

## Semaine des mathématiques, du 11 au 16 mars 2019

<http://eduscol.education.fr/cid59178/semaine-des-mathematiques.html>

Guide de l'édition 2019 :

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CST/66/0/Semaine\\_maths\\_2019\\_1048660.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/CST/66/0/Semaine_maths_2019_1048660.pdf)

Thématique :

Le thème de cette huitième édition de la Semaine des mathématiques est "**jouons ensemble aux mathématiques**", il pointe que le plaisir que peuvent procurer les mathématiques pourrait être un plaisir partagé, voire collectif : coopération, motivation, émulation, réinvestissement... Le département propose de se centrer sur le jeu, dans le champ arithmétique, logique ou géométrique.

Enjeux :

Les jeux mathématiques permettent de construire des compétences des programmes par une pratique d'abord motivante, répétée, mais qui doit aussi, en situation de classe, faire l'objet d'une utilisation référée à des objectifs d'apprentissage. Il ne s'agira pas seulement de mettre les élèves en activité, il sera primordial de penser explicitement aux apprentissages sous-jacents. L'objectif du jeu (gagner selon la règle définie) sera à distinguer de l'objectif mathématique (apprendre).

Ces jeux devront favoriser la mise en place du triptyque MANIPULER, VERBALISER, ABSTRAIRE.

Modalités d'organisation possibles :

Au cours de cette semaine, nous vous invitons à pratiquer ces jeux avec vos élèves, en organisant des temps privilégiés d'apprentissage de ceux-ci afin que les élèves puissent d'abord accéder à l'autonomie de pratique.

Nous vous proposons donc un inventaire de jeux accessibles (jeux du commerce, jeux à construire, jeux déjà présents dans vos classes...), regroupés par cycle, dans lequel vous pourrez faire votre choix.

Nous vous suggérons que l'aboutissement de la pratique de ces jeux débouche sur des rencontres entre élèves d'une même école, d'écoles proches, de même niveau de classe ou de niveaux hétérogènes (tutorat, valorisation des élèves les plus fragiles, ...).

Chaque jeu sera accompagné d'une fiche descriptive des objectifs mathématiques poursuivis, ainsi que des modalités de mises en œuvre (règles, nombres d'élèves, variables envisageables, modalités de construction, ...).

Cette focale de la semaine des mathématiques n'empêche pas chacun de se saisir de ces propositions et de planifier les activités quand vous le souhaitez dans l'année.

Au-delà de nos propositions, vous trouverez des ressources complémentaires sur le site EDUSCOL



Pour rappel, la pratique des jeux pédagogiques peut :

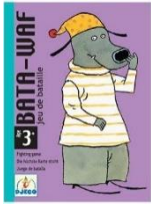
- faire l'objet d'une réflexion d'équipe,
- mener à une action du projet d'école,
- permettre des rencontres avec les parents d'élèves,
- inciter à la création d'une ludothèque,
- faire évoluer les enseignements,
- nourrir des débats ...

Nous vous proposons, ci-après, une liste de jeux que vous pourrez mettre en œuvre dans vos classes. Cette liste n'est pas exhaustive et vous disposez certainement d'autres jeux s'appuyant sur des compétences mathématiques que vous pourrez utiliser durant cette semaine et partager avec vos collègues.

### PROPOSITIONS CYCLE 1 :

→ Privilégier les jeux collectifs (au-delà de 2) afin de favoriser les interactions, la rencontre avec d'autres, le respect des règles et d'insister sur l'aspect coopératif.



Nom	Compétences	Règles	Variables
Halli Galli 	Connaître les décompositions du nombre (jusqu'à 5)  Additionner des petites quantités.	Dès que 5 fruits sont posés sur la table il faut être le plus rapide à sonner la cloche pour récupérer toutes les cartes. A la fin du jeu, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.	Nombre à atteindre  Toutes les cartes visibles ou cartes posées superposées.
Uno 	Reconnaître les différentes représentations du nombre	But : Se défausser de toutes ses cartes. Pour poser une carte, elle doit être de la même couleur ou représenter la même quantité.	Les représentations du nombre choisies  Les nombres choisis  En anglais. (Chiffres et couleurs)
Jeu des sept familles.	Reconnaître les différentes représentations du nombre  Connaître les décompositions du nombre	Retrouver toutes les cartes de sa famille	Nombres choisis  Représentation des nombres
Jeu de l'escargot Jeu de l'oie les petits chevaux Poursuite en ballon...	Déplacement sur plateau  Bande numérique, déplacer de 1	But : être le premier à atteindre l'arrivée  Progressivité → Dé de couleurs, dé-nombres (chiffres ou constellations), un ou plusieurs dés, pièges.	Toutes... (Possibilité de bouger tous les pions)

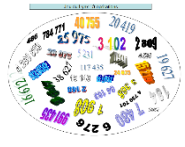

<p>Batawaf</p> 	<p>Comparaison de quantité</p>	<p>Jeu de bataille But : Avoir le plus de cartes à la fin de la partie. Déroulement : Comparer la valeur sa carte (la hauteur du chien) S'il y a égalité il faut crier BATAWAF.</p>	
<p>Bazar bizarre Dobble</p>	<p>Catégorisation Observation Logique Concentration</p>		
<p>La boîte à 10</p>	<p>Construction du nombre  Additionner des petites quantités  Stratégie d'anticipation</p>	<p>But : être le premier à atteindre 10 jetons dans la boîte  Chacun son tour un élève met 1, 2 ou 3 jetons dans la boîte. Le 1<sup>er</sup> joueur à atteindre 10 gagne 1 point. La boîte est vidée et le jeu continue.</p>	<p>Le limite est le temps ou le nombre de points. Les quantités à additionner, la quantité à atteindre Mettre des objets ou des cartes représentant des objets.</p>

Mais aussi les dominos, lotos et jeu du pommier...

Jeux de délestage : Tangrams, Défi camion (smart games)


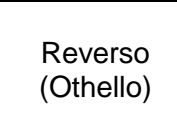


#### PROPOSITIONS CYCLE 2 :




Nom	Dominante Règle du jeu	Notions	Compétences	Niveaux	Nombre de joueurs	Durée
Yam	Numérique	calcul mental stratégie	raisonner calculer communiquer	C2	2 à 6 joueurs	20 min
Bataille navale	Géométrie	Topologie stratégie	Raisonner Modéliser Chercher communiquer	C2 C3	2 joueurs	20 min
<p>Master mind</p> 	logique	stratégie	Raisonner Chercher communiquer	C2 C3	2 joueurs	10 min
<p>Quoridor</p> 	Géométrie	Stratégie topologie	Raisonner Chercher	C2 C3	2 ou 4 joueurs	

Lynx (numérique) 	numérique	Stratégie Topologie	Chercher communiquer	C2 C3	2 à 6 joueurs	15 à 20 min
Cryptographie	Numérique	Voir le lien ci-dessous <a href="http://matoumatheux.ac-rennes.fr/tous/crypto/accueil.htm">http://matoumatheux.ac-rennes.fr/tous/crypto/accueil.htm</a>				
Mystéro 	Numérique	Voir le lien ci-dessous <a href="https://www.pirouette-editions.fr/mystero-569.fr">https://www.pirouette-editions.fr/mystero-569.fr</a>				

### PROPOSITIONS CYCLE 3 :

Jeux du commerce :

Nom	Dominante Règle du jeu	Notions	Compétences	Niveaux	Nombre de joueurs	Durée
Pickomino 	Numérique	addition, multiplication, calcul mental stratégie	chercher modéliser raisonner calculer communiquer	cycle 2 cycle 3	2 à 4	20 min
Reverso (Othello) 	Géométrique	topologie alignement stratégie	chercher représenter raisonner communiquer	cycle 2 cycle 3	2	20 min
Quorridor 	Géométrique	topologie orientation stratégie	chercher représenter raisonner communiquer	cycle 2 cycle 3	2	10 min
Triomino 	Numérique Géométrique	addition calcul mental orientation	chercher modéliser représenter raisonner calculer communiquer	CE2 cycle 3	3 à 4	30 min

 <p>Tridio</p>	Géométrie	topologie orientation solides déduction	chercher représenter raisonner communiquer	CE2 cycle 3	1 à 2	15 min
 <p>Katamino</p>	Géométrie	topologie orientation polygones pavage déduction	chercher représenter raisonner communiquer	CE2 cycle 3	1 à 2	15 min
 <p>Perrudo</p>	Numérique Logique	additions	chercher raisonner communiquer	Cycle 3	5-6 joueurs	15 à 20 min

Jeux à construire :

Les marmottes au sommeil léger

<http://www.ac-grenoble.fr/ien.evian/spip.php?article858>

Jeu de Nim EDUSCOL

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mettre\\_en\\_oeuvre\\_son\\_enseignement\\_dans\\_la\\_classe/68/3/RA16\\_C3\\_ST\\_jeu\\_de\\_nim\\_N.D\\_586683.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Mettre_en_oeuvre_son_enseignement_dans_la_classe/68/3/RA16_C3_ST_jeu_de_nim_N.D_586683.pdf)

Prévoir la trace écrite de l'élève : feuille de route / prise de note						
Marathon	Numérique	Addition soustraction	chercher calculer raisonner communiquer	Cycle2 Cycle 3	1 à 6	20 min
Compte est bon	Numérique	4 opérations	chercher calculer raisonner communiquer	C2 c3	1 à 4 ou rituel de classe	10 min
Jeu des 6 cartes	Numérique	moitié / quart ou double / moitié	chercher calculer raisonner communiquer	C3 ou C2	2 joueurs ou 2 équipes	20 min

			modéliser représenter			
Compléments	Numérique	à 10 à 100 à 1000 à 60	chercher calculer raisonner communiquer	C2 C3	2 à 3 (le 3e peut être secrétaire)	10 min
<i>Lynx prévoir photos des jeux de classe</i>	Numérique	DMqQ... Fractions nbres décimaux	chercher calculer raisonner communiquer	C3	2 à 4	15 min

D'autres ressources possibles :

site M@ths en-vie :

<http://www.ac-grenoble.fr/ien.st-gervais/mathsenvie/spip.php?rubrique24>

<http://matoumatheux.ac-rennes.fr/accueilniveaux/accueilFrance.htm>

<http://jeux2maths.fr/category/cycle-3/>

Bonne semaine.