

Groupe départemental des Deux-Sèvres

8<sup>e</sup> édition  
Semaine  
des mathématiques 11 - 17  
mars 2019

**Jouons ensemble  
aux  
mathématiques**

POUR L'ÉCOLE  
DE LA CONFIANCE

MINISTÈRE  
DE L'ÉDUCATION  
NATIONALE ET  
DE LA JEUNESSE

## Editorial

Numéro spécial pour cette seconde édition de Maths Mag dédiée à la semaine des mathématiques qui va se dérouler du 11 au 17 mars.

Cette 8<sup>ème</sup> édition aura comme thème « Jouons ensemble aux mathématiques ». Jouer pour jouer, ou jouer pour apprendre ?

Et pourquoi pas les deux, allons même plus loin : surtout les deux !

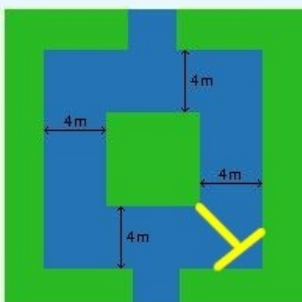
L'aspect ludique d'une activité n'empêche pas son intérêt pédagogique, il permet souvent un plus fort intérêt de la part des élèves (mais aussi des enseignants), il apporte un complément de sens aux propositions d'enseignement et amène aussi une dynamique différente au sein de la classe comme dans la relation élève-enseignant.

Alors profitons de cette semaine pour jouer aux mathématiques.

*Stéphane Gay, Inspecteur en charge  
de la mission Villani -Torossian*

[Guide de l'édition 2019](#)

## Espace Ludique



Solution du jeu N°1

## Veille

Encyclopédie sur le développement des jeunes enfants

[Pourquoi jouer = apprendre](#)

## Propositions départementales

Défis mathématiques : Inscrivez votre classe et recevez, chaque matin de la semaine des Mathématiques, un défi mathématique.

[Formulaire d'inscription](#)

Enquête : mathématiques et métiers

Les élèves mènent une enquête auprès de leur famille et répondent sur le formulaire : [ICI](#)

## Objectifs de la semaine

**Proposer** une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques.

**Insister** sur l'importance des mathématiques dans la formation des citoyens et dans leur vie quotidienne (nombres, formes, mesures, sciences du numérique).

**Présenter** la diversité des métiers dans lesquels les mathématiques jouent un rôle important ou essentiel ainsi que la richesse des liens existant entre les mathématiques et les autres disciplines (physique, chimie, sciences de la vie, environnement, informatique, sciences économiques et sociales, géographie, etc.).

**Développer** chez les élèves le goût de l'effort, la persévérance, la volonté de progresser, le respect des autres, de soi et des règles : autant de valeurs communes au sport et aux mathématiques.

**Montrer** que la pratique des mathématiques peut être source d'émotions de nature esthétique (élégance d'une théorie, d'une formule, d'un raisonnement) afin de dévoiler le lien entre mathématiques, plaisir et créativité.

## Le jeu au cycle 2

Extrait des programmes 2015

« Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée, etc., conduisant à utiliser les quatre opérations. »

*Bulletin officiel spécial n° 3 du 26 avril 2018*

« Par ailleurs, la majorité des élèves aiment manipuler les nombres, calculer, c'est pour eux une forme de jeu. Enseigner explicitement et intensivement le calcul aux élèves revient en fait à leur offrir à la fois des outils pour la résolution de problèmes et la suite de leurs études et le plaisir de jouer avec les nombres. »

## Le jeu au cycle 3

Extrait des programmes 2015

En mathématiques, dans la partie *espace et géométrie* : « Les situations faisant appel à différents types de tâches (reconnaître, nommer, comparer, vérifier, décrire, reproduire, représenter, construire) portant sur des objets géométriques, sont privilégiées afin de faire émerger des concepts géométriques (caractérisations et propriétés des objets, relations entre les objets) et de les enrichir.

Un jeu sur les contraintes de la situation, sur les supports et les instruments mis à disposition des élèves, permet une évolution des procédures de traitement des problèmes et un enrichissement des connaissances. »

## Les pistes...

Pratique de jeux mathématiques et de jeux de société dans le cadre d'une journée ou demi-journée dédiée à la Semaine des mathématiques. Les jeux de hasard, les jeux de stratégie, les jeux de mémoire (comme le memory), les jeux de poursuite permettent la construction des savoir-être et surtout la construction de connaissances logico-mathématiques. Il pourrait être envisagé d'organiser :

- des jeux intergénérationnels dans le cadre d'ateliers à destination des parents : jeux créés par les élèves et leurs enseignants de mathématiques à destination des parents et des autres enseignants ;
- des ateliers dans les établissements, proposant des jeux logiques : le Comité international des jeux mathématiques, entre autres, pourrait apporter son aide sur ce plan, en proposant ses jeux (jeu de Hex, Mathisto) et ses valises pédagogiques ;
- des rencontres inter-cycles ou inter-degrés, entre maternelles/élémentaires, écoles/collèges, collèges/lycées, lycées/université, autour d'activités de type défis, énigmes, rallyes, recherches, etc.

## Des ressources

D'où viennent les mathématiques ?

<https://education.francetv.fr/matiere/mathematiques/cinquieme/article/histoire-des-maths-chronologie>

Les maths par les jeux

[http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Maths\\_par\\_le\\_jeu/92/4/01-RA16\\_C3\\_C4\\_MATH\\_math\\_jeu\\_641924.pdf](http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Maths_par_le_jeu/92/4/01-RA16_C3_C4_MATH_math_jeu_641924.pdf)

Défis mathématiques

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/math-sciences-et-technologie/scenarios-pedagogiques/defis-mathematiques-778748.kjsp?RH=1398174037802>

Espace pédagogique mathématique de l'académie de Poitiers

<http://ww2.ac-poitiers.fr/math/>

Jeux éducatifs ARITMA : [Mathématiques pour tous](#)