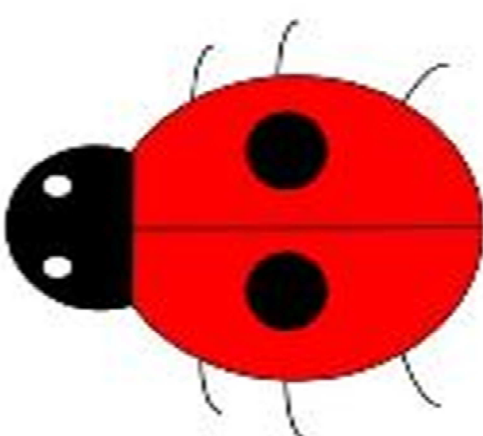
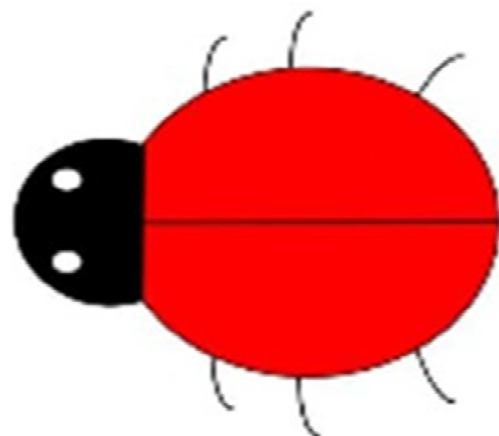
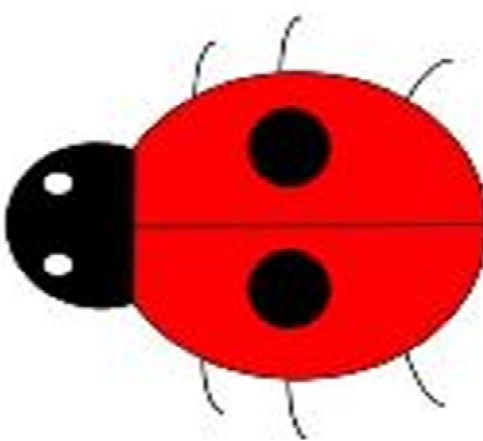
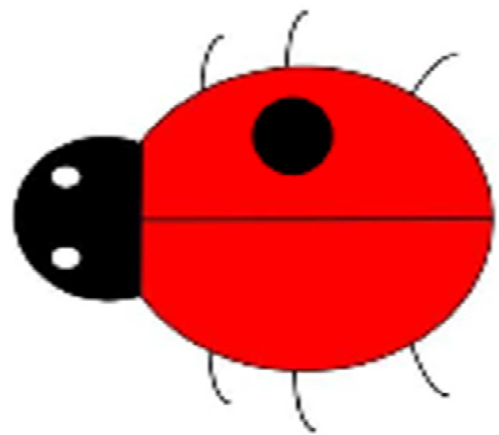
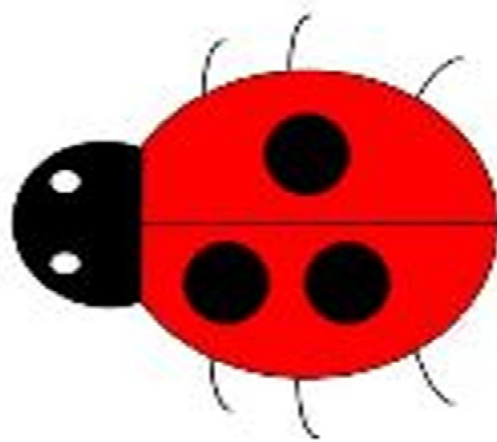
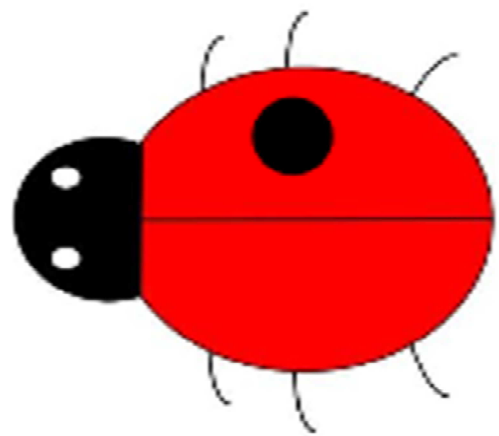
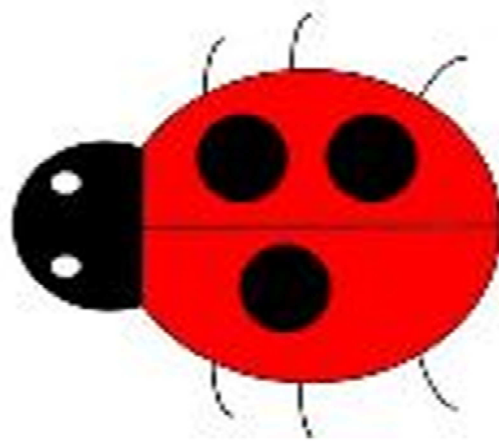
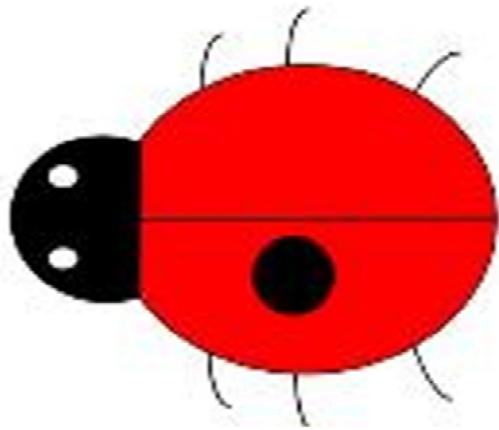
Cartes coccinelles selon le nombre de joueurs. Par joueur (ou binôme), compter environ :
1 carte à 0 point, 3 cartes à 1 point, 2 cartes à 2 points, 2 cartes à 3 points.

4. Trace du jeu

Représenter les différentes solutions trouvées.

<u>Consigne 1</u>	<u>Consigne 2</u>	<u>Consigne 3</u>
	<div></div> <div></div>	<div></div> <div></div>
<u>Consigne 4</u>		
<div></div>	<div></div>	<div></div>

LA COURSE AUX COCCINELLES PS / MS



ÉNIGME : LA COURSE AUX COCCINELLES

GS

1. Présentation du jeu

Des cartes coccinelles sont cachées dans un espace délimité et sécurisé. Le but du jeu sera de retrouver les coccinelles selon les consignes données par l'enseignant.
Les enfants peuvent jouer seuls ou par binômes.

Consigne 1

Chercher 1 carte coccinelle qui a 5 points et la rapporter à l'enseignant. Après validation, la remettre au même endroit.

Consigne 2

Rapporter 2 cartes coccinelles qui font 5 points en tout.

Consigne 3

Rapporter 2 cartes coccinelles qui font 6 points en tout.

Consigne 4

Rapporter 3 cartes coccinelles qui font 6 points en tout.

2. Préalables

En amont de cette situation de jeu, en classe, les enfants auront eu l'occasion de chercher différentes manières d'obtenir les nombres 5 et 6 avec du matériel déplaçable (jetons par exemple), mais aussi avec les cartes coccinelles.

La randonnée à compter sera une occasion de réinvestir la compétence dans une situation ludique.











































































































3. Matériel

Cartes coccinelles selon le nombre de joueurs. Par joueur (ou binôme), compter environ :

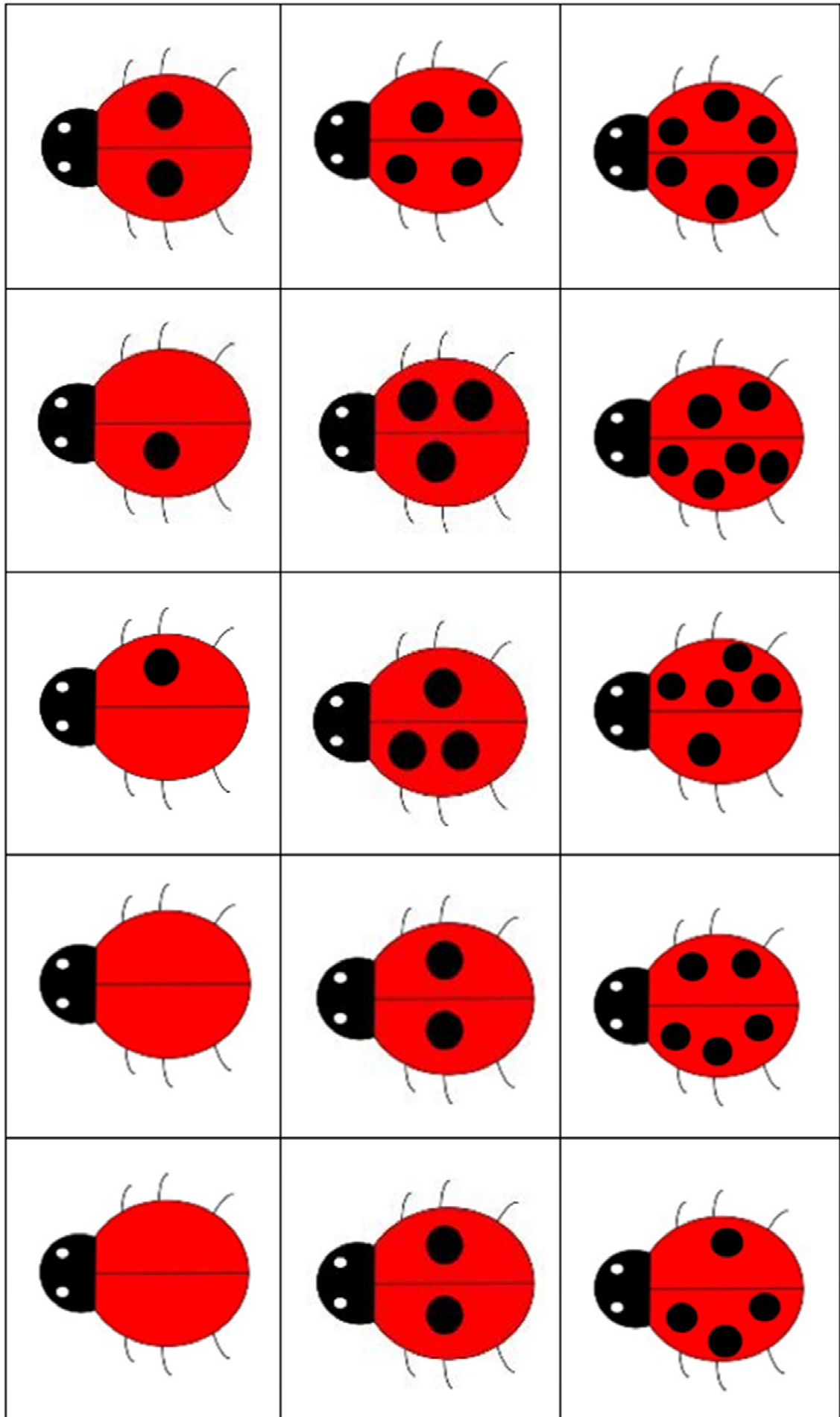
2 cartes à 0 point, 2 cartes à 1 point, 3 cartes à 2 points, 2 cartes à 3 points, 1 carte à 5 points, 2 cartes à 6 points.

4. Trace du jeu

Représenter différentes solutions trouvées. Le but n'est pas de les trouver toutes, mais d'en chercher le plus possible.

<u>Consigne 1</u>	<u>Consigne 2</u>	<u>Consigne 3</u>								
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	 	 	 		<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>	 	 	 	 
 	 									
 										
 	 									
 	 									
<u>Consigne 4</u>										
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>			  	  	  	  	  	  	  	
  	  	  	  							
  	  	  								

LA COURSE AUX COCCINELLES GS



"Le filet des pêcheurs"

La règle du jeu

La classe est répartie en deux groupes d'élèves.

Les enfants du premier groupe forment une ronde et représentent le filet des pêcheurs. Les enfants du second groupe représentent les poissons.

Le « groupe du filet » décide en secret d'un chiffre (ou un mot d'une comptine à compter) qui servira de signal.

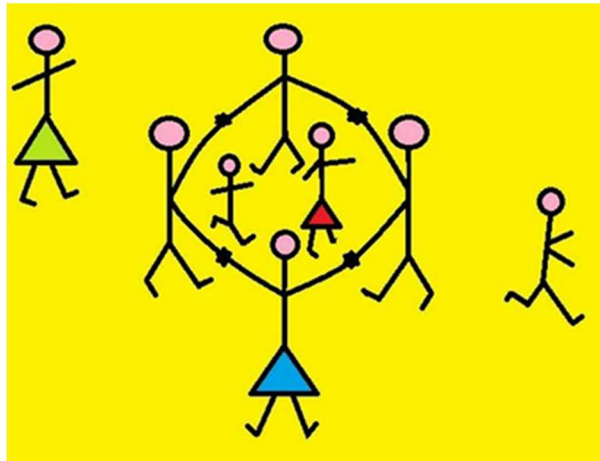
Lorsque le "filet" est prêt, les joueurs-filet se mettent en ronde et lèvent leurs bras afin que les joueurs-poissons viennent au milieu de la ronde.

Les joueurs-poissons doivent passer et repasser entre les mailles du filet tandis que « le filet » compte.

Lorsque le signal (le chiffre ou le mot choisi) est prononcé, « le filet » baisse les bras et les poissons qui sont à ce moment-là à l'intérieur de la ronde sont prisonniers. Ils viennent alors rejoindre le groupe du filet qui, de nouveau, choisit un nouveau signal.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de poisson libre.

Puis on peut intervertir les rôles.



LE SAC À JOUER

1. Description de l'action

Les sacs à jouer permettent de partager des moments de jeux mathématiques dans les familles, grâce à des jeux simples, connus des enfants. Ils sont des supports motivants pour familiariser les enfants avec les nombres et susciter de nombreux échanges langagiers.

On peut prêter deux "sacs à jouer" différents à chaque élève, au cours de la semaine des mathématiques.

2. Préalables

Faire un état des lieux des jeux déjà connus des élèves.
Informers les parents de l'action et de son fonctionnement.

3. Matériel

Prévoir des contenants facilement transportables (type sac en papier ou en tissu ou pochette en carton) et des jeux variés (voir les exemples ci-dessous).

4. Variables / Propositions

Durant la semaine des mathématiques, les prêts de jeux peuvent être organisés plus de deux fois.

En fonction du matériel disponible dans votre école et des jeux déjà connus des enfants, on peut réaliser plusieurs familles de jeux. On essaie de varier les catégories pour proposer des jeux différents lors des deux soirées maths dans les familles. Une règle de jeu simple accompagnera chaque sac.

Des exemples de familles de jeux :

- Sac jeux de cartes (jeu de réussite, jeu de bataille, Uno, ...)
- Sac jeux de société (petits chevaux, jeu de l'oie, jeu du verger, jeu du serpent, zoo méli mélo, loto, domino, ...)
- Sac jeux de forme (pavage, tangram (ou méli mélo pour les plus petits), loto tactile...)
- Sac de livres à compter (à lire à la maison avec ses parents)
- Sac de jeux de logique (morpion, rush hour, abalone en GS, gagne ton papa...)
- Sac de jeux d'observation (dobble, le lynx, jungle speed, bazar bizarre...)

