

LE JEU VECTEUR D'APPRENTISSAGE



MATHS C2-C3

EN ATTENDANT QUE LA FORMATION NE COMMENCE...

QUEL EST LE PROCHAIN NOMBRE ?

89, 106, 113, 118, 128, ???



PLAN DE LA FORMATION

- L'apprentissage par le jeu
- Jeux de réflexion
- Escap'maths



➤ L'APPRENTISSAGE PAR LE JEU

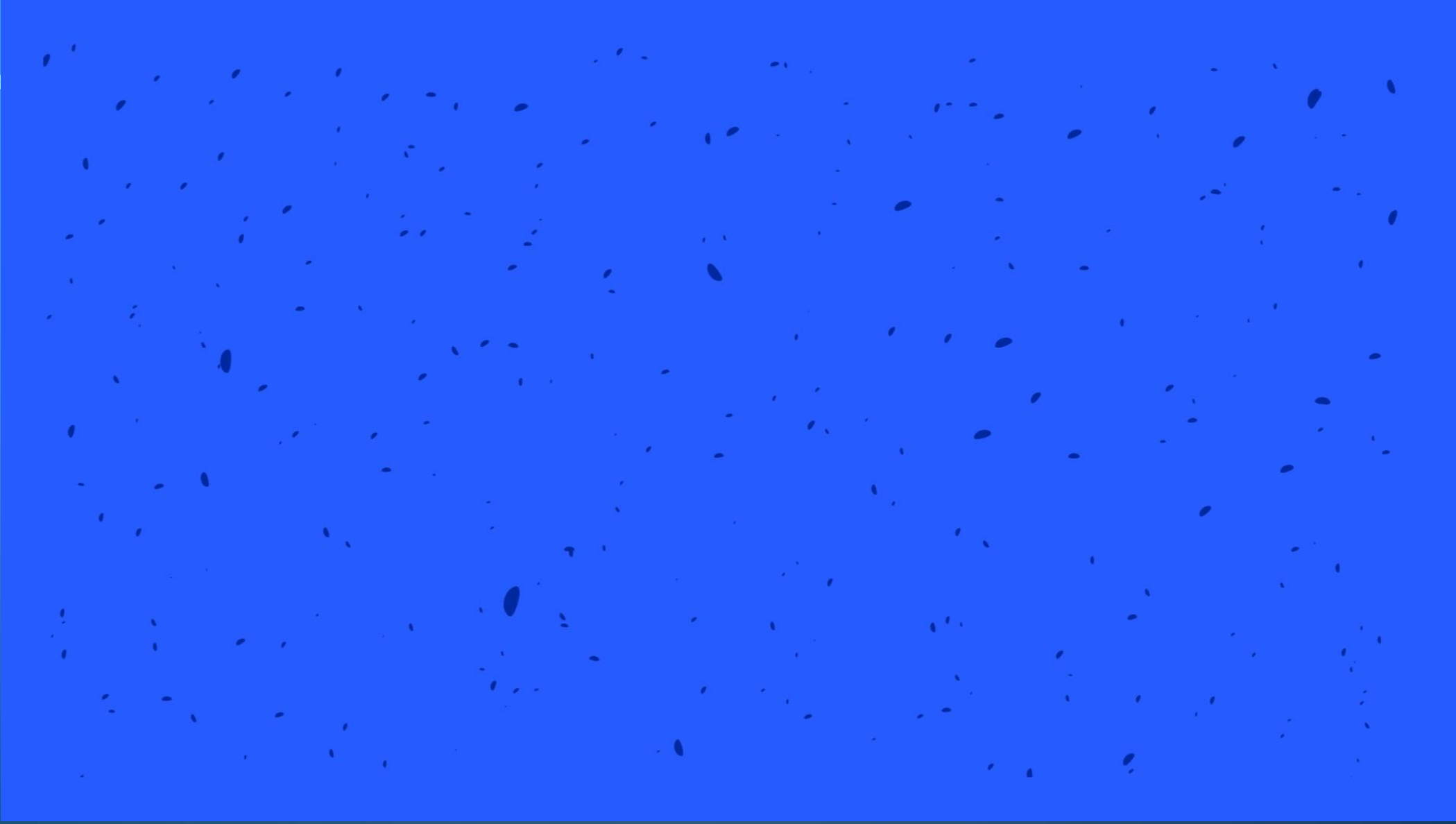
UTILISEZ-VOUS LE JEU DANS VOS CLASSES ?

*POUR VOUS, QUELS SONT LES INCONVÉNIENTS A
L'USAGE DU JEU EN CLASSE ?*

LE MORPION DES MULTIPLES

https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/IMG/pdf/doc_d_accompagnement_le_morpion_des_multiples.pdf

- Points d'appui :
 - Automatisation/réactivation des faits numériques
 - En autonomie et en gardant une trace des calculs
 - Peu de matériel
 - Ludique
- Point de vigilance
 - Définir un nombre premier



LIEN VIDEO SHUT THE BOX :

<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/M5o4ttXDyFqpn3k>

SHUT THE BOX

<https://blog.mathador.fr/aujourd'hui-on-joue-avec-shut-the-box/7049/>

- Points d'appui

- Automatisation des compositions/recompositions jusqu'à 12.
- Variantes/Adaptations possibles
- Peu de matériel
- Ludique
- De 1 à 4 joueurs

L'INTÉRÊT DE JOUER EN MATHS

- Un objectif institutionnel – la résolution de problème
- Un outil d'apprentissage pour :
 - Découvrir
 - Automatiser
 - Réinvestir
- Une construction pérenne
- Donne du sens
- Le plaisir de jouer – le plaisir des maths
- Evaluer les élèves

L'INTÉRÊT DE JOUER – OBJECTIFS TRANSVERSAUX

- Statut de l'erreur - confiance en soi
- Un mode d'apprentissage premier – continuité avec le cycle 1
- Compétences sociales
- Compétences linguistiques

QUELQUES PISTES...

- Jeux courts, en duo avec peu de matériel pour débiter
- Introduction progressive des règles du jeu
- L'explicitation
- Des moments à réfléchir dans l'emploi du temps
- Ritualiser le jeu en calcul mental
- Accepter et apprécier le bruit
- Le jeu pour TOUS les élèves, pas seulement pour « ceux qui ont fini »
- Inviter les parents

QUELQUES PISTES...

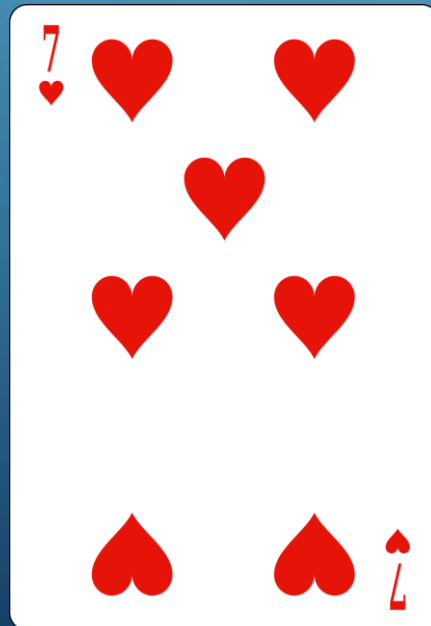
- Donner au jeu une place à part entière dans les apprentissages :
Partir de la compétences à travailler pour choisir le jeu et l'inclure dans une séquence d'apprentissage.

QUELQUES PISTES...

- Donner au jeu une place à part entière dans les apprentissages :
Partir de la compétences à travailler pour choisir le jeu et l'inclure dans une séquence d'apprentissage.

Par exemple : Les compléments à 10 -> **le jeu du bon débarras**

<https://bloc-note.ac-reunion.fr/9741080f/files/2020/05/r%C3%A8gle-Bon-d%C3%A9barras.pdf>

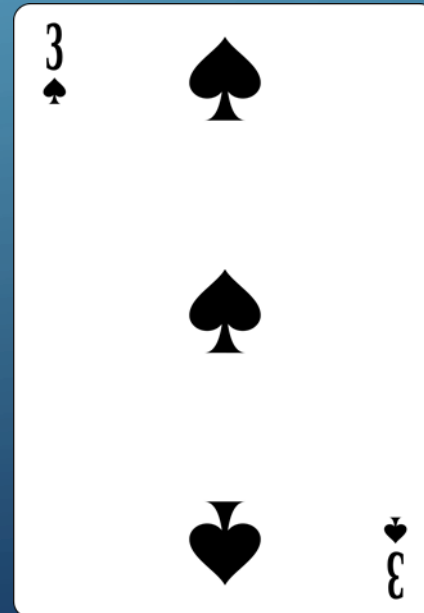
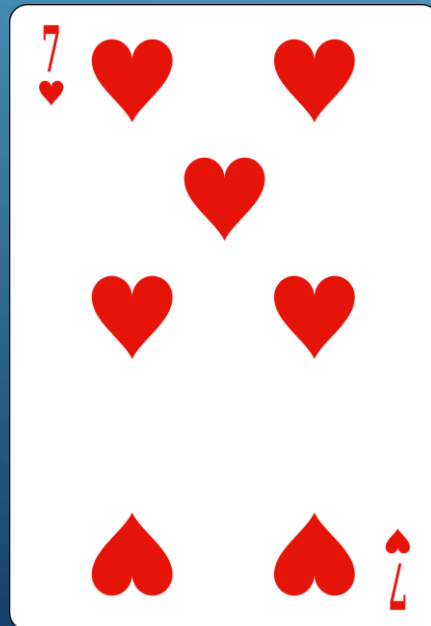


QUELQUES PISTES...

- Donner au jeu une place à part entière dans les apprentissages :
Partir de la compétences à travailler pour choisir le jeu et l'inclure dans une séquence d'apprentissage.

Par exemple : Les compléments à 10 -> **le jeu du bon débarras**

<https://bloc-note.ac-reunion.fr/9741080f/files/2020/05/r%C3%A8gle-Bon-d%C3%A9barras.pdf>

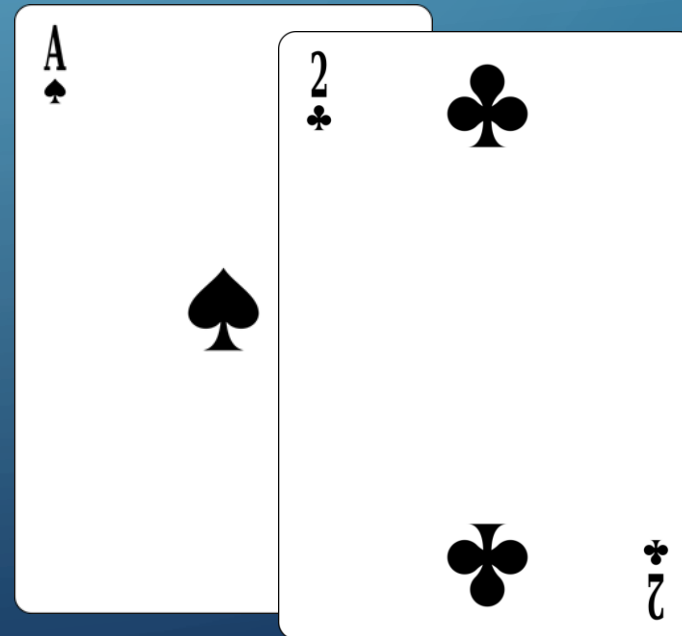
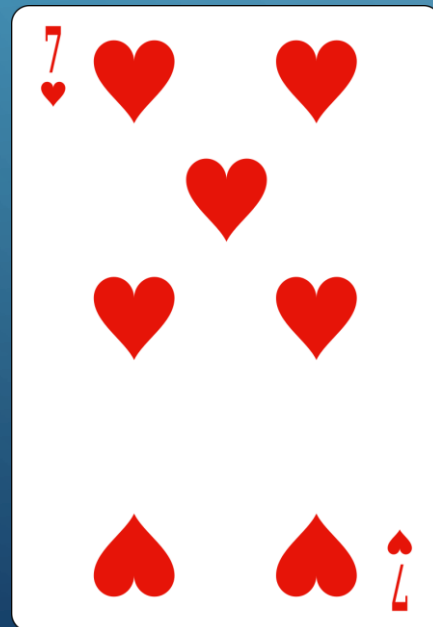


QUELQUES PISTES...

- Donner au jeu une place à part entière dans les apprentissages :
Partir de la compétences à travailler pour choisir le jeu et l'inclure dans une séquence d'apprentissage.

Par exemple : Les compléments à 10 -> **le jeu du bon débarras**

<https://bloc-note.ac-reunion.fr/9741080f/files/2020/05/r%C3%A8gle-Bon-d%C3%A9barras.pdf>

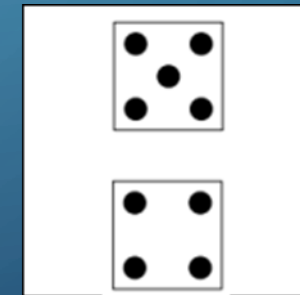
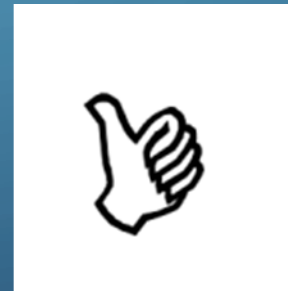


QUELQUES PISTES...

- Donner au jeu une place à part entière dans les apprentissages :
Partir de la compétences à travailler pour choisir le jeu et l'inclure dans une séquence d'apprentissage.

Par exemple : Les compléments à 10 -> **le jeu du bon débarras**

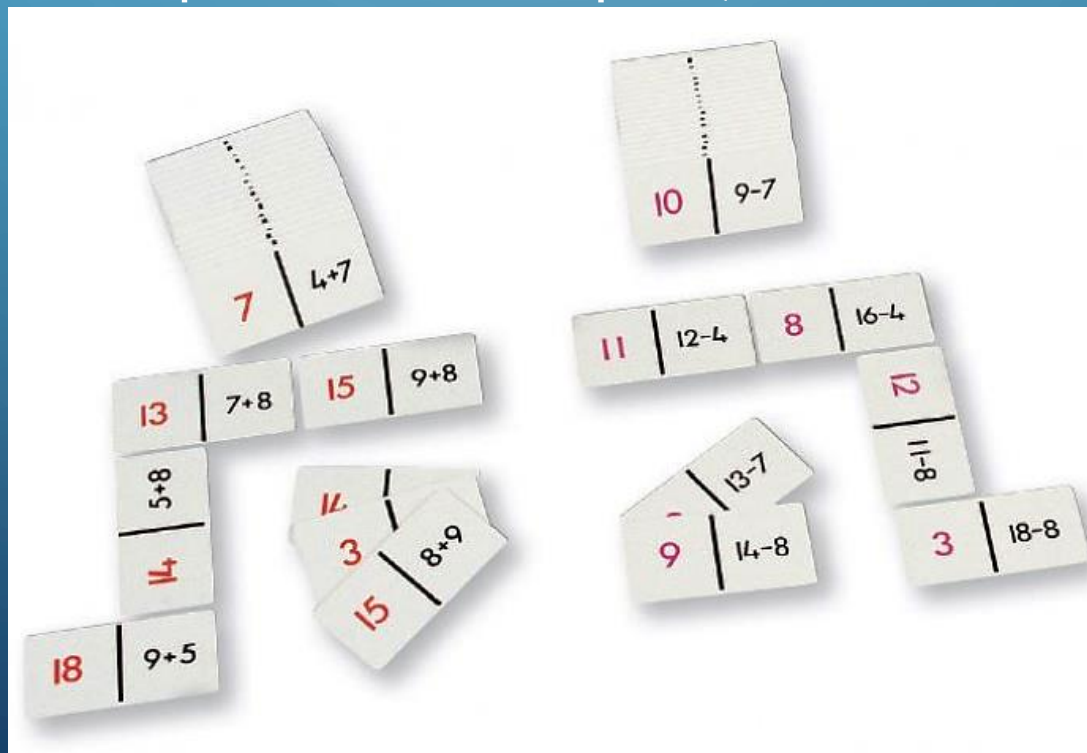
<https://bloc-note.ac-reunion.fr/9741080f/files/2020/05/r%C3%A8gle-Bon-d%C3%A9barras.pdf>



QUELQUES PISTES...

Autre exemple : Les tables d'addition -> **les dominos**

(jeu de la malle mathématiques en circonscription, existe des versions imprimables)

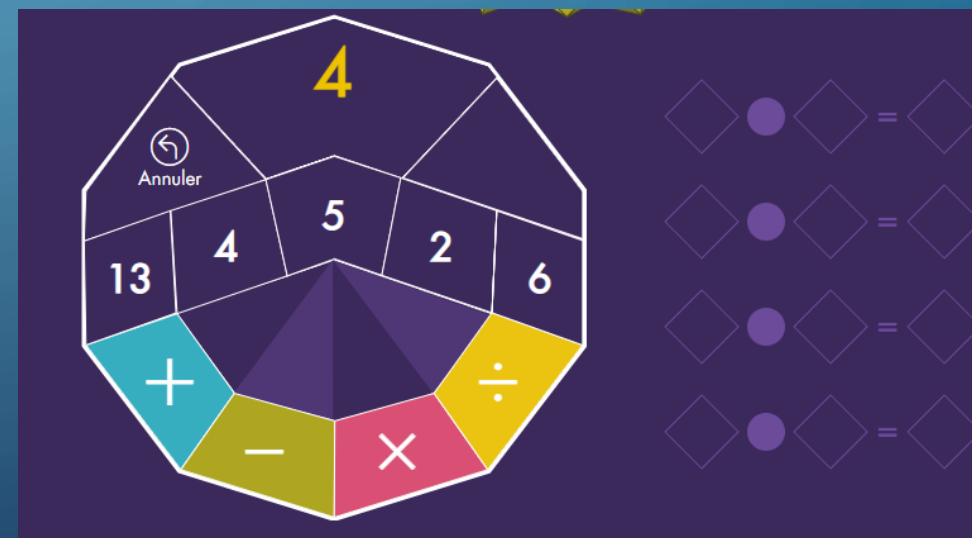


QUELQUES PISTES...



Autre exemple pour les tables de multiplication -> **Mathador Flash**

En jeu de dés ou en version numérique : <https://www.mathador.fr/>



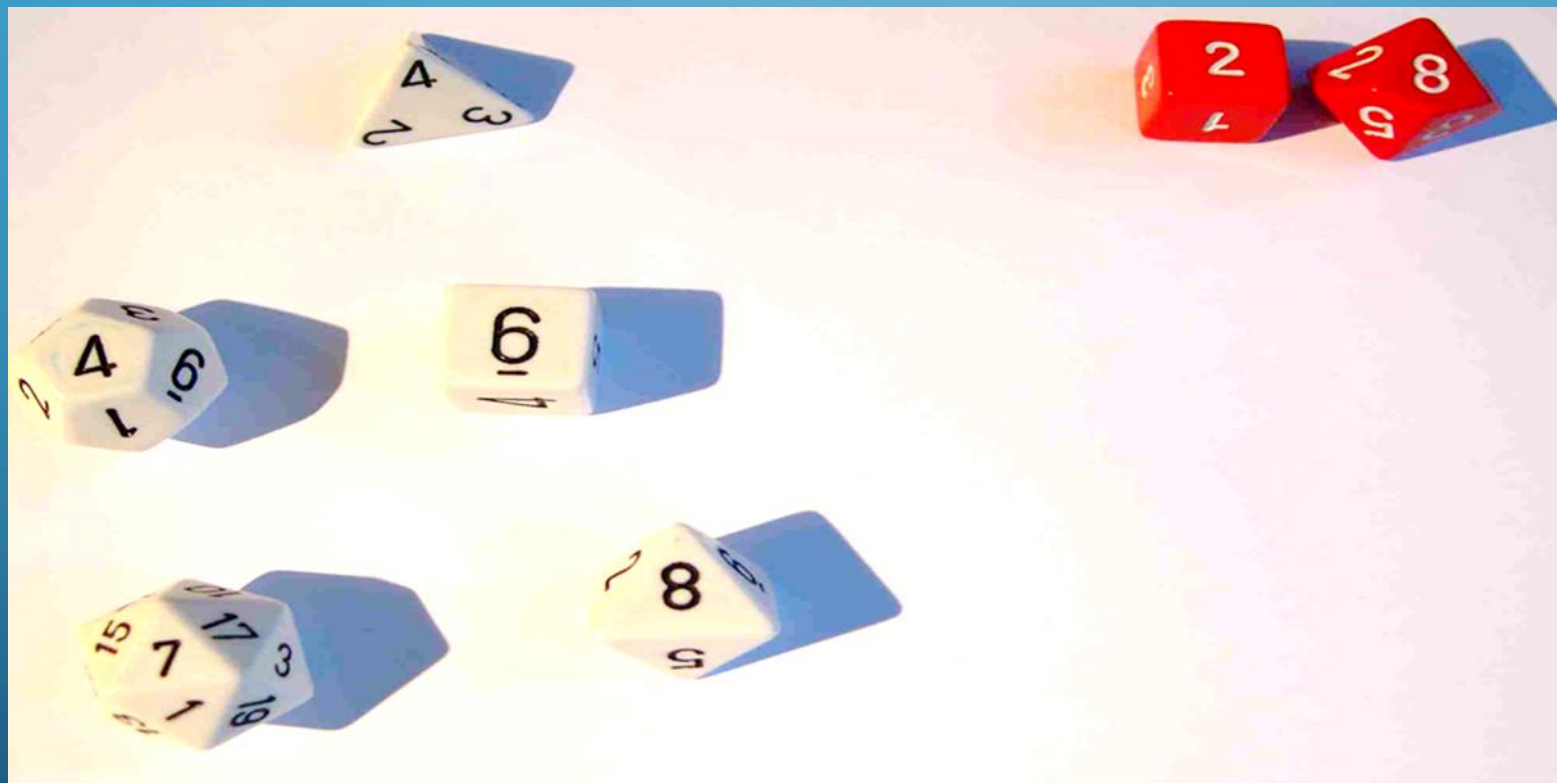
QUELQUES PISTES...



Mathador Flash

- La règle la plus simple consiste à trouver le nombre-cible le plus rapidement et le plus simplement possible.
- La règle experte : il faut trouver le nombre-cible mais les opérations utilisées rapportent des points.
- + 1 pt ; - 2 pts ; x 1 pt ; : 3 pts et 5 pts lorsqu'on trouve la cible.
- Le coup Mathador (utilisation des 5 nombres avec les 4 opérations + / - / x / :) rapporte 18 points

QUELQUES PISTES...



Rappels :

Addition = 1 pt

Soustraction = 2 pts

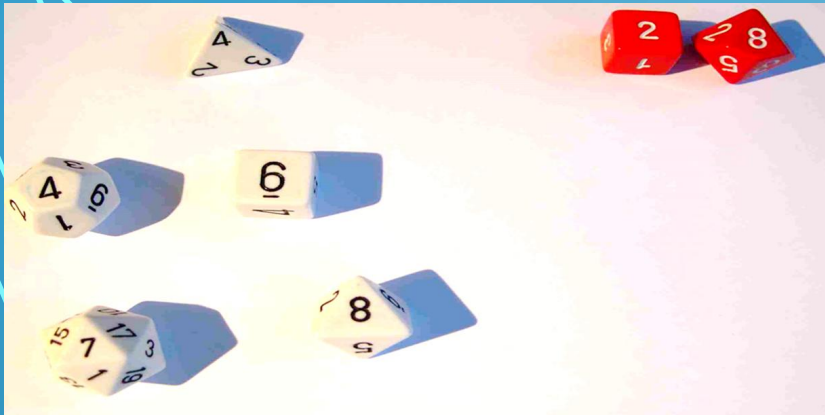
Multiplication = 1 pt

Division = 3 pts

Lorsqu'on trouve la cible = 5 pts

28 avec 4 ; 6 ; 8 ; 4 et 7 ?

28 avec 4 ; 6 ; 8 ; 4 et 7 ?



Rappels :
 Addition = 1 pt
 Soustraction = 2 pts
 Multiplication = 1 pt
 Division = 3 pts
 Lorsqu'on trouve la cible = 5 pts

DANS LA CLASSE...

Temps de recherche et écriture en ligne des opérations puis verbalisation et propositions au tableau de différentes solutions avec le système de points.

4 / 6 / 8 / 4 / 7 → 28

$4 \times 7 = 28$ (6)	$4 \times 6 = 24$ $24 + 4 = 28$ (7)	$4 \times 8 = 32$ $32 - 4 = 28$ (8)	$7 \times 8 = 56$ $6 - 4 = 2$ $56 : 2 = 28$ (11)	$7 \times 8 = 56$ $4 + 4 = 8$ $8 - 6 = 2$ $56 : 2 = 28$ (18)
--------------------------	---	---	---	--

• Pour le début du cycle 2 :

- Le nombre-cible est donné par le dé à 20 faces
- Et on calcule avec les 4 nombres donnés par les 4 autres dés
- Pas de système de points ou éventuellement : + 1 pt ; - 2 pts et x 3 pts



12 avec 1 ; 4 ; 5 et 8 ?

QUELQUES PISTES...

Autre exemple pour les tables de multiplication -> **Détective Mathéo**

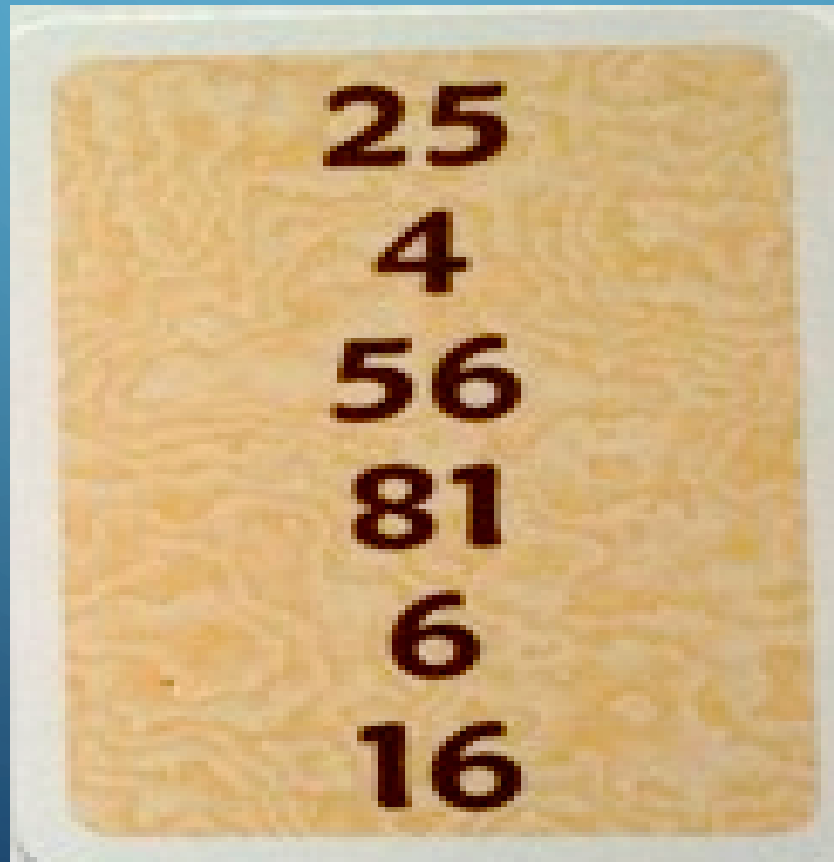
Calcul mental direct et à l'envers – cycle 2 et cycle 3

<https://blog.mathador.fr/detective-matheo/2756/>



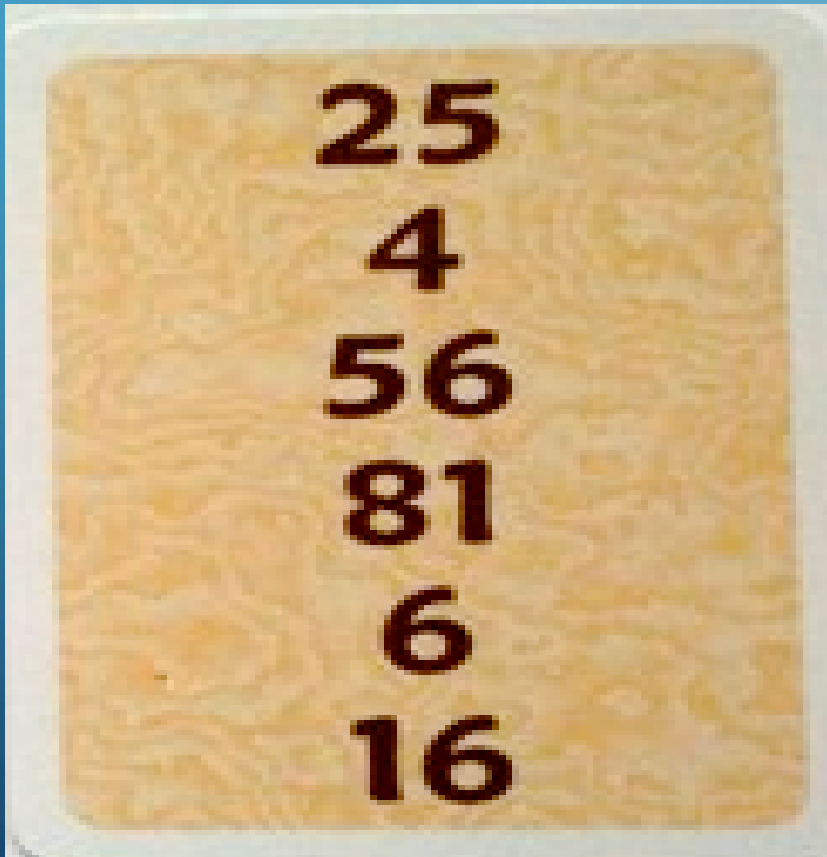
QUELQUES PISTES...

Détective Mathéo



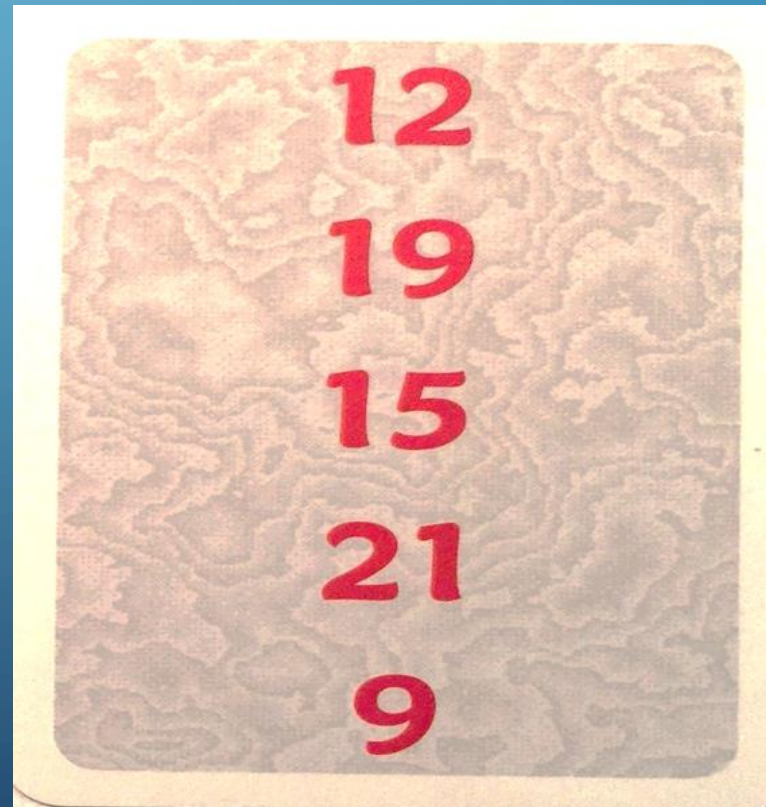
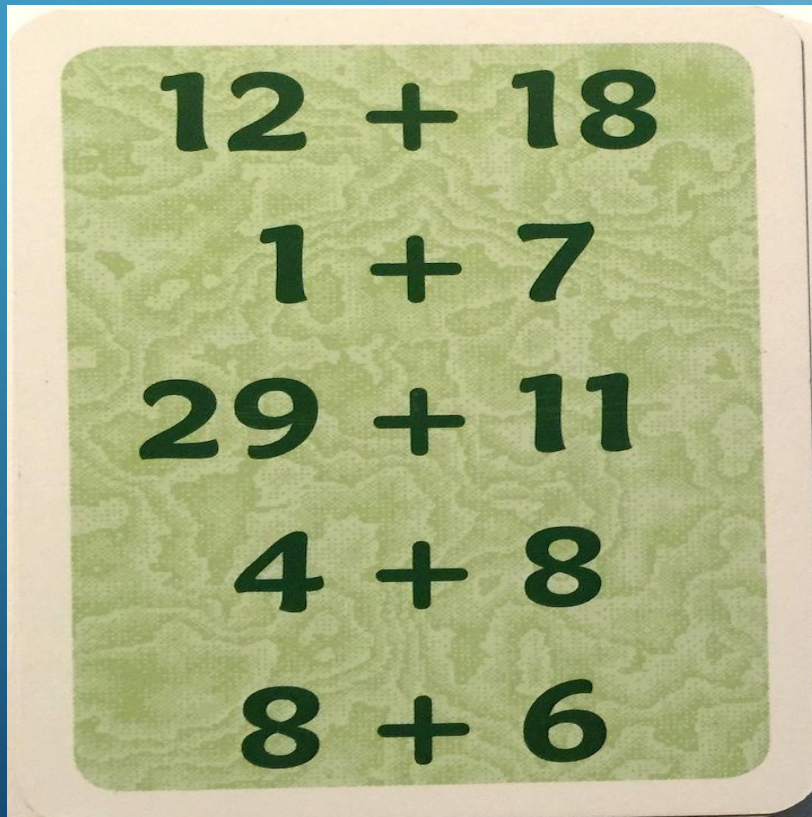
QUELQUES PISTES...

DéTECTIVE MATHÉO



QUELQUES PISTES...

Détective Mathéo



QUELQUES PISTES...

Jeux de la malle mathématiques en circonscription



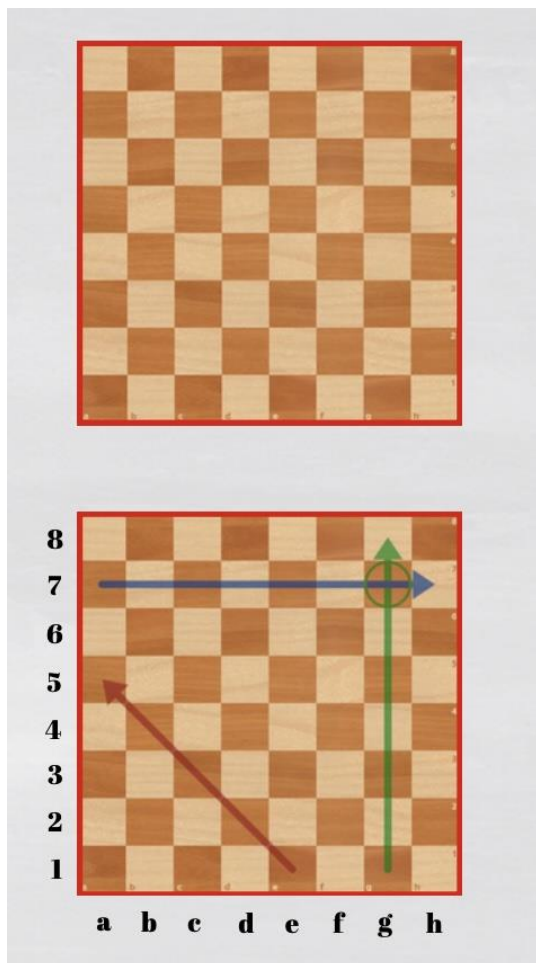


➤ JEUX DE REFLEXION

LE JEU D'ÉCHECS

Présentation par M.Mehdi Bouteghmès, enseignant E.E P. Langevin

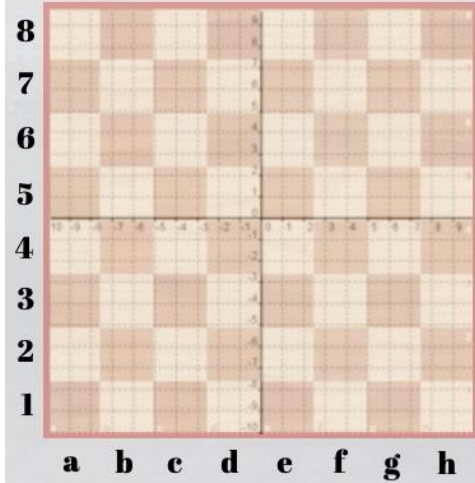
L'ÉCHIQUIER



- Voici le plateau du jeu d'échecs, l'échiquier. C'est un carré divisé en 64 cases : 32 blanches et 32 noires (parfois d'autres couleurs, mais on dit toujours cases blanches et noires). Si l'échiquier est bien placé, chaque joueur a une case noire en bas à gauche.
- L'échiquier est composé de 8 colonnes (verticales) et 8 rangées (horizontales). Le troisième type de lignes est appelé une diagonale. Les colonnes sont appelées par des lettres (de a à h) et les rangées par des chiffres (de 1 à 8). Pour mieux se repérer sur l'échiquier, on a donné des noms aux cases : on donne simplement la colonne de la case puis sa rangée : on obtient la coordonnée de la case. Par exemple la case avec un rond vert se situe sur la colonne g et sur la rangée 7 : c'est donc la case g7.

- On retrouve ce système de coordonnées dans d'autres domaines, comme la géographie ou les mathématiques.

Un repère orthonormé



Un plan de Paris



Une carte de France



- C'est la position de départ d'une partie d'échecs, on commence toujours dans cette position, et les blancs commencent. On a le point de vu des blancs à gauche et celui des noirs à droite.

Le camp des blancs se positionne sur les rangées 1 et 2, celui des noirs sur les rangées 7 et 8. Le couple royal est au milieu, la dame sur sa couleur (dame blanche sur case blanche et dame noire sur case noire) et donc sur la colonne d (comme dame). Le roi est à côté d'elle. Ensuite, les fous, un sur case noire et l'autre sur case blanche. Viennent ensuite les cavaliers, et enfin les tours dans les coins. Une rangée de pions est placée devant les pièces de chaque camp, comme des soldats devant leur roi.



LE ROI



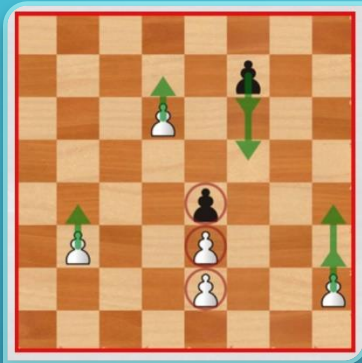
- Le roi se déplace d'une case dans n'importe quelle direction, à condition qu'aucune pièce ne lui obstrue le passage (voir leçon "échec")

LE ROI

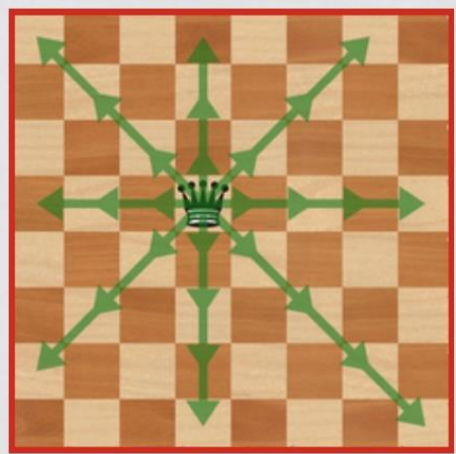
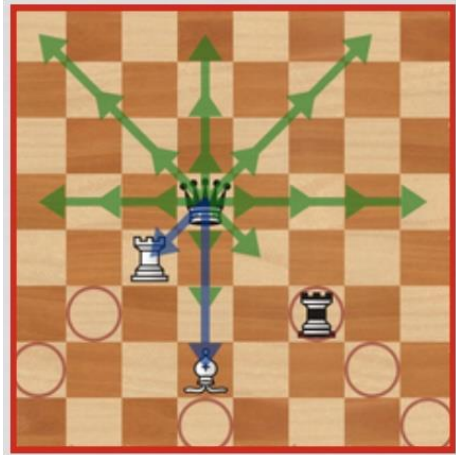


- Il peut prendre une pièce adverse de la même manière qu'il se déplace.

LE PION



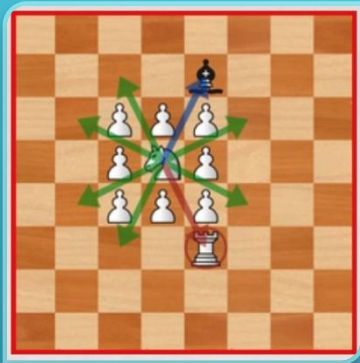
- Le pion avance d'une case à la fois, toujours vers l'avant. Quand il est sur sa rangée de départ, il a le droit d'avancer de 2 cases (il n'en est pas obligé).
- Contrairement aux autres pièces, le pion ne capture pas comme il bouge : il ne peut pas manger juste devant lui, mais seulement sur les deux cases en diagonale vers le haut (et toujours pas en reculant). Donc les pions g4 et g5 se bloquent mutuellement !



LA DAME

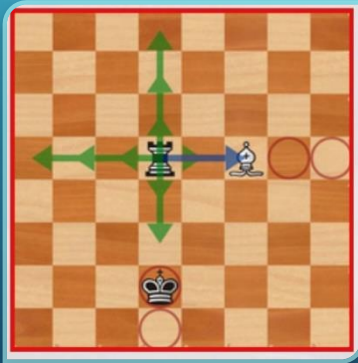
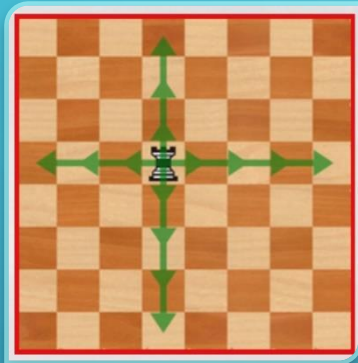
- La dame (on ne dit pas reine) se déplace comme le fou et la tour : colonnes, rangées et diagonales ! C'est de loin la pièce la plus forte.
- Elle mange comme elle se déplace, et elle non plus ne peut pas sauter au-dessus des autres pièces.

LE CAVALIER



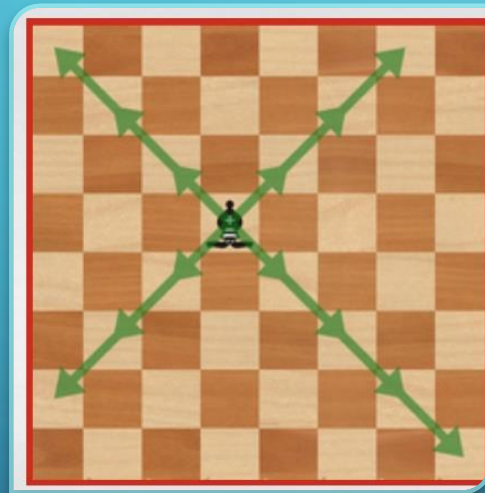
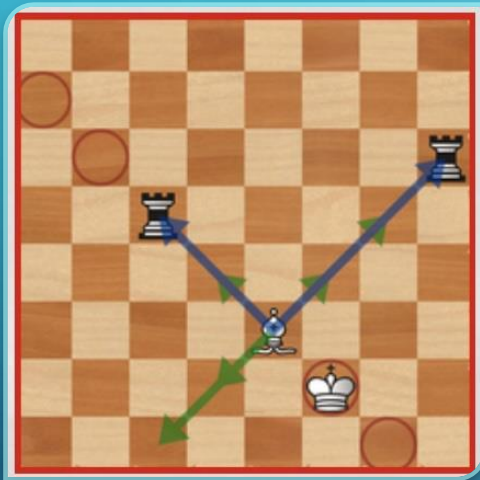
- Le cavalier se déplace un peu bizarrement : en L. Il va de 2 cases dans une direction (horizontale ou verticale) puis tourne d'1 case. Il a une capacité spéciale : c'est le seul à pouvoir sauter au-dessus des autres !
- Ici, même si le cavalier a l'air d'être enfermé par ses pions, il n'a aucun mal à sauter au-dessus d'eux pour aller manger le fou e7.

LA TOUR



- La tour se déplace d'autant de cases qu'elle veut, horizontalement ou verticalement à condition qu'aucune pièce ne lui bloque le passage.
- La tour peut capturer comme elle se déplace, mais ne peut pas sauter au-dessus des pièces.

LE FOU



- Le fou bouge sur les diagonales, d'autant de cases qu'il veut à condition qu'aucune pièce ne lui bloque le passage. Un fou qui est sur une case blanche ne peut donc qu'arriver sur une case blanche !
- Le fou peut capturer comme il se déplace, mais ne peut pas sauter au-dessus des pièces.

L'ÉCHECS

- On le sait, la pièce la plus importante aux échecs, c'est le roi. Si un roi est attaqué, on dit qu'il est en "échec". Quand il y a échec, il faut obligatoirement trouver un moyen de parer l'échec, on a pas le droit de laisser notre roi en échec. Pour parer l'échec, on peut utiliser la méthode PIF.
• Elle se compose des 3 façons de parer l'échec : Prendre, Interposer, Fuir.



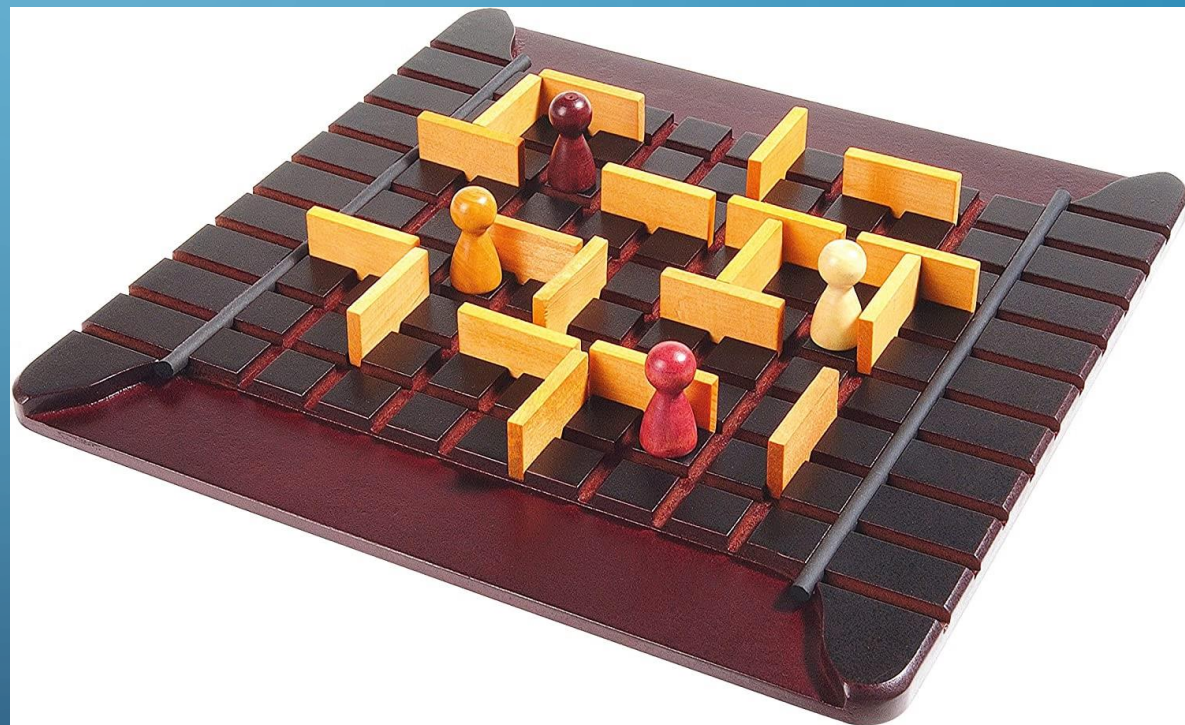
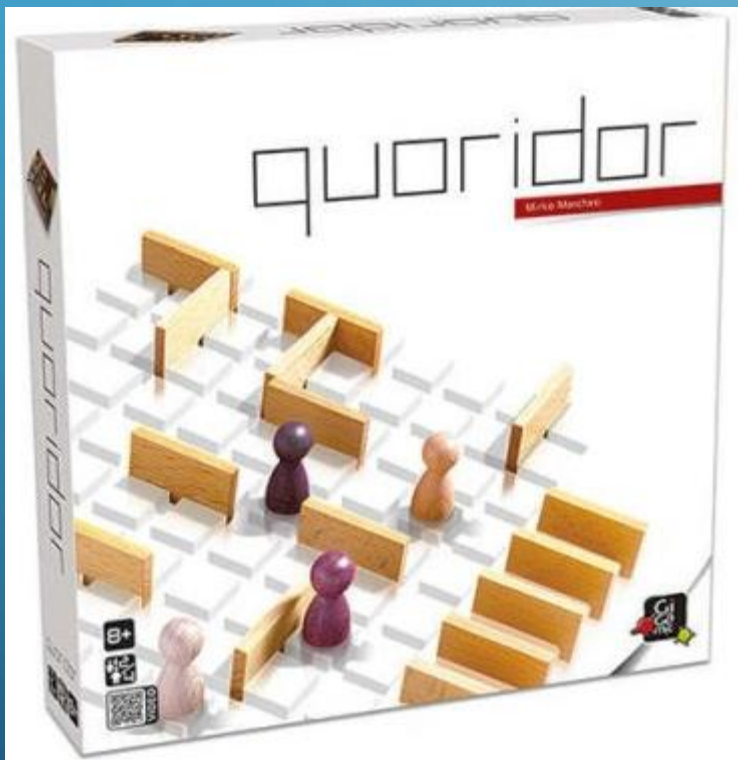
QUARTO

<https://blog.mathador.fr/quarto/2792/>



QUORIDOR

<https://www.youtube.com/watch?v=X3E6exUPKMo>



LE PERPLEXUS

Enseignants E.E Saint-Exupéry : Mme Alice Paillereau et M. Adriano Caranci

LE PERPLEXUS



TRONC COMMUN CYCLE 2 & 3

DÉCOUVERTE DE LA BOULE PERPLEXUS

FICHE N°1

OBJECTIFS

- DÉCOUVRIR UN OBJET CASSE-TÊTE : LA BOULE PERPLEXUS.
- S'INITIER À SA MANIPULATION.

DÉROULEMENT

- DÉCOUVERTE (CASSE-TÊTE ET SENS DU MOT « PERPLEXUS »).
- OBSERVATION FINE (COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DES BOULES PERPLEXUS).
- MANIPULATION (PREMIERS ESSAIS DU JEU PERPLEXUS ET IMPRESSIONS).

LES DÉFIS DE LA BOULE PERPLEXUS

FICHE N°2

OBJECTIFS

- BÂTIR UN PROCESSUS DE RECHERCHE LOGIQUE POUR ATTEINDRE UN OBJECTIF.
- S'ENTRAÎNER À LA MANIPULATION DE LA BOULE PERPLEXUS.
- S'AMÉLIORER EN RÉALISANT DES DÉFIS.

DÉROULEMENT

- DÉFI 1 : JEU EN TEMPS RESTREINT.
- DÉFI 2 : JEU DE L'ADDITION DES ÉTAPES.

Participez au Championnat Perplexus



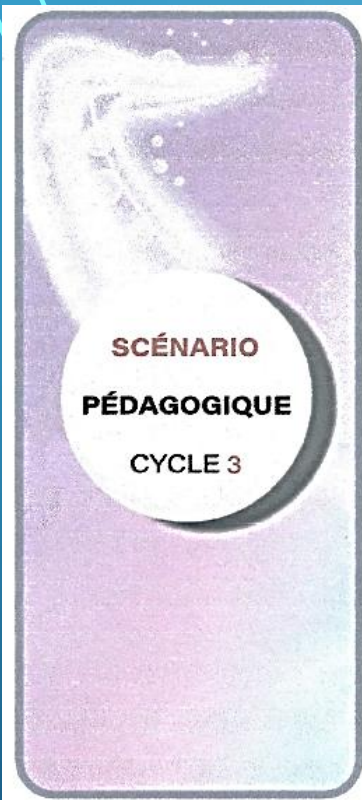
JUSQU'OU IREZ-VOUS ?
QUALIFIEZ-VOUS POUR
LA FINALE À PARIS !

Étape 1 : entraînement et détection des champions de votre école

Étape 2 : inscrivez votre champion en individuel et votre équipe au championnat

Étape 3 : finale inter-écoles à Paris

PERPLEXUS



SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE CYCLE 3

FRANÇAIS

FICHE N°3
DES HISTOIRES AUTOUR DU
LABYRINTHE

OBJECTIFS

- DÉCOUVRIR UNE HISTOIRE SUR LE LABYRINTHE.
- PRODUIRE UN ÉCRIT COURT À PARTIR D'ILLUSTRATIONS.

DÉROULEMENT

- DÉFINITION DU MOT « LABYRINTHE ».
- DÉCOUVERTE D'UNE HISTOIRE.
- PRODUCTION D'UN ÉCRIT.
- RÉVISION DE L'ÉCRIT.

MATHÉMATIQUES

FICHE N°4
LES LABYNOMBRES

OBJECTIFS

- SE DÉPLACER DANS UN LABYRINTHE EN 2D EN USANT DES DIFFÉRENTES STRATÉGIES DE CALCUL TRAVILLÉES : APPLIQUER UNE TECHNIQUE OPÉRATOIRE (LA DIVISION).

DÉROULEMENT

- RÉINVESTISSEMENT : CALCUL MENTAL.
- LABYNOMBRE CRITÈRES DE DIVISIBILITÉ PAR 3.
- LABYNOMBRE DIVISIONS POSÉES.

MATHÉMATIQUES

FICHE N°5
PLAN DU LABYRINTHE

OBJECTIFS

- CONSTRUIRE LES PLANS DE SON LABYRINTHE EN 2D.
- RÉINVESTIR SES CONNAISSANCES SUR LES PROPRIÉTÉS GÉOMÉTRIQUES ET QUELQUES RELATIONS GÉOMÉTRIQUES (PARALLÉLISME, PERPENDICULARITÉ) POUR CONSTRUIRE LES PLANS DU LABYRINTHE.

DÉROULEMENT

- TRACER DES PARALLÈLES ET DES PERPENDICULAIRES.
- PROGRAMME DE CONSTRUCTION GÉOMÉTRIQUE.

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

FICHE N°6
GUIDE-MOI DANS LE LABYRINTHE

OBJECTIFS

- CONSTRUIRE UN LABYRINTHE GRANDEUR NATURE.
- GUIDER SON COÉQUIPIER VERS LA SORTIE DU LABYRINTHE EN TOUTE SÉCURITÉ.
- TROUVER LA SORTIE DU LABYRINTHE EN AYANT LES YEUX BANDÉS À L'AIDE DES INDICATIONS DE SON COÉQUIPIER.
- COOPÉRER.
- DÉVELOPPER LA CONFIANCE ENTRE PAIRS.

DÉROULEMENT

- S'ÉCHAUFFER AVEC JACQUES A DIT.
- CONSTRUIRE SON LABYRINTHE GRANDEUR NATURE.
- DÉB : SORTIR LES YEUX BANDÉS DU LABYRINTHE.

ARTS PLASTIQUES

FICHE N°8
LABYRINTHE EN VOLUME

OBJECTIFS

- REPRODUIRE, CONSTRUIRE, MANIPULER ET ASSEMBLER DES FIGURES GÉOMÉTRIQUES PLANES AFIN DE CRÉER D'AUTRES FORMES CONCRETES.
- RÉINVESTIR LE VOCABULAIRE GÉOMÉTRIQUE LIÉ AUX FIGURES GÉOMÉTRIQUES PLANES.
- TRACER DES CERCLES AVEC UN COMPAS.
- RÉVISER LES DÉFINITIONS DU CERCLE ET DU DISQUE.

DÉROULEMENT

- ÉTUDE D'ŒUVRES DE KANDINSKY.
- PROGRAMME DE CONSTRUCTION GÉOMÉTRIQUE.
- TRAVAIL PLASTIQUE INDIVIDUEL.
- DESCRIPTION DE LA PRODUCTION RÉALISÉE.

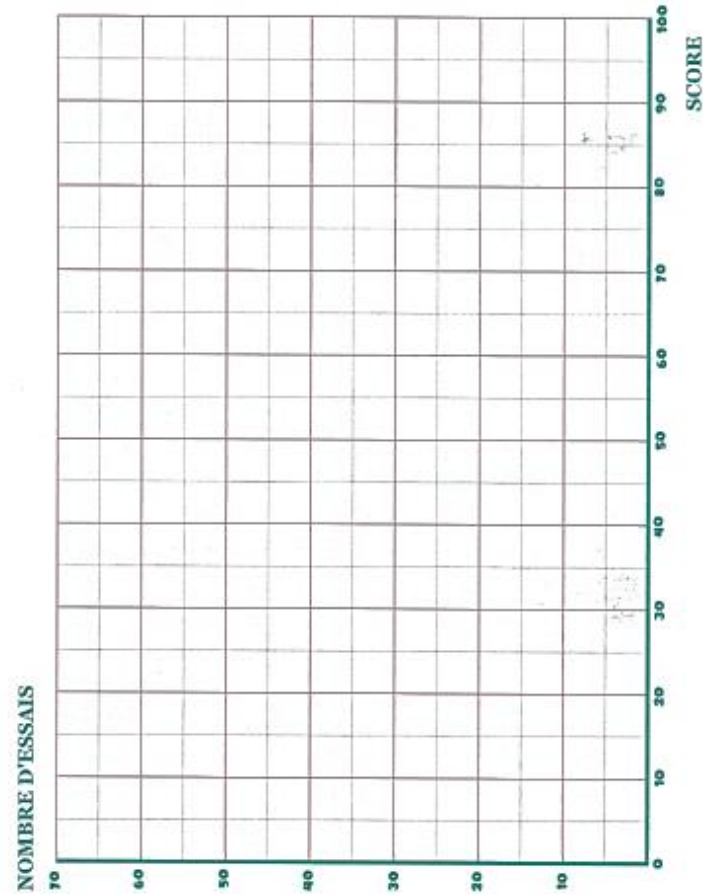
PERPLEXUS

perplexus
RELEVÉ

FICHE N°1&2 : DÉFI PERPLEXUS GRAPHIQUE DES SCORES



Nom : _____ Prénom : _____
Classe : _____ Date : _____



PERPLEXUS



CHAMPIONNAT PERPLEXUS REGIONAL

Les étapes de la préparation au championnat Régional

- 1 Entrainement et présélection des champions (Nov-Janv)
- 2 Sélection du champion en Individuel et de l'équipe (Janv-Fev)
- 3 Inscription officielle des 4 champions à l'étape Régionale (Fev-Mars)

La finale Régionale, c'est quoi ?

Une journée festive avec, en parallèle du championnat, des ateliers de jeux à vivre avec vos accompagnants (2/champion).

Des médailles seront offertes pour tous les champions participants à l'évènement !

Programme type de la journée

9h30 à 10h : Accueil des participants	Un espace déjeuner sur place vous sera proposé !
10h00 : Phase briefing de la journée & entrainement	
10h30 : Démarrage du " tournoi officiel scolaire "	A prévoir par vos soins : Frais de déplacement & Collation tempérée
14h30 : Phases finales du championnat	
16h30 : Finale individuelle & en équipe	
17h00 : Remise des prix & goûter offert	
18h00 : Clôture de l'évènement	

Seriez-vous les prochains champions de votre région ?

PERPLEXUS



CHAMPIONNAT PERPLEXUS 2024

Qui seront les nouveaux champions en région & à la finale à Paris !

CHALLENGE INDIVIDUEL

4 MIN.
Tu as 4 min pour essayer d'aller le plus loin possible dans le labyrinthe !

Si tu fais tomber la bille, tu dois recommencer du départ !

La bille ne doit pas sauter d'étape, ... pas de triche !

A TOI DE JOUER !

CHALLENGE PAR ÉQUIPE

1 ÉQUIPE
Constituez des équipes de 3 personnes. Et inventez un nom pour votre équipe !

2 MIN. PAR JOUEUR OBLIGATOIRE
Placez-vous tous les 3 en ligne, assis ou debout. Vous aurez 2ms chacun pour faire avancer la bille. À la fin des 2 ms, on a 10 secondes pour passer la boule à son voisin, qui continue le chemin.

Si la bille tombe, il faut toujours recommencer du départ ... pas de triche !

A VOUS DE JOUER !

- 10 régions participent à cette nouvelle édition !
- 20 écoles / région se rencontrent un Samedi lors de la finale régionale.
 - Chaque école envoie un champion en individuel et une équipe de trois champions (chaque champion pourra être accompagné de deux accompagnateurs.)
- Une journée festive avec en parallèle du championnat des animations jeux.

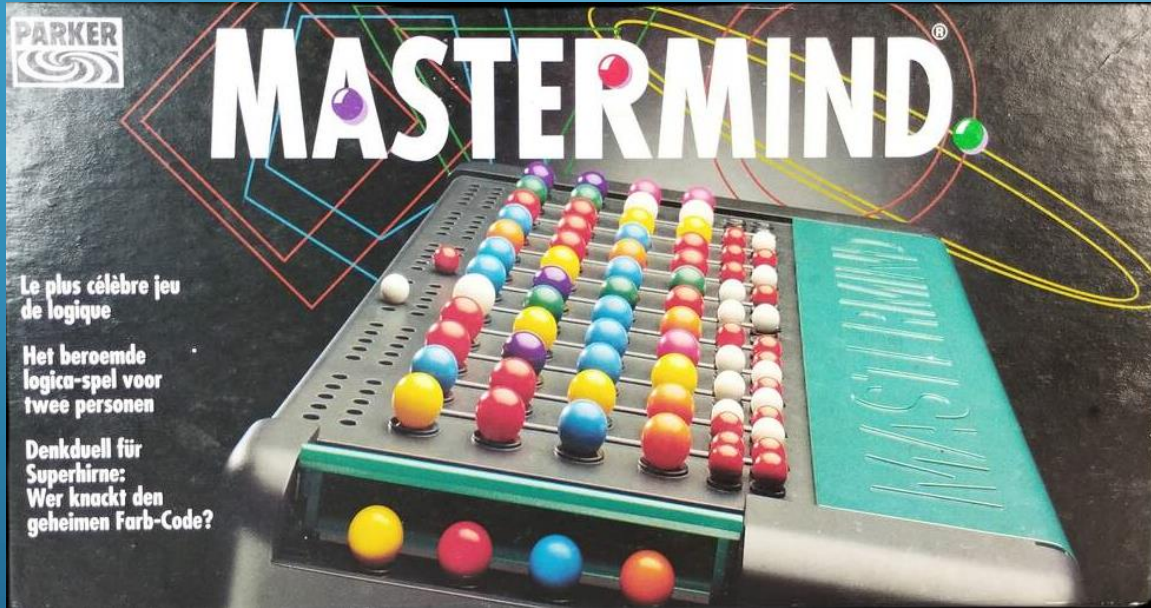
Le Top 3 en individuel et en équipe / région qualifié pour la finale à Paris un samedi fin Mai !

Cliquez sur le visuel pour lancer la vidéo de la finale à Paris en Mai 2024 !

OU PLUTÔT LE QR CODE !



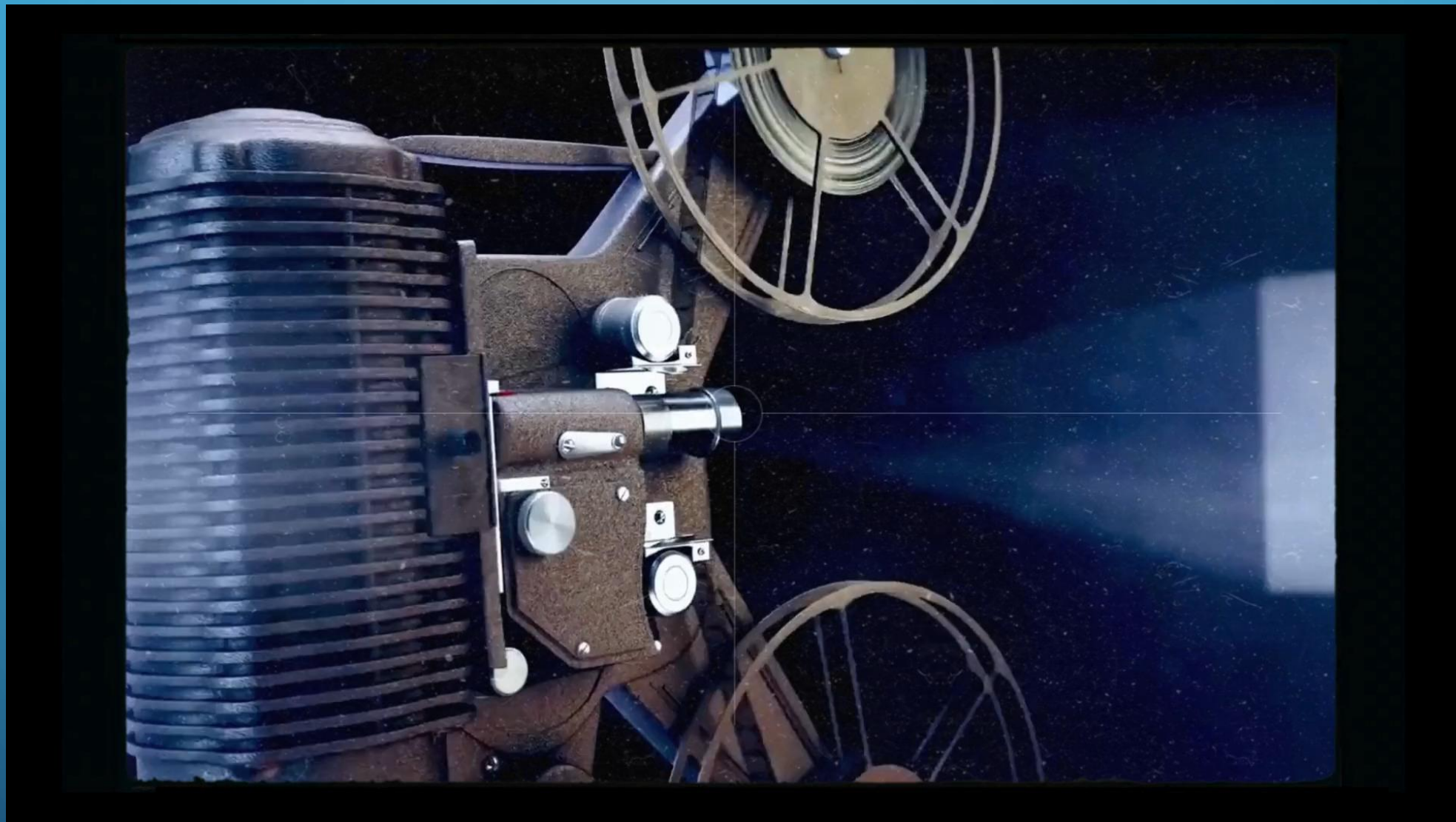
MASTERMIND



<https://blog.mathador.fr/aujourd'hui-on-joue-a-mastermind/2882/>



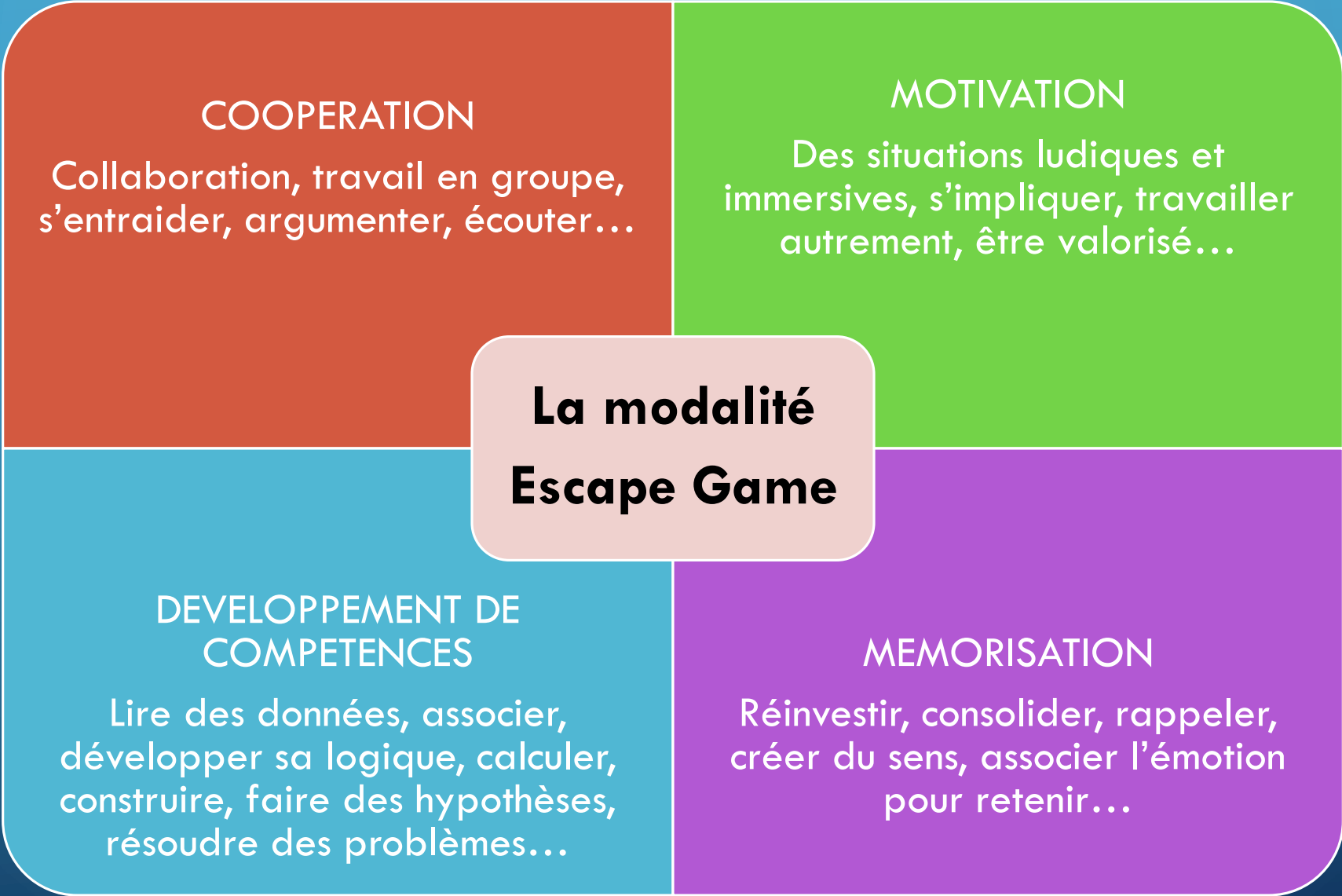
➤ ESCAP' MATHS



LANCEMENT SCENARISE ESCAP'MATHS :

<https://nuage01.apps.education.fr/index.php/s/jqorxgpcimmngPC>

QUELS INTÉRÊTS ? QUELLES LIMITES ?



EXTRAIT DU RAPPORT DE CÉDRIC VILLANI ET CHARLES TOROSSIAN - 21 MESURES POUR L'ENSEIGNEMENT DES MATHÉMATIQUES, 2018

Chapitre « l'importance du plaisir-le plaisir par le jeu » page 14 :

« Afin de ne pas laisser s'installer l'anxiété face à la tâche scolaire en mathématiques, inspirons-nous du Canada, de Singapour, des États-Unis ou encore du Nord de l'Europe, où les activités scolaires en mathématiques sont la plupart du temps associées à la notion de plaisir. Jeux, énigmes, concours, défis et histoires sont au rendez-vous ! Les dispositifs comme les concours, les rallyes, les ateliers [...] vont dans ce sens. On ne peut que souhaiter que ce type d'initiatives se multiplie. »

LA SEMAINE DES MATHS

<https://eduscol.education.fr/3493/semaine-des-mathematiques>

Mathématiques

L'important c'est de participer

13-20 mars 2024

Semaine des
mathématiques
13^e édition
















Développer le plaisir de faire des mathématiques en relevant des défis collectifs

Insister sur l'importance des mathématiques dans notre vie quotidienne

Favoriser l'argumentation, la justification, le goût de la recherche et du raisonnement

LA SEMAINE DES MATHS

<https://eduscol.education.fr/3493/semaine-des-mathematiques>

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3																																																																				
Jour 1 Le respect, valeur olympique	SOYONS FAIR-PLAY, SERRONS-NOUS LA MAIN AU TENNIS!  Problèmes atypiques qui permettent aux élèves d'approcher l'analyse combinatoire 3 niveaux + texte explicatif : « Pourquoi les sportifs se serrent-ils la main avant un match et après la rencontre ? »	SOYONS FAIR-PLAY, SERRONS-NOUS LA MAIN AU BASKET!  Problèmes atypiques qui permettent aux élèves d'approcher l'analyse combinatoire 3 niveaux + texte explicatif : « Pourquoi les sportifs se serrent-ils la main avant un match et après la rencontre ? »	SOYONS FAIR-PLAY, SERRONS-NOUS LA MAIN AU HAND-BALL!  Problèmes atypiques qui permettent aux élèves d'approcher l'analyse combinatoire 3 niveaux + texte explicatif : « Pourquoi les sportifs se serrent-ils la main avant un match et après la rencontre ? »																																																																				
Jour 2 Le Rugby	LE RUGBY  Problèmes typiques de partie-tout 3 niveaux	TOURNOI DE RUGBY À 7  Problèmes typiques et atypiques 3 niveaux + texte sur l'historique olympique du rugby	RUGBY À 7 : LE MEME TERRAIN QUE POUR LE RUGBY À XV !  Problèmes typiques (relatifs aux grandeurs et mesures) 3 niveaux + 1 défi « atypique » + texte : « Pourquoi le rugby à 7 se joue-t-il sur un terrain de rugby à XV ? »																																																																				
Jour 3 La natation	LES TENUES DES NAGEURS  Problèmes atypiques qui permettent aux élèves d'approcher l'analyse combinatoire 3 niveaux	LES TENUES DES NAGEURS  Problèmes atypiques qui permettent aux élèves d'approcher l'analyse combinatoire 3 niveaux	LA PISCINE OLYMPIQUE  Problèmes typiques (relatifs aux grandeurs et mesures) 3 niveaux + photo- défi « tenue des nageurs Cycle3 »																																																																				
Jour 4 L'excellence, valeur olympique	LE SUDOKU DES MEDAILLES  Problèmes typiques pour développer les compétences liées au raisonnement logique: mise en relation de données, déduction, repérage dans l'espace... 3 niveaux	LA GRILLE DES RENCONTRES JUDO FEMININ MOINS DE 63 KG TOKYO 2020  Problèmes typiques à partir de lecture de tableau et atypiques qui permettent aux élèves d'approcher l'analyse combinatoire 3 niveaux	LE POIDS DES MEDAILLES OLYMPIQUES  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Compétitions</th> <th>Médaille d'Or</th> <th>Médaille d'Argent</th> <th>Médaille de Bronze</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>100m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>200m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>400m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>800m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>1500m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>5000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>10000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>20000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>30000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>40000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>50000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>60000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>70000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>80000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>90000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> <tr> <td>100000m</td> <td>200g</td> <td>200g</td> <td>200g</td> </tr> </tbody> </table> Problèmes typiques de proportionnalité (relatifs aux grandeurs et mesures – lecture de tableau) 3 niveaux	Compétitions	Médaille d'Or	Médaille d'Argent	Médaille de Bronze	100m	200g	200g	200g	200m	200g	200g	200g	400m	200g	200g	200g	800m	200g	200g	200g	1500m	200g	200g	200g	5000m	200g	200g	200g	10000m	200g	200g	200g	20000m	200g	200g	200g	30000m	200g	200g	200g	40000m	200g	200g	200g	50000m	200g	200g	200g	60000m	200g	200g	200g	70000m	200g	200g	200g	80000m	200g	200g	200g	90000m	200g	200g	200g	100000m	200g	200g	200g
Compétitions	Médaille d'Or	Médaille d'Argent	Médaille de Bronze																																																																				
100m	200g	200g	200g																																																																				
200m	200g	200g	200g																																																																				
400m	200g	200g	200g																																																																				
800m	200g	200g	200g																																																																				
1500m	200g	200g	200g																																																																				
5000m	200g	200g	200g																																																																				
10000m	200g	200g	200g																																																																				
20000m	200g	200g	200g																																																																				
30000m	200g	200g	200g																																																																				
40000m	200g	200g	200g																																																																				
50000m	200g	200g	200g																																																																				
60000m	200g	200g	200g																																																																				
70000m	200g	200g	200g																																																																				
80000m	200g	200g	200g																																																																				
90000m	200g	200g	200g																																																																				
100000m	200g	200g	200g																																																																				
Jour 5 L'athlétisme	CYCLE 1 LA COURSE DE RELAIS DES ANIMAUX  Jeu du déménageur à mener en amont. Problèmes typiques pour travailler la quantité. 3 niveaux	CYCLE 2 LE MARATHON  Problèmes typiques à partir de la lecture du graphique et la prise d'informations (calculs de distances), représentation de la situation sur une ligne graduée 3 niveaux	CYCLE 3 LE PARA TRIATHLON PTS4 HOMME  Problèmes typiques à partir de la lecture du tableau et la prise d'informations (calculs de durées, rangement de nombres décimaux) 3 niveaux + défi « bonus »																																																																				

Durant la semaine des mathématiques (du 13 au 20 mars 2024):

Mise en œuvre des « photo-défis » dans les classes

- 1 défi par jour pendant 5 jours

LA SEMAINE DES MATHS

<https://eduscol.education.fr/3493/semaine-des-mathematiques>

**Après la semaine des mathématiques
(à partir du 21 mars 2024):**

Conception de nouveaux « photo-défis »
avec les élèves et envoi par les écoles de
leurs productions à la mission
mathématiques sous l'objet « **Nos photo-
défis 2023** »

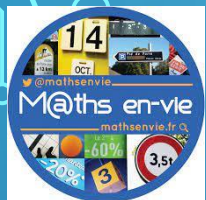
=> ce.93mathematiques@ac-creteil.fr



POUR FINIR...RÉPONSE À L'ÉNIGME

89, 106, 113, 118, 128, ?

RESSOURCES



M@ths en-vie

<https://www.mathsenvie.fr/category/mths-en-actions/mths-en-activites>



Tous les défis/énigmes de toutes les semaines des maths 93 précédentes

<https://www.dsden93.ac-creteil.fr/spip/spip.php?rubrique1591>

Document listing jeux par cycle/compétence – IREM Aquitaine

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1O2q6gYvveJACJW1OJI-RN1vDsgN3voDw/edit#gid=1057567262>

Liste de jeux vecteurs d'apprentissages - CANOPE

<https://dgxy.link/CANOPE-Liste-jeux-par-cycle-et-discipline>



LISTE DE JEUX EMPRUNTABLES – MALLE MATHÉMATIQUES EN CIRCONSCRIPTION

NIVEAUX	INTERETS PEDAGOGIQUES	JEUX	Informations
Cycle 2	Soustractions	DOMINOS PREMIERES SOUSTRATIONS	
Cycle 2	Additions	DOMINOS PREMIERES ADDITIONS	
Cycle 2	Décompositions/ Compléments à 10 et à 20	DOMINOS DES TRIANGLES	Dominos des triangulaires
Cycle 2 et 3	Décompositions/ Compléments à 100	DOMINOS SOMMES DE 100	24 dominos pour trouver les compléments à 100
Cycle 3	Mémorisation des doubles et moitiés	DOMINOS DES DOUBLES ET MOITIÉS	
Cycle 2	Tables d'addition	CARTATOTO ADDITIONS	Jeu de rapidité, de mémoire et d'observation
Cycle 2	Soustractions – décompositions <10	SNAP SOUSTRACTION	Jeu de rapidité, de mémoire et d'observation
Cycle 2 et 3	Calcul mental – 4 opérations	DETECTIVE MATHEO	Le premier qui trouve la bonne paire (résultat/calcul)
Cycle 2	Calcul mental – additions/ dénombrement	DETECTIVE LISA	Même principe
Cycle 2 (Ce1-Ce2)	Consolidation des connaissances sur les nombres	TON COMPTE EST BON, PIRATE !	Un jeu de plateau, quatre parcours, de difficulté croissante.
Cycle 2 (Cp – Ce1)	Consolidation des connaissances sur les nombres	TON COMPTE EST BON, COW-BOY !	Même principe
Cycle 2	Soustractions <20	LOTO DES SOUSTRATIONS	Le premier qui remplit sa plaque
Cycle 2	Additions <20	LOTO DES ADDITIONS	Même principe

M	A	T	H	S	I	G	H	B	C	C	O
U	A	T	R	P	L	E	H	F	O	D	R
S	N	O	W	M	A	N	N	G	O	E	N
T	T	J	E	U	O	N	M	L	K	C	A
V	A	K	D	B	C	G	I	W	I	A	M
R	E	I	N	D	V	E	C	T	E	U	R
G	D	N	G	E	R	B	R	E	A	D	N
W	Y	G	A	E	F	H	J	A	L	Y	T
A	D	P	A	P	P	R	E	N	T	I	S
S	A	G	E	S	E	Y	K	H	M	N	P