



Un site pour développer le jeu en classe !

publié le 15/04/2021

Descriptif :

Un répertoire de jeux conçus et testés en classe par quatre professeurs pour aborder des notions des programmes du cycle 3 au lycée.

Sommaire :

- Le site "Jeux 2 Maths"

L'intérêt et la place du jeu dans l'enseignement et les apprentissages mathématiques ne sont plus à démontrer. A ce égard, le site EDUSCOL publiait en 2016 [une brochure](#) dans laquelle il n'est pas inutile de se replonger de temps à autre. Elle explique notamment que :

"La pratique du jeu permet de gagner du temps dans la compréhension des connaissances, rend plus pérennes les savoir-faire essentiels en mathématiques et leur permet de développer des compétences diverses"

et que le jeu

"donne du sens aux notions mathématiques des programmes..."

La brochure montre en outre comment mettre en place le jeu en maths et questionne entre autres la place de la trace écrite, celle de l'évaluation ou encore le rôle de l'enseignant. Elle fournit enfin et surtout des exemples de jeux à mener en classe.

● Le site "Jeux 2 Maths"

Pour compléter et enrichir cette banque de situations, quatre enseignants du groupe J2M de l'IREM de Caen-Normandie [ont mis à profit leur travail de recherche et de réflexion en créant le site :](#)

▶ [Jeux2Maths](#)

Vous y trouverez un répertoire de jeux conçus pour aborder des notions au programme des cycles 3 et 4, ceux pour le lycée restant à venir.

Le menu déroulant en haut de la page, simple et intuitif, favorise d'ailleurs la recherche par cycle.



Les jeux ont tous été testés en classe afin d'évaluer leur pertinence sur les apprentissages des élèves. Disponibles gratuitement, toutes les informations utiles à leur compréhension et à leur utilisation figurent en ligne : diaporama ou tutoriel, règles du jeu, éléments indispensables à la fabrication du jeu (cartes, pions, plateaux, etc.).

Il est à noter qu'aucun de ces jeux n'est disponible à la vente.

A vous de jouer !!!