

Animation pédagogique
Mathématiques Cycle 2 - Château-Chinon

Les mathématiques par le jeu

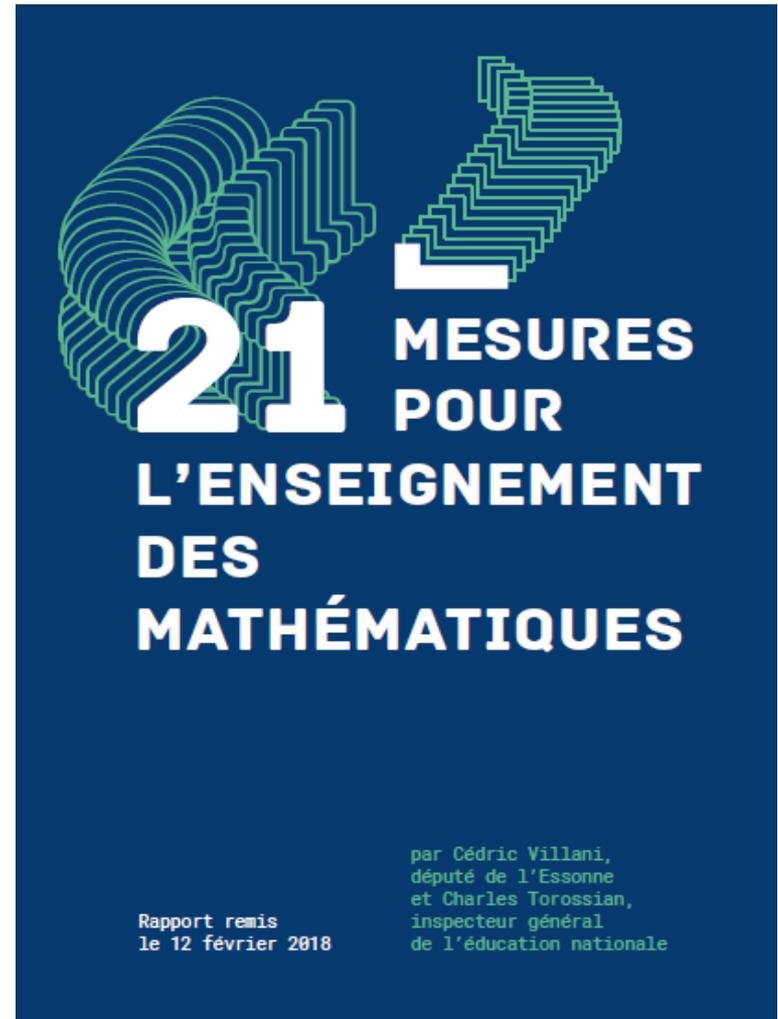
«Le jeu mathématique est un petit univers proposant au joueur un but pour la poursuite duquel il devra mettre en œuvre une démarche de résolution de problèmes qui fera appel à des notions mathématiques clairement identifiables». *Didier Faradji*

Mercredi 03 avril 2019

Cristine Géobard – Philippe Charleux – Magali Jeannin

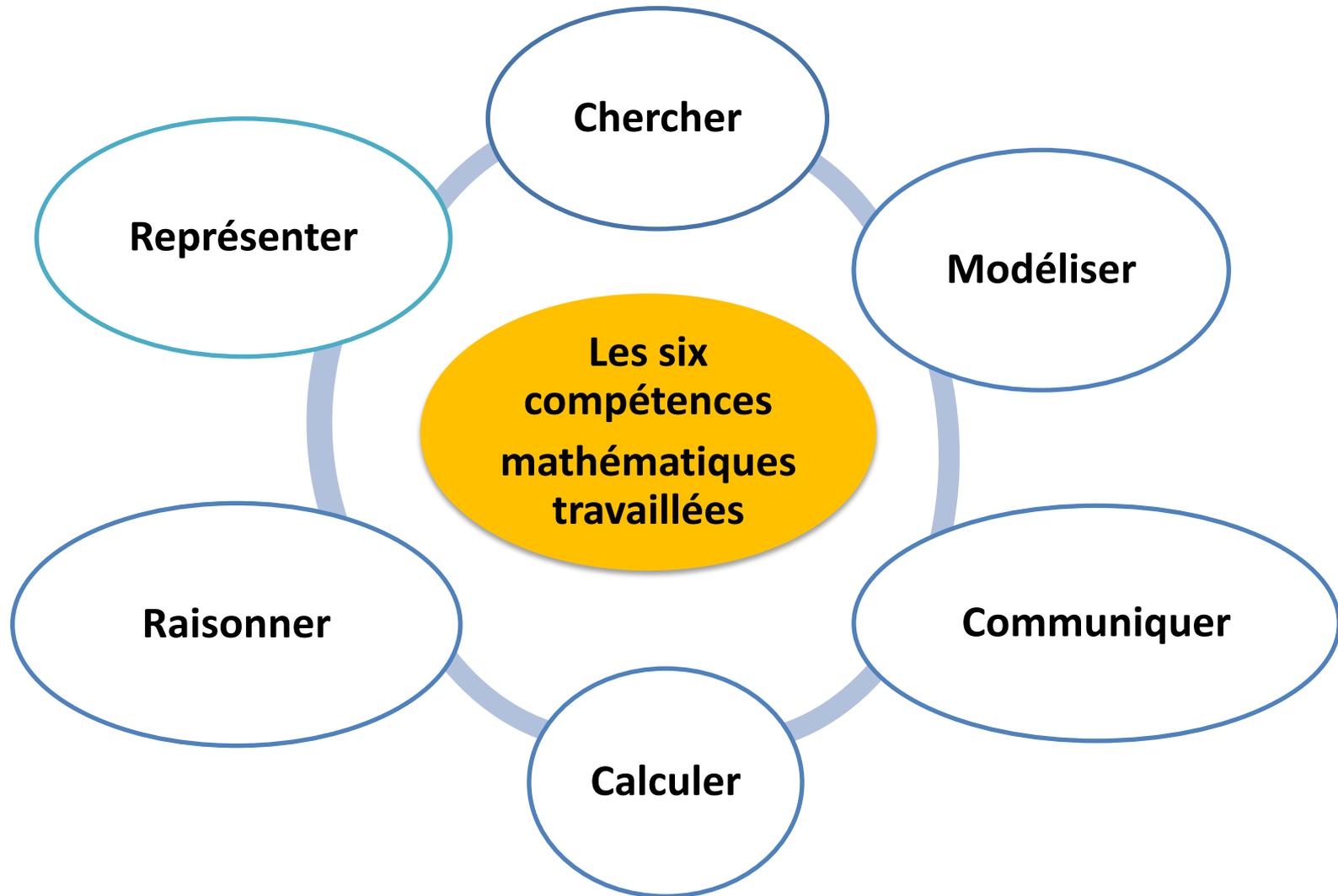
Un plan Mathématiques

*Manipuler
Verbaliser
Abstraire*



http://cache.media.education.gouv.fr/file/Fevrier/19/0/Rapport_Villani_Torossian_21_mesures_pour_enseignement_des_mathematiques_896190.pdf

Les compétences essentielles



Les mathématiques forment
une discipline exigeante
mais nécessaire à tous

Cela donne du sens aux notions
mathématiques des programmes

Les
mathématiques
sont, en elles-
mêmes, une sorte
de jeu avec des
règles

Pourquoi jouer en mathématiques ?

Les
mathématiques
sont vivantes et se
prêtent facilement
aux activités
ludiques

Jouer développe des
attitudes sociales

Jouer est naturel chez la
plupart des enfants... et des
adultes aussi

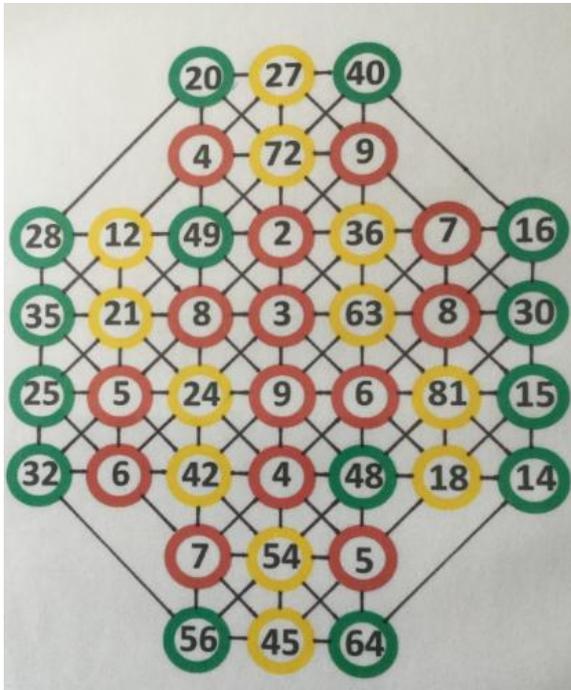
L'écrit n'est pas
obligatoire

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Maths_par_le_jeu/92/4/01-RA16_C3_C4_MATH_math_jeu_641924.pdf

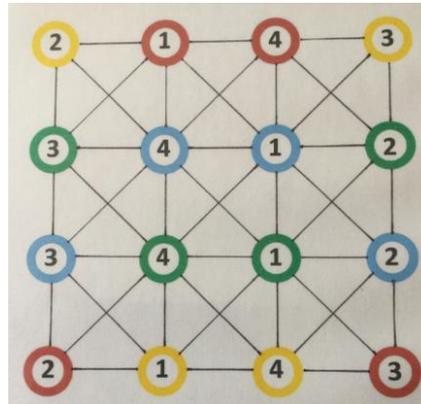
The screenshot shows the eduscol website interface. At the top left is the logo of the Ministry of National Education of France. To the right, it says 'eduscol Informer et accompagner les professionnels de l'éducation'. Further right are three circular icons for 'CYCLES 2', '3', and '4', with '2' highlighted. Below this is a dark blue header with 'MATHÉMATIQUES' in white, and a sub-header 'Ressources transversales'. The main content area features the title 'Les mathématiques par les jeux' in green, followed by a link 'Accéder à la liste des jeux exposés dans cette ressource'. At the bottom left, there is a small section for 'Visionner la vidéo Du plaisir à l'apprentissage' with a play button icon.

Les jeux mathématiques

Jeux de Plateau



➤ *Il était une fois*



➤ *L'as du 10*

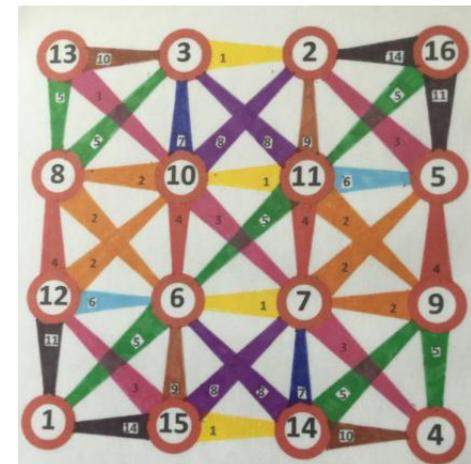
➤ *6 qui prend*

➤ *Calculodingo*

Règles des jeux

➤ *le double des tables*

➤ *Le héros du 34*



Les jeux mathématiques



Mathador avec la boîte flash

	Rapido Cible		Un max de solutions
<p><u>Règle du jeu.</u> Trouver le plus vite possible le nombre cible en utilisant les nombres du tirage. Possibilité d'utiliser les quatre opérations (+/-/x/÷). Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois mais il n'y a pas obligation de tous les utiliser. Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible !</p>		<p><u>Règle du jeu.</u> Avant la fin du chronomètre, trouver le plus de solutions possibles pour atteindre le nombre cible en utilisant les nombres du tirage. Possibilité d'utiliser les quatre opérations (+/-/x/÷). Chaque nombre ne doit être employé qu'une seule fois mais il n'y a pas obligation de tous les utiliser. Il faut faire au moins une opération pour trouver le nombre cible !</p>	

Mathador avec les applications ou en ligne



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

Mathador avec des tirages calibrés CE1/CE2 à projeter



<https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/aPc95QL97nY8HHy>

Les jeux mathématiques

Jeux tablette

Applications

Android et IOS gratuites:



Défi tables



Calcul@TICE



**Math Duel /
Math Fight**

Les jeux mathématiques

Jeux en ligne



<https://www.logicieleducatif.fr/>

<https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2>



MiCetF

<https://micetf.fr/jeux-maths-1/>

Pour finir... le jeu permet de...

Pour les élèves :

- Consolider ses connaissances
- Mettre en œuvre ses connaissances dans un autre contexte
- Vivre des situations proches de l'expérimentation
- Dédramatiser les exercices scolaires habituels
- Systématiser et mémoriser
- S'aider entre élèves
- Valider la réponse d'un autre
- Se poser des questions

Pour l'enseignant :

- Observer les élèves : repérer les difficultés ou les réussites
- Repérer les modalités de raisonnement et d'apprentissage des élèves qui n'apparaissent pas aussi clairement dans le contexte habituel
- Repérer les difficultés d'appropriation de la tâche à partir de la règle
- Utiliser ces observations pour construire les séances suivantes en classe

Jouer ne suffit pas

Prévoir des temps de réflexion et d'échange (intermédiaires et de synthèse) amenant les élèves à verbaliser leurs stratégies, à les argumenter, les confronter, s'exprimer sur le déroulement, les règles ou les notions mathématiques....

Posture de l'enseignant

Pendant le jeu l'enseignant ne distribue plus les connaissances, il accompagne plutôt les élèves dans leurs découvertes, il aide à la métacognition (Qu'avez-vous appris... Comment avez-vous fait... Que dois-tu savoir pour faire le jeu...)