



# 117

## La lettre du référent numérique

### Circonscription de St Gervais | Pays du Mont-Blanc

#### [GerScape game]

Des défis mathématiques à résoudre en ligne



Dans le cadre de la semaine des Mathématiques, du 11 au 17 mars prochains dont le thème est "Jouons ensemble avec les maths", Fabienne Vitrice et Gilles Verardo vous proposent de participer au "GerScape game" en ligne durant lequel les élèves devront résoudre des petites énigmes mathématiques afin de finir le jeu en moins de 45 min.

Deux activités, pour le cycle 2 et pour le cycle 3 qui peuvent être mises en œuvre en autonomie sur un ou deux ordinateurs en fond de classe.

Jouer (cycle 2) : <https://view.genial.ly/5c544441a9e79373d7ed5202>

Jouer (cycle 3) : <https://view.genial.ly/5c3f0291b47b536e4b440917>

#### [MathsMentales]

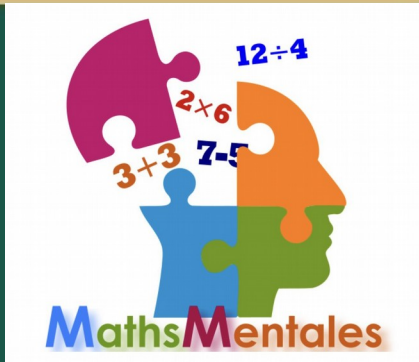
# Automatismes et calcul mental

Ce site a été créé pour travailler les automatismes et le calcul mental à l'aide de gammes générées pseudo-aléatoirement.

Pour commencer, choisir un thème, puis une activité. Une fois l'activité choisie, vous pouvez paramétrer :

- le temps entre chaque question ;
- s'il faut cacher la diapositive après un certain temps ou non ;
- l'affichage de 2 questions en simultané (pour éviter la triche) ;
- l'affichage de la correction à la fin du diaporama ou non (si non, on peut l'afficher ensuite en cliquant sur l'onglet *exemple / correction* ;
- le nombre de diapositives (entre 1 et 10).

Générer ses calculs : <http://mathsmentales.net/>



#### [Le glisse-nombre]

# Un outil numérique pour comprendre la numération... ou comment faire comprendre les multiplications par 10 100 1000 ... et les divisions par 10 100 1000

5432									
*Explications									
Millions	Centaine de milliers	Milliers	Centaines	Unités	Centièmes	Millièmes	Dix-millièmes	Cent-millièmes	
	5	4	3	2	0	0			
		5	4	3	2				

Le « glisse-nombre » est un outil permettant d'illustrer le fait que lorsque l'on multiplie ou divise un nombre par une puissance de 10, ce n'est pas la virgule qui se déplace mais les chiffres qui composent le nombre qui prennent une valeur 10 fois supérieure ou 10 fois inférieure.

Un dossier complet publié sur Eduscol présente cet outil, ses enjeux et ses usages. Un outil numérique permet d'utiliser un glisse nombre dynamique, via un vidéoprojecteur, un tableau interactif ou un ordinateur.

Dossier Eduscol :

[http://cache.media.education.gouv.fr/file/Fractions\\_et\\_decimaux/42/2/](http://cache.media.education.gouv.fr/file/Fractions_et_decimaux/42/2/)

RA16 C3 MATH frac dec annexe\_4 673422.pdf

Application à télécharger : <https://mathix.org/glisser-nombre/glisser-nombre.zip>

Application ligne : <https://mathix.org/glisser-nombre/index.html>



#### LE [Dossier]

# Des jeux en ligne pour la semaine des mathématiques

Répertoire non exhaustif de jeux à proposer dans le cadre de la semaine des mathématiques... mais pas que !

**Maths-Rix**

Un jeu d'aventure mathématique à travers les pièces d'une école.

Lien : <http://www.astro52.com/oliv/olivstart.html>

**Le kangourou des mathématiques**

Au delà du jeu-concours, le site met à disposition de nombreuses activités mathématiques à proposer aux élèves.

Lien : <http://www.mathkang.org/default.html>

**Calcul@tice**

Site d'entraînement des élèves au calcul mental animé par les équipes TICE et mathématiques de la DSDEN Nord.

Lien : <https://calculatice.ac-lille.fr/>

**Jeux et magie mathématique**

Découvrez le pays des Mathématiques magiques malicieuses solides et... très sérieuses : des tours de magie interactifs, des énigmes, des illusions géométriques, des paradoxes, des animations, des puzzles magiques, des pavages dynamiques, des cours et exercices animés, des trucs malins...

Lien :

[http://therese.eveilleau.pagesperso-orange.fr/pages/jeux\\_mat/indexF.htm](http://therese.eveilleau.pagesperso-orange.fr/pages/jeux_mat/indexF.htm)

**Le matou matheux**

Des activités dans tous les domaines et pour tous les niveaux et notamment une pagé dédiée aux jeux mathématiques.

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

**Aventures mathématiques**

Un blog sur "l'aventure mathématique" qui consiste à engager ses élèves dans des problèmes ambitieux, longs, complexes qui les passionnent, donnent du sens aux apprentissages et leur permettent de progresser.

Lien : <http://aventuresmathematiques.blogspot.com/>

**Speedy Sigma**

Un jeu de logique ne réclamant que la connaissance des tables d'addition et la capacité à enchaîner de courts raisonnements.

Lien :

<https://education.francetv.fr/matiere/mathematiques/cp/jeu/speedy-sigma>

**Mathador**

En famille comme en classe, Mathador est un outil pour travailler les nombres et les opérations. Découvrez sur le site tout l'univers Mathador : applications et jeux en ligne Chrono et Solo, l'offre Mathador Classe, les boîtes de jeux...

Lien : <https://www.mathador.fr/>

**Les jeux de lulu**

Logique, stratégie, observation, orientation, déplacement, autour du nombre... pour le cycle 1.

Lien : <http://jeux.lulu.pagesperso-orange.fr/index.htm>

**Récréomaths**

Ce site est consacré aux mathématiques récréatives. Il contient une banque de problèmes récréatifs et une banque d'outils mathématiques.

Lien : <http://www.recreomath.qc.ca/index.htm>

**GoMaths**

Au menu, des jeux pour apprendre à calculer tout en s'amusant, des jeux de réflexion, des jeux pour exercer sa mémoire, des jeux pour exercer sa vision dans le plan et dans l'espace, et enfin des casse-tête pour les pros : à consommer sans modération (ou presque...) !

Lien : <http://www.gomaths.ch/>