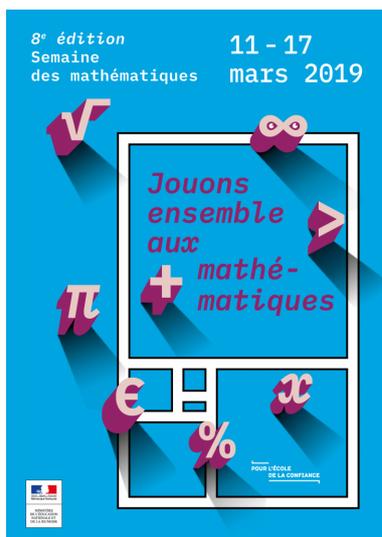


<https://maths-rhone.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article277>

2019 : Jouons ensemble aux Mathématiques

- Evénements et Projets mathématiques - La semaine des mathématiques - Les autres années ... -



Publication date: mardi 5 mars 2019

Copyright © GDM69 - Tous droits réservés

Cette année nous proposons à vos élèves quatre jeux et un défi codage pour la semaine des mathématiques qui se déroulera du 11 au 19 mars 2019. Vous trouverez autour des jeux proposés des défis s'apparentant à des problèmes atypiques mettant vos élèves dans des postures de chercheur : la résolution de ces situations nécessitera des recherches, des raisonnements, des calculs, des échanges, des modélisations, des représentations. Ces situations inciteront les élèves à entrer dans l'abstraction en n'interdisant pas un appui matériel. Ils devront mettre en place des stratégies de recherche et des procédures de résolutions originales. Cependant ce travail ne peut se réaliser correctement que si les élèves connaissent bien le jeu dont sont issus les défis. Vous pouvez donc choisir un jeu que vous avez déjà mis en place dans la classe. Sinon, nous vous conseillons de faire découvrir à vos élèves un seul jeu sur les deux premiers jours : comprendre les règles, déterminer l'enjeu et s'approprier le matériel ; le tout en faisant plusieurs parties, ou en mettant en place un tournoi par exemple. Il est important de terminer chaque séance par l'émergence de stratégies "gagnantes" ou de procédures de jeu afin de créer une connaissance commune du jeu. Ensuite, sur les autres jours de la semaine vous pouvez proposer les défis à votre classe. Il faut privilégier un temps d'appropriation personnelle avant d'engager des échanges par 2 puis par groupe plus conséquent (4/5) et terminer par une mise en commun avec toute la classe mettant en évidence différents résultats, une variété de procédures, des obstacles rencontrés et des erreurs à éviter. Nous n'encourageons pas des simples corrections collectives. Si la classe ne trouve pas l'exhaustivité des résultats ou les meilleures combinaisons, il est préférable de maintenir le mystère et susciter la frustration en suggérant que la réponse trouvée par la classe est partielle. Il peut être intéressant d'encourager à continuer la recherche à d'autres moments du temps de classe (personnel ou organisé), voire de continuer les recherches même au-delà de la semaine des mathématiques. Connaître simplement la meilleure réponse n'apporte rien aux élèves, l'essentiel des apprentissages s'établit par les élèves pendant leurs phases de recherche, les temps d'échanges autour des erreurs, les communications autour des propositions de pistes à suivre et leurs moments de doute. Nous recevrons avec plaisir des témoignages de l'activité de classes (photos, films, productions, etc), à l'adresse ce.ia69-cpdmathssciences@ac-lyon.fr, pour une mutualisation par diffusion sur notre site de l'académie de Lyon. Nous restons à votre disposition, via cette même adresse, pour toutes vos interrogations et nous vous souhaitons de bons moments de jeu avec vos élèves. Les fichiers suivants comportent des paperboards pour une utilisation sur TNI, des fichiers imprimables pour réaliser les jeux et des fichiers PDF donnant un aperçu des calques des paperboards pour les classes ne possédant pas de TNI.

Téléchargement : -* [Dossier complet](#) (tous les jeux) -* jeu par jeu : -** [Digit](#) -** [Mystero](#) -** [Mathador](#) -** [Set](#) -** [Défi Codage \(Cargo bot\)](#)