



Continuité pédagogique en mathématiques

LE MOT DES RÉFÉRENTS MATHÉMATIQUES

Bonjour !

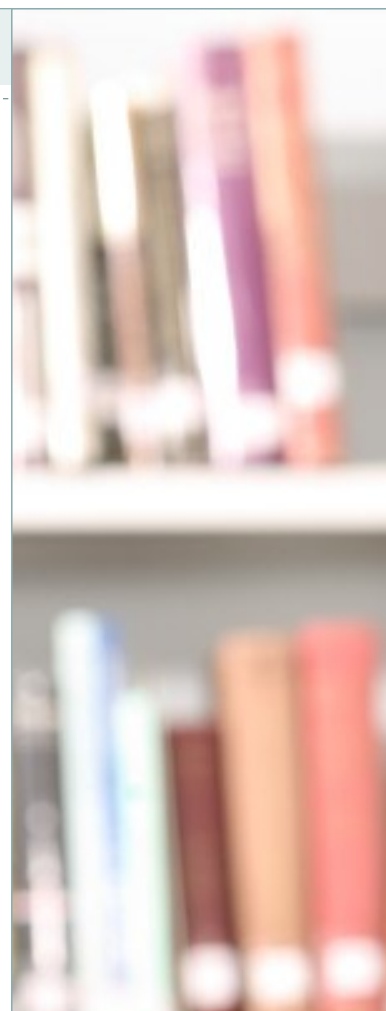
Dans ce 4^{ème} numéro, du classique et de l'original. Même en mathématiques, n'oublions pas de varier les plaisirs afin de dynamiser nos pratiques. En particulier, le jeu est un outil puissant qui façonne le cerveau. Il est nécessaire de se saisir des jeux dans les situations d'apprentissages afin de travailler sur les stratégies, sur le raisonnement, d'entraîner et de motiver les élèves dans cette discipline. Si le jeu est fortement préconisé dans les programmes et les documents d'accompagnement de la maternelle, nous pouvons nous demander si son importance est préservée au sein des différents cycles. La réponse est oui: selon le ministère de l'éducation nationale, les bienfaits du jeu ne s'estompent pas avec l'âge des élèves et ceux-ci sont bénéfiques pour tous les cycles de l'école élémentaire et du collège, du cycle 2 au cycle 4. Il est important d'expliquer aux élèves et à leurs parents que jouer permet d'apprendre et que cela permet également aux élèves de progresser et de s'engager dans une dynamique positive. Mais attention, pour citer Mme Francillette, CPC Coordonnatrice mathématiques, « il ne faudrait pas que le jeu... dépasse l'enjeu ! »

NOUS CONTACTER

Parice LATCHMAN : parice.latchman@ac-guadeloupe.fr

Laury MOUNSAMY : laury.mounsamy@ac-guadeloupe.fr

Magaly FRANCILLETTE : magaly.francillette@ac-guadeloupe.fr



DANS CE NUMÉRO

Cycle 1 :

Des algorithmes en ligne.

Un sudoku pour les MS-GS.

Des défis mathématiques.

Deux classiques pour la maternelle.

Cycles 2 et 3 :

Le tour de magie

La potion d'hortyserum

Le jeu des cibles

Cycle 3 :

Escape Game : S'en sortir sans sortir !

Cycles 1, 2 et 3 :

Projet Echecs et maths

CANOPE :

Outils d'accompagnement

CYCLE 1

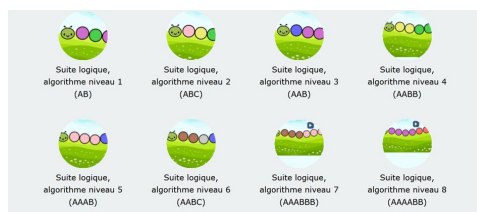
DES ALGORITHMES EN LIGNE

Hé oui ! Les prémices de l'algorithmique, laquelle fait son apparition au cycle 2, sont bien là !

Ceux qui font de la programmation informatique en savent quelque chose, et pour résoudre un problème comme celui des célèbres Tours de Hanoï, il faut répéter une même procédure à l'infini !

Il nous semble important de garder une place aux algorithmes pour participer à la construction du raisonnement chez nos petits élèves.

Nul besoin de supports ici. Après notre proposition de faire des algorithmes avec des éléments de la maison dans un précédent document de ressources, voici la version en ligne.



[CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER !](#)

CYCLE 1

UN SUDOKU POUR LES MS-GS



Pour commencer à travailler le repérage sur quadrillage et employer le vocabulaire associé (lignes et colonnes pour le moment), ce jeu en ligne pour les 4-6 ans va sûrement plaire aux aventuriers en herbe.

[CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER !](#)

CYCLE 1

DES DÉFIS MATHÉMATIQUES, MÊME POUR LA MATERNELLE !

Si vous préférez les activités ludiques hors ligne et sans écrans, à partir de cette fiche de l'académie de Versailles, vous pourrez proposer des défis mathématiques mettant en jeu les quantités et les formes. Jetez-y un coup d'œil, elles sont modifiables. Les élèves auront sûrement plaisir à photographier leurs productions.

[CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER !](#)



CYCLE 1

DEUX CLASSIQUES POUR LA MATERNELLE

Une interface attrayante, des niveaux de progression, un guidage audio, un outil pratique pour les familles afin d'assurer l'entraînement régulier des petits élèves grâce à ces grands classiques qu'on ne présente plus !

[GRELI-GRELO INTERACTIF !](#)

[LAPINS CACHÉS !](#)



CYCLE 2 ET CYCLE 3 : RÉCRÉATION MATHS

Pour accompagner vos apprentissages en distanciel ou reprendre les cours en présentiel dans la bonne humeur, nous avons choisi ces deux activités dont l'univers saura séduire nos élèves.

Il s'agit des domaines du calcul et des grandeurs et mesure.

LE TOUR DE MAGIE

Plaisir Maths regroupe des animateurs, des enseignants, des chercheurs qui conçoivent et réalisent des jeux et des activités mathématiques et ludiques, qui permettent de découvrir, apprendre et approfondir les mathématiques avec plaisir.

Elles peuvent permettre aux enseignants et aux animateurs d'enrichir leurs pratiques, aux familles de vivre des moments ludiques et éducatifs avec leurs enfants, et à toutes et tous de développer une culture des récréations mathématiques.

Dans ce numéro, un tour de «Mathémagie» qui ravira petits et grands. Vous apprendrez à lire dans les pensées, comme un ou une mentaliste ! Il faudra bien lire le «truc du mathémagicien», basé sur le calcul, afin de maîtriser à la perfection le tour et pouvoir ainsi le présenter devant le public.

[CLIQUER ICI POUR ACCEDER !](#)



LA POTION D'HORTYSERUM

Un défi très amusant qui est en fait un exemple de problème ouvert, pour chercher, avec de la manipulation possible, dans le domaine des grandeurs et mesures.

« Abracadabra ! C'est l'effervescence à l'école de Plaisir Maths ! Tous les apprentis sorciers et sorcières brandissent leur baguette magique pour préparer la potion d'Hortyserum. Tout est prêt sauf la décoction d'orties. Il faut faire preuve d'ingéniosité pour récupérer la quantité exacte de décoction d'orties à l'aide des deux seuls flacons à ta disposition. Sauras-tu relever le défi ? »

[CLIQUER ICI POUR ACCEDER !](#)



CYCLE 2 ET CYCLE 3

JEU DES CIBLES

Pour s'entraîner au calcul mental et à la recombinaison de nombres, un classique pour s'amuser en autonomie.

1. A l'ouverture du lien, le jeu est paramétré avec une cible constituée de 3 nombres. Il est possible de faire varier ce paramètre en choisissant les nombres à utiliser en cliquant.
2. Il s'agit de calculer le score réalisé par le tireur en observant les impacts sur la cible.
3. L'élève entre au clavier le nombre cible trouvé et passe à un autre calcul après avoir cliqué sur OK.

Point didactique

Rappelons que pour que les élèves aillent vers l'usage de procédures expertes de calcul mental, une étape importante est celle de la décomposition-recomposition des nombres. C'est à travers ce concept notamment que les nombres deviennent maniables et que les intuitions de résultats se créent en calcul mental. Concernant l'évolution du domaine d'étude des nombres, les recherches scientifiques ont montré que les enfants font usage de

Exemples de consignes :

CM :

- choisis les nombres de 1 à 100 000
- choisis les nombres de 1 à 1 000 000
- choisis les nombres de 0,001 à 1
- choisis les nombres de 0,001 à 10 (puis à 100, à 1000)
- choisis les nombres que tu veux, fais toi des petits défis !

CP: 1 et 10 (si tu es fort(e) rajoute 100)

CE1 : 1 10 100 (si tu es fort(e) rajoute 1000)

CE2 : 1 10 100 1000 (si tu es fort(e) rajoute 10000)

stratégies de décomposition-recomposition, d'abord avec les nombres inférieurs à 10 puis avec ceux de la deuxième dizaine et, de façon progressive, avec de plus grands nombres.

Avec un jeu aussi simple que celui-ci, on est au cœur de... la cible !

[CLIQUER ICI POUR ACCEDER !](#)

CYCLE 3

ESCAPE GAME : S'EN SORTIR SANS SORTIR !

Les escape games sont apparus au Japon dans les années 2000, avant de se déployer partout dans le monde et de connaître un véritable succès. Pour les joueurs, l'objectif consiste à s'échapper d'une pièce où ils sont enfermés, en un temps limité. Pour y parvenir, ils doivent trouver des indices et résoudre des énigmes. C'est un jeu d'évasion pédagogique. Réflexion, logique, mobilisation des connaissances, les escape games convoquent des compétences multiples et rendent les élèves acteurs de leurs apprentissages.

Voici un escape game mathématiques ne nécessitant aucun matériel. Une façon de découvrir le concept en ligne, en faisant des mathématiques. Pourquoi ne pas se lancer dans l'aventure depuis son bureau avant d'expérimenter à l'école ? Les élèves adorent !!



[CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER !](#)

DE LA MATERNELLE AU CYCLE 3

PROJET ECHECS ET MATHS



Dans le cadre du plan Villani-Torossian sur l'enseignement des mathématiques, la DSDEN de la Vienne (Académie de Poitiers) sous la responsabilité de M. Bonnet, IEN en charge de la Mission Mathématiques, propose un projet à destination des élèves d'écoles de cycle 1, 2 ou 3 du département.

[CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER !](#)

Ces documents nécessitant des impressions et des jeux, nous les réservons pour la reprise des cours en présentiel et en attendant, pour les adultes et les élèves intéressés, voici un moyen intéressant de comprendre et d'apprendre les premières règles à distance :

[CLIQUEZ ICI POUR ACCÉDER !](#)

CANOPE

Chaque semaine, CANOPE propose sa sélection d'outils en lignes afin d'accompagner les enseignants dans la continuité pédagogique.

Elles sont classées par niveau de classe, domaine et compétence. Cette fois, il n'y a pas que des maths !

[CLIQUER ICI POUR ACCEDER !](#)



CanoTech

Ressources et formations pour la continuité pédagogique