



Jeux et mathématiques dans le cadre de la liaison école-collège (TRAAM)

publié le 23/05/2019

"Les maths pour s'amuser"

Descriptif :

Dans le cadre d'une liaison avec les écoles de secteur du collège Théophraste Renaudot, à Saint Benoît. Stéphanie Straebler, Valérie Bouché Lamongie et Noémie La Fontaine ont imaginé un projet se déclinant en trois axes, dont l'un est autour des jeux mathématiques.

Sommaire :

- Contexte
 - Niveau
 - Objectif
 - Compétences travaillées
 - Déroulement et modalités de mise en œuvre
 - Bilan
 - Productions des élèves
-

● Contexte

Dans le cadre d'une liaison avec les écoles de secteurs Stéphanie Straebler, Valérie Bouché Lamongie et moi-même avons imaginé un projet se déclinant en trois axes. Le premier axe est autour des jeux mathématiques.

● Niveau

Cycle 3 (CM2 et 6ème)

● Objectif

Faire créer des jeux mathématiques aux élèves pour travailler les automatismes et démystifier les mathématiques en les rendant ludique et à la portée de chacun. Une rencontre CM-6ème à eu lieu lors de la semaine des mathématiques pour partager un moment ensemble et découvrir les jeux des élèves.



● Compétences travaillées

- CHERCHER : Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés
- CHERCHER : S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées
- MODELISER : Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes issus de situations de la vie quotidienne
- REPRESENTER : Utiliser des outils pour représenter un problème
- RAISONNER : Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement
- RAISONNER : Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.
- CALCULER : Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement)
- CALCULER : Contrôler la vraisemblance de ses résultats
- COMMUNIQUER : Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange

● Déroulement et modalités de mise en œuvre

Ce projet s'est fait régulièrement en AP (1 fois par semaine) de septembre jusqu'à décembre.

Les élèves ont d'abord découvert des jeux mathématiques durant 3 séances :

- [mesuro presto](#) : un jeu de plateau pour travailler les mesures de longueur, masse, contenance et durée.
- [mistigri](#) : un jeu de cartes pour travailler les tables de multiplication
- [bataille](#) : un jeu de cartes pour travailler les nombres décimaux
- tangram : un casse-tête pour travailler les formes géométriques.

Ils se sont ensuite mis par groupe de deux ou trois puis ils ont à leur tour, fabriqué des jeux en s'inspirant des jeux découverts ou de tout autre jeu connu. La fabrication comprend le jeu en lui-même (plateau, pion, ...), la règle du jeu, la boîte et le nom du jeu.



● Bilan

Nous avons pu observer des élèves actifs et fiers de faire découvrir leur jeu pendant la rencontre avec les CM. Ils ont fait des maths pendant 2h en s'amusant et sans complexe. Nous avons pu également observer des progrès dans les automatismes de calcul de la part de certains élèves (en particulier des plus en difficulté). Les élèves qui ont des difficultés à rentrer dans les apprentissages se sont montrés investis durant tout ce projet.



● Productions des élèves

