

Semaine des maths 2019

« Jouons ensemble aux mathématiques »

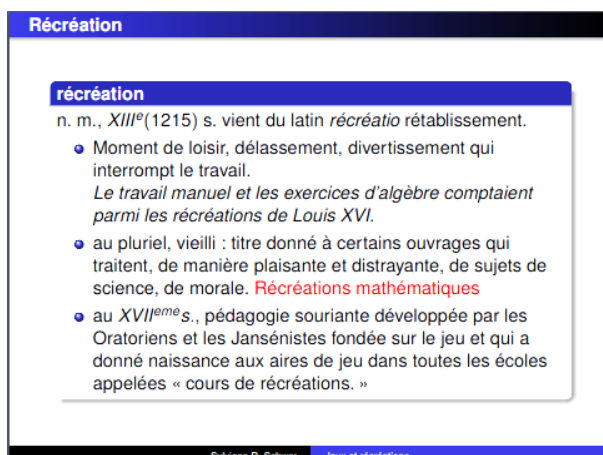
Projet : Récréations Mathématiques

Cycles : 2 et 3

Objectif : Renforcer la place du jeu dans l'enseignement des mathématiques afin de motiver davantage les élèves et d'encourager leur autonomie

Dispositif : Des élèves préparent des jeux mathématiques en numération, calcul, logique, géométrie, résolution de problème...qu'ils proposent aux autres élèves de l'école pendant les récréations.

Pour la petite Histoire ...



http://maths.ac-creteil.fr/IMG/pdf/diaporama_schwer_recreationsmathematiques.pdf

Ce projet a été mis en place au cours de la semaine des mathématiques 2019 à l'école Emile Bugnon, à Bar le Duc. L'enseignante, Sylvie Glineur, a préparé, en amont, avec ses élèves de CM et l'aide de la PDMQDC, Nathalie Hamiot, des ateliers mathématiques pendant les récréations à destination des autres élèves de l'école.

Des petits groupes d'élèves se déplaçaient dans l'école pendant la récréation. Chaque équipe d'élèves était munie d'une feuille de route. Les grands animaient, donnaient les consignes aux plus petits et notaient sur la feuille de route de l'équipe les résultats obtenus dans l'atelier dont ils avaient la charge.

Les ateliers proposés :

Atelier	Matériel	Compétences travaillées
Atelier 1 : Touché coulé	Grilles de bataille navale	✓ - se repérer sur un quadrillage - élaborer une stratégie
Atelier 2 : numération	Papier - crayon	- décomposer un nombre - trouver différentes écritures additives, soustractives ou multiplicatives pour les CE2 et les CM
Atelier 3 : Problèmes non numériques	Ardoise – feutres	- résoudre des problèmes de logique nécessitant de mémoriser, des indices, éliminer, déduire, inférer
Atelier 4 : Mölkky	Quilles numérotées	- mobiliser en situation des faits numériques - calculer mentalement
Atelier 5 : Puissance dé	Grilles de jeu différenciées selon le niveau de classe 2 dés à 10 faces	- Additionner, soustraire ou multiplier des nombres < à 10 - élaborer et choisir des stratégies
Atelier 6 : casse-tête puzzle	Jeu de Katamino	- assembler des solides ? formes géométriques en vue de reproduire un modèle - mémoriser un modèle de départ, manipuler et résoudre un problème lié à l'espace
Atelier 7 : Pavage	Pièces de puzzles / miroir Modèles à reproduire	- Assembler des formes simples (triangles) pour réaliser des formes complexes sous forme de pavage - Repérer la symétrie axiale des figures complexes et des pavages

Les compétences sociales/ citoyennes :

- ✓ être capable de communiquer et de réguler un jeu (expliquer les règles, faire jouer, valider, comptabiliser)
- ✓ de respecter des règles de prise de parole (joueurs et deux animateurs)
- ✓ de tenir un engagement sur une semaine
- ✓ d'installer et ranger son atelier
- ✓ d'être efficace sur un temps court

Les compétences mathématiques des élèves de CM qui encadraient :

- ✓ maîtrise suffisante des connaissances et compétences en jeu dans différents domaines mathématiques
- ✓ calculer, valider, attribuer des points, calculer les points obtenus par les équipes de classe

Un bilan enseignant :

- ✓ objectifs de la semaine des maths atteints
- ✓ assez aisé à réaliser
- ✓ organisation matérielle assez simple
- ✓ organisation des espaces à bien anticiper pour une action efficace sur un temps court
- ✓ déplacement autonome et respectueux des joueurs dans les espaces exceptionnellement dédiés
- ✓ belle expérience, riche d'indices sur l'attitude très différente pour certains acteurs moins impliqués en classe
- ✓ valorisation responsabilisation des plus grands très porteuse

Un bilan élève :

- ✓ très fiers et autonomes, envie de poursuivre sur les semaines suivantes
- ✓ volonté remontée en conseil de classe et des délégués de s'engager pour l'année suivante