

LES JEUX DE SOCIÉTÉ AU SERVICE DES
MATHÉMATIQUES
OU
LES MATHÉMATIQUES AU SERVICE DES JEUX
DE SOCIÉTÉ?

Circonscription de Marcq-en-Barœul
09 mars 2022

```
charset="<?php bloginfo( 'charset' ); ?>"  
<?php wp_title( '|', true, 'right' ); ?>"  
rel="profile" href="http://gmpg.org/xfn/11" ?>"  
rel="pingback" href="<?php bloginfo( 'pingback_url' ); ?>"  
fruitful_get_favicon(); ?>  
wp_head(); ?>  
<?php body_class();?>  
<div id="page-header" class="hfeed site">  
$theme_options = fruitful_get_theme_options();  
$logo_pos = $menu_pos = '';  
if (isset($theme_options['logo_position']))  
$logo_pos = esc_attr($theme_options['logo_position']);  
if (isset($theme_options['menu_position']))  
$menu_pos = esc_attr($theme_options['menu_position']);  
$logo_pos_class = fruitful_get_class($logo_pos);  
$menu_pos_class = fruitful_get_class($menu_pos);  
$responsive_menu_type = fruitful_get_class($responsive_menu_type);  
$responsive_menu_class = fruitful_get_class($responsive_menu_class);
```

- PARTIE 1: CONTEXTE
- PARTIE 2: SASKIA
- PARTIE 3: KARIM
- PARTIE 4: VERS LA SEMAINE DES MATHS

```
language_attributes(); ?>>
wp_title( '|', true, 'right' ); ?> ?>
wp_title( '|', true, 'right' ); ?> ?>
fruitful_get_favicon(); ?>
<script src="<?php echo get_template_directory_uri(); ?> .js">
<div id="page-header" class="hfeed site">
<?php
  $theme_options = fruitful_get_theme_options();
  $logo_pos = $menu_pos = '';
  if (isset($theme_options['logo_position']))
    $logo_pos = esc_attr($theme_options['logo_position']);
  if (isset($theme_options['menu_position']))
    $menu_pos = esc_attr($theme_options['menu_position']);
  $logo_pos_class = fruitful_get_class($logo_pos);
  $menu_pos_class = fruitful_get_class($menu_pos);
  $responsive_menu_type = fruitful_get_class($menu_pos);
```

PARTIE 1

Résultats 2021 – CP Maths

→ Compétences classées de la plus réussie à la moins réussie

Compétences	Taux de réussite Circonscription Sept 2021	Ecart de réussite Circo/ Nord Sept 2021
Lire des nombres entiers	94,72%	1,5%
Ecrire des nombres entiers	92,56%	3,4%
Reproduire un assemblage	91,92%	8,2%
Quantifier des collections	91,59%	5,5%
Comparer des nombres	86,96%	7,5%
Résoudre des problèmes	81,20%	11,6%
Associer un nombre à une position	62,93%	12,6%

Ecart positif

CP Maths

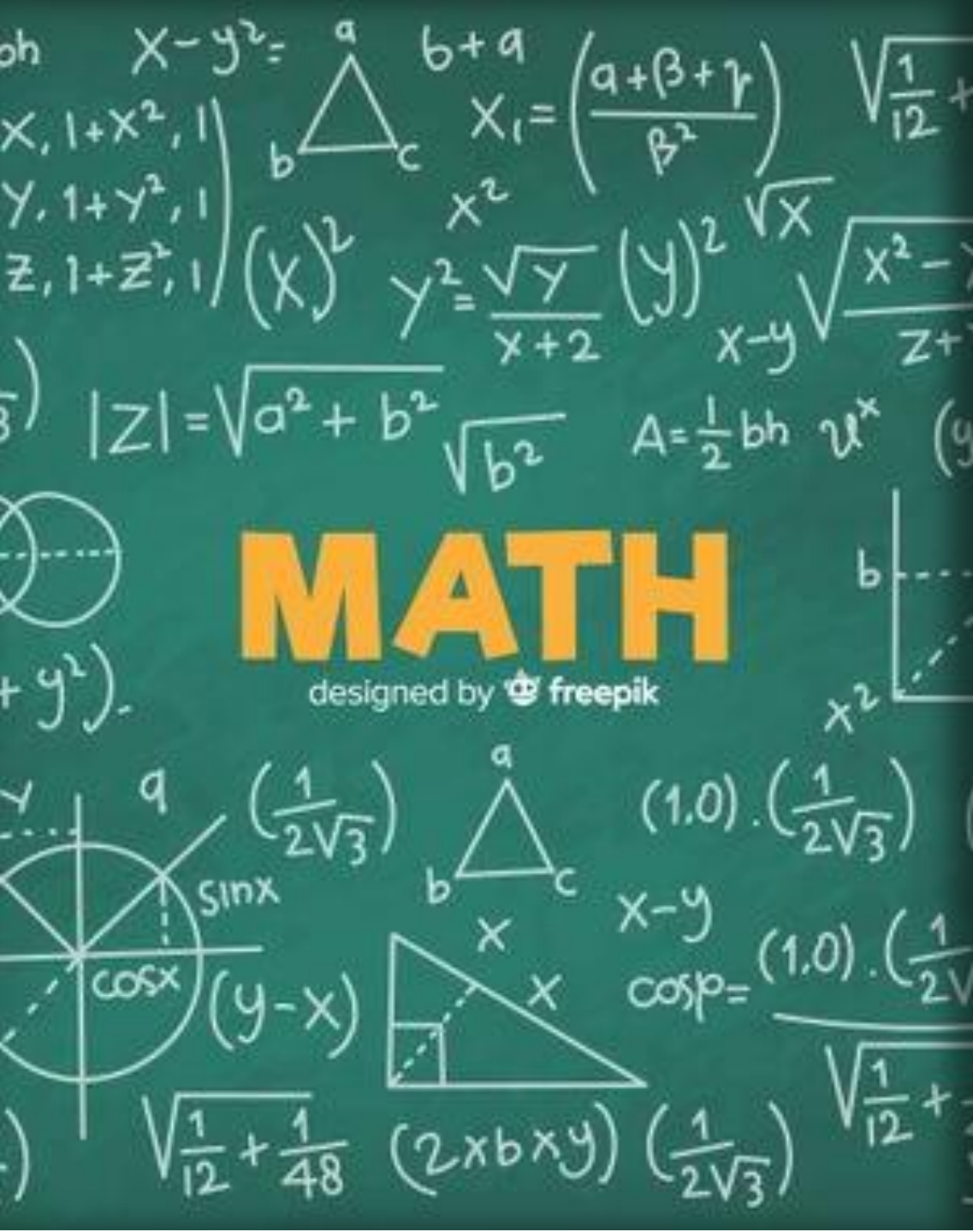
	Compétences	Taux de réussite Circo Sept 2019	Taux de réussite Circo Sept 2020	Taux de réussite Circo SEPT 2021	Evolution Sept 2021 / Sept 2020
CP M	Lire des nombres entiers	95,69%	95,64%	94,72%	-0,92%
	Ecrire des nombres entiers	92,83%	90,25%	92,56%	2,31%
	Reproduire un assemblage	89,18%	89,43%	91,92%	2,49%
	Quantifier des collections	91,38%	91,03%	91,59%	0,56%
	Comparer des nombres	85,49%	82,76%	86,96%	4,20%
	Résoudre des problèmes	79,63%	80,73%	81,20%	0,47%
	Associer un nombre à une position	58,22%	59,50%	62,93%	3,43%

LES COMPÉTENCES MATHÉMATIQUES



LES ASPECTS DU NOMBRE

- L'aspect cardinal
- L'aspect ordinal
- L'aspect nominal

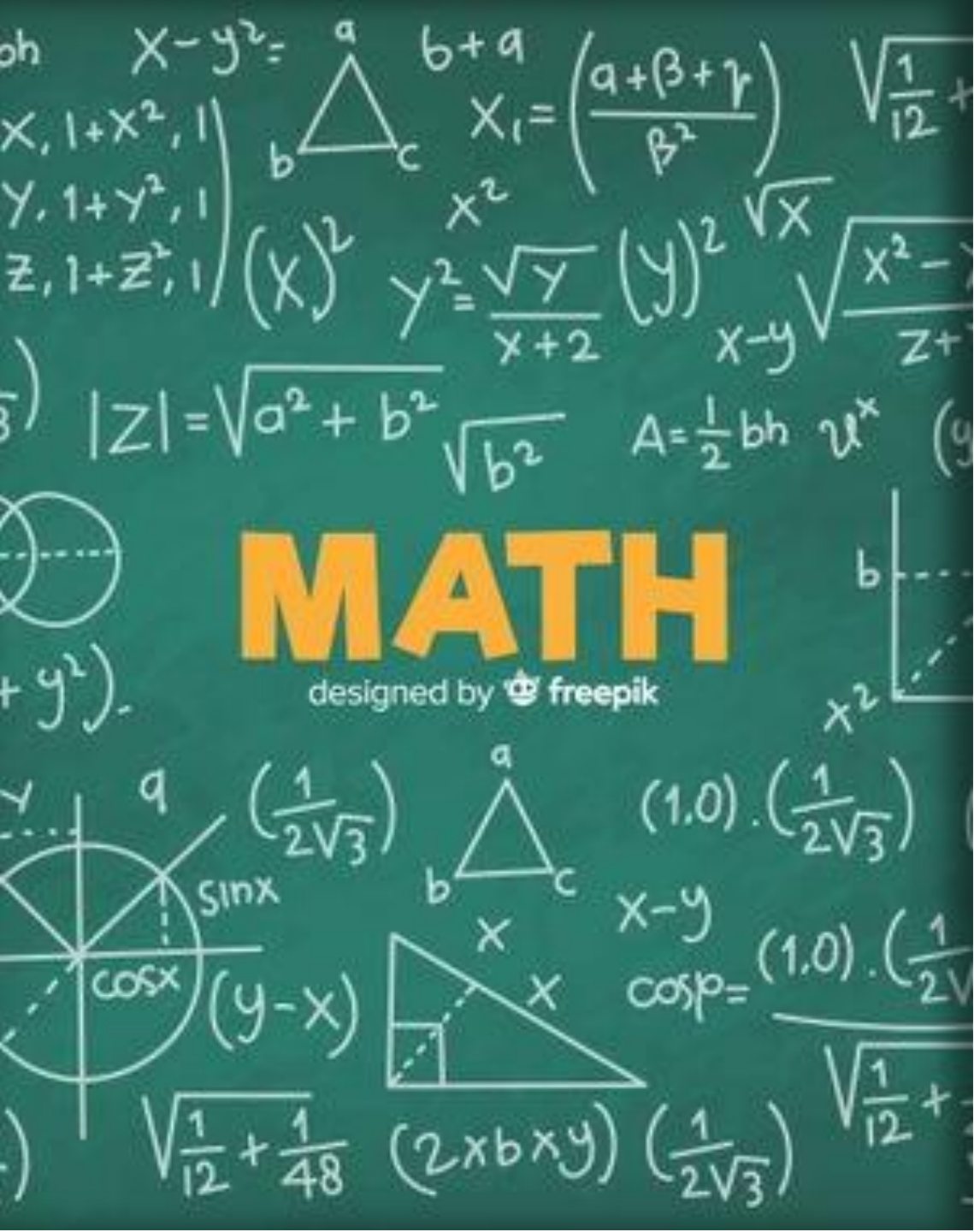


Pourquoi cette thématique ?

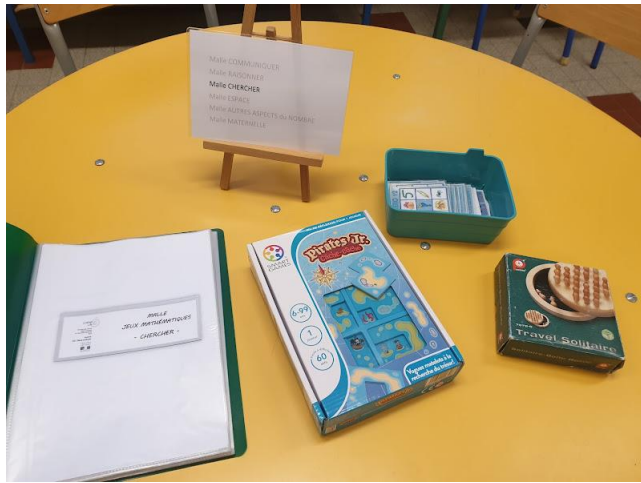


Quelle compétence mathématique ?

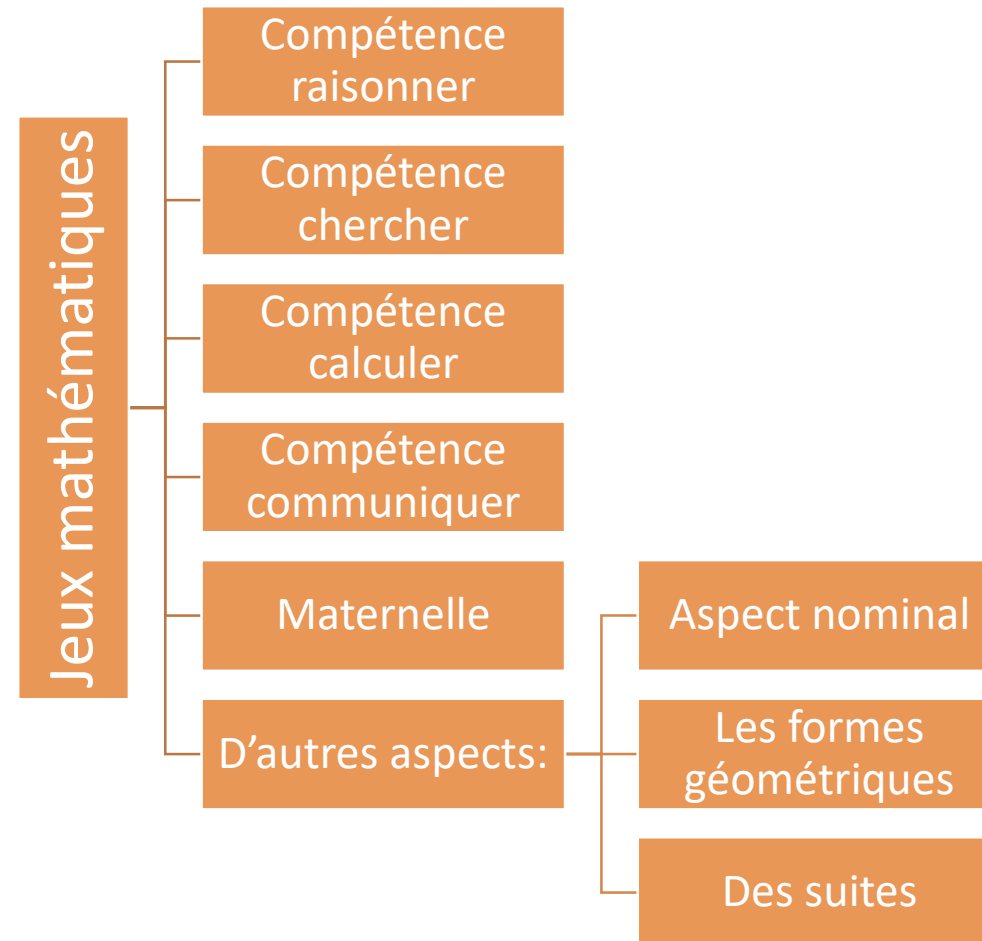
Quel aspect du nombre ?



- FILM de présentation

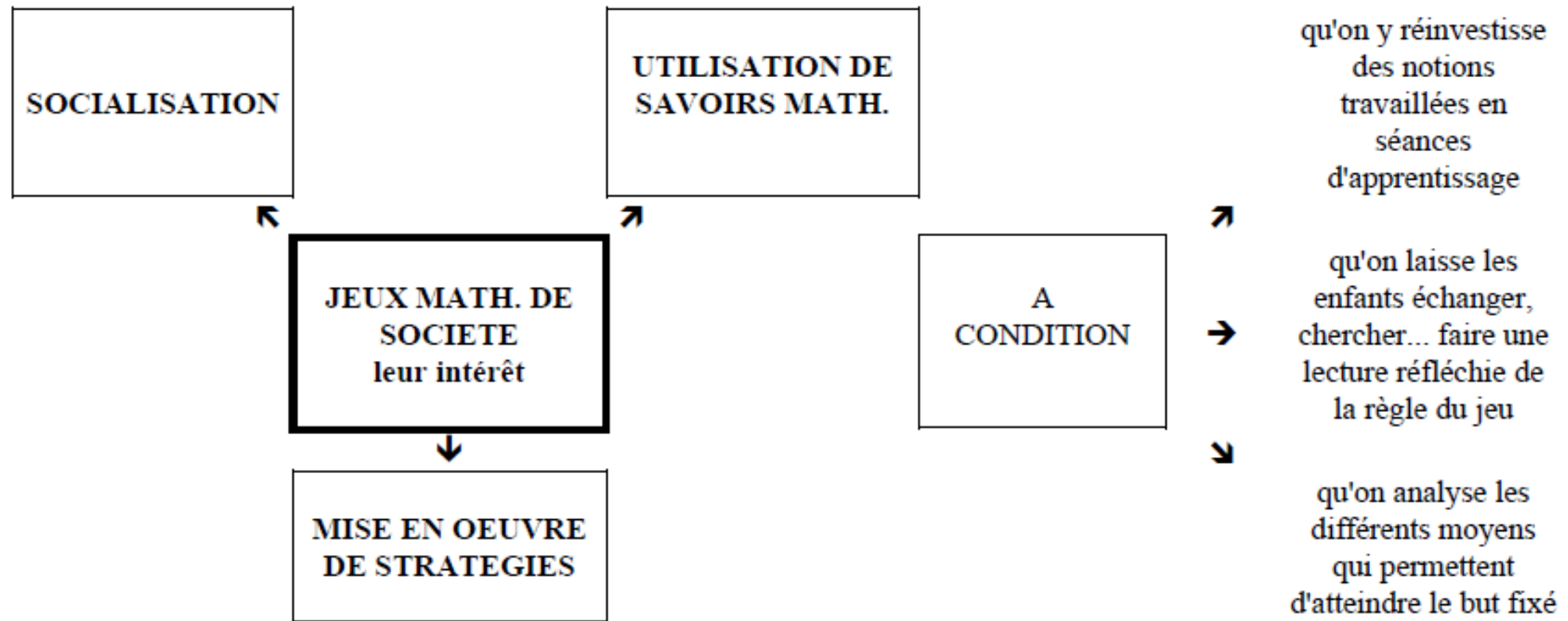


LES MALLES MATHÉMATIQUES DE LA CIRCONSCRIPTION



<p>Malle RAISONNER :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Tablut - Otrio - Scotland Yard - Réverso - La Marelle (duplicable) - Mastermind - Puissance 4 - Abalone - Yoté (duplicable) - Le jeu de Nim (petit matériel) - Quoridor 	<p>Malle CALCULER :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Yam - Mølky - Le jeu des cochons - Can't stop - Qwixx - Mille Sabords - Dépasse pas 100 MHM - Jeu de piste MHM - jeu des mariages MHM - bataille MHM - Le 15 vainc (duplicable) - Lobo 77 - 1000 bornes 	<p>Malle CHERCHER :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rush hour - Awale - Crazy circus - Sudoku (duplicable) - Safari cache Cache - Mystero <p>Malle COMMUNIQUER :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bataille navale - Informatique débranchée (duplicable)
<p>Malle Maternelle</p> <ul style="list-style-type: none"> - Halli Galli - Shut the box - Savana - Batawaf - Malle de jeux classique - Le festin des chenilles - Bahuts malins - Rush hour - Camelots - Castle logix 	<p>Malle Espace</p> <ul style="list-style-type: none"> - Blokus - Chromino - Tangram - Tantrix 	<p>Malle « autres aspects mathématiques » (suites, aspect nominal...)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rummikub - domino - Triomino - 421 - Loto/ -Bingo - Skip.bo

PARTIE 1: INTÉRÊTS DES JEUX DE SOCIÉTÉ



Coin
« maths »

Fabrication et
duplication
par les élèves

Vers la
maison: sac à
maths

CRÉER UN SAC À MATHS

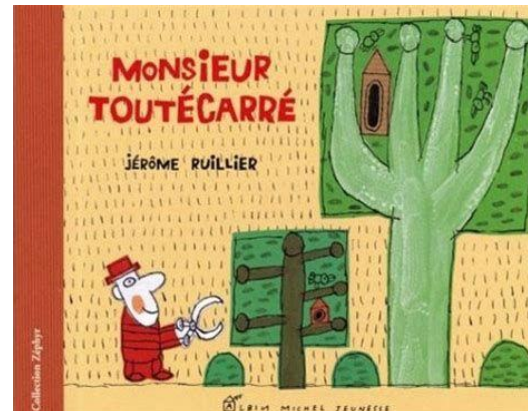
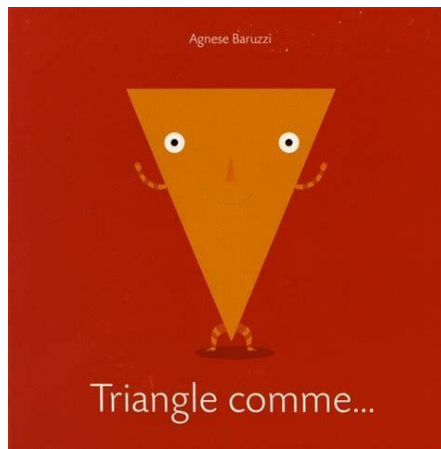
Maternelle : Des sacs de maths à ramener à la maison



"Faire rentrer dans les chaumières les maths, sur des jeux simples (il ne s'agit, pas de devoirs déguisés) , c'est proposer des temps de partages positifs, de math, mais aussi de langage. Voici une première série de 17 idées pour des sacs math, cible MS-GS principalement. GS-CP suivront ... !" Valentine Hurtrelle, une enseignante qui a une formation scientifique au départ, propose des choses accessibles comme des mains de mousse avec des doigts pour compter, un livre pour compter à rebours, un jeu de domino...

[Sur son site](#)

CRÉER UN SAC À MATHS




```
charset="<?php bloginfo( 'charset' ); ?>" />
<?php wp_title( '|', true, 'right' ); ?> />
rel="profile" href="http://gmpg.org/xfn/11" />
fruitful_get_favicon(); ?>
<script src="<?php echo get_template_directory_uri(); ?>/js/main.js"></script>
<div id="page-header" class="hfeed site">
<?php
    $theme_options = fruitful_get_theme_options();
    $logo_pos = $menu_pos = '';
    if (isset($theme_options['logo_position']))
        $logo_pos = esc_attr($theme_options['logo_position']);
    if (isset($theme_options['menu_position']))
        $menu_pos = esc_attr($theme_options['menu_position']);
    $logo_pos_class = fruitful_get_class($logo_pos);
    $menu_pos_class = fruitful_get_class($menu_pos);
    $responsive_menu_type = fruitful_get_class($menu_pos);
    $responsive_menu_class = fruitful_get_class($menu_pos);
```



PARTIE 2:SASKIA

Halli Galli



Principe du jeu

Chacun leur tour, les joueurs retournent une carte de leur pile. Quand 5 fruits de la même sorte sont présents sur la table, il faut alors vite sonner pour récolter des cartes. Calculez vite et bien car en cas d'erreur, il faudra rendre des cartes. Un jeu fruité et déjà culte qui fera réviser le calcul mental à toute la famille, sans en avoir l'air.

Bata- Waf

- **Jeu de bataille et de mesure conçu pour les plus jeunes!** Les joueurs retournent en même temps la première carte de leur paquet. Celui qui a mis la carte avec le chien le plus grand remporte le pli. S'il n'y a pas un chien plus grand mais 2 chiens de même taille on fait 'Bata-Waf' (on cache 2 cartes puis on en retourne 2 autres pour déterminer le gagnant).



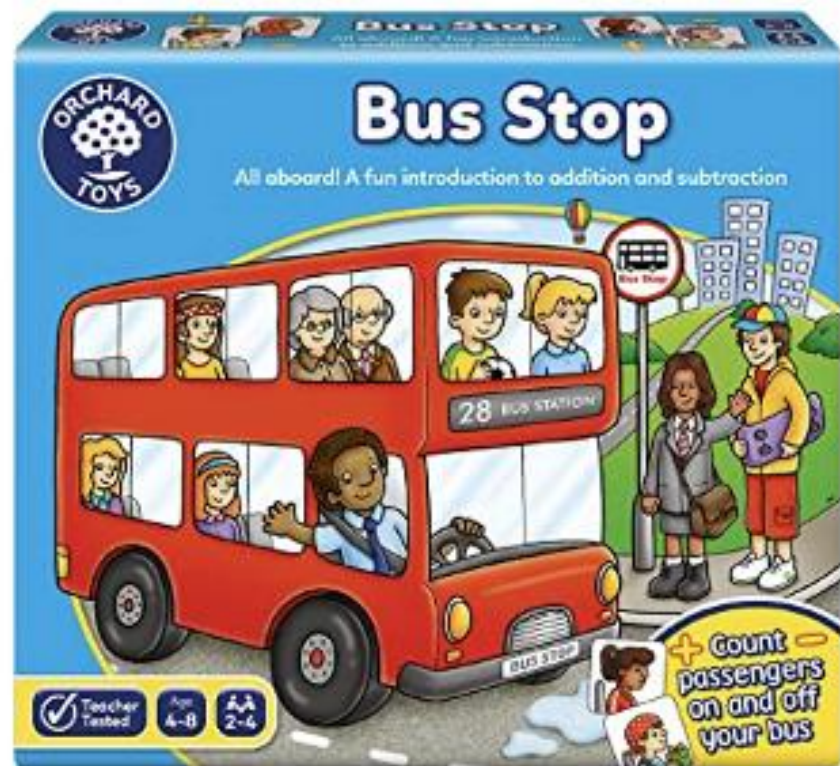
Mecki et co





- Chaque joueur est responsable d'un jeune hérisson, qu'il est chargé de recouvrir de piquants le plus vite possible. Les piquants sont dans une corbeille au milieu du plateau et chaque joueur à son tour en gagne 1 ou plusieurs en fonction du jeté de dé, qu'il insère ensuite dans les petits trous du hérisson.
- *La règle est évolutive et ce jeu est très facilement exploitable dans toutes les classes de maternelle: on utilise le dé de 1 à 3 à 3 ans , le dé de 1 à 6 à 4 ans et on additionne les 2 dés à 5 ans!*

Bus stop



Bus stop

- Prenez un compteur et jetez les dés pour faire le tour du tableau en comptant des passagers pendant qu'ils montent et descendent du bus. Le vainqueur est la personne avec le plus de passagers lorsque le bus arrive à la gare routière.
- Un jeu amusant d'addition et de soustraction.

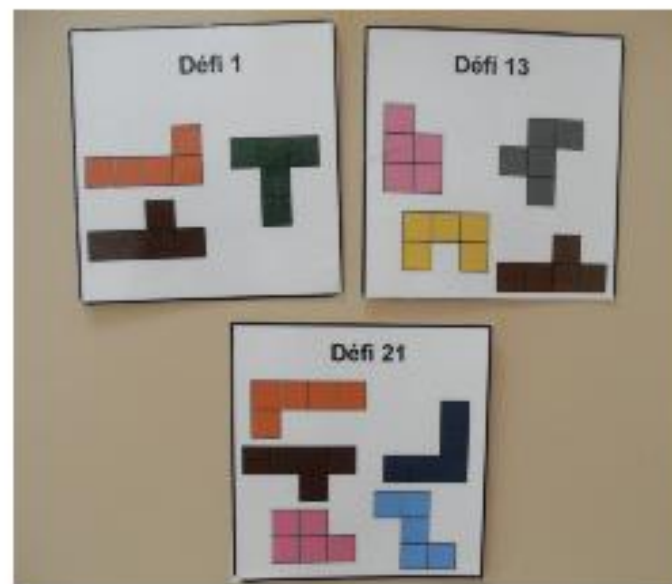
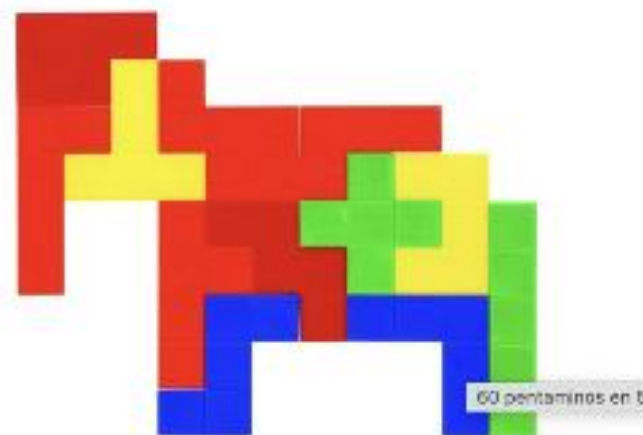


Pentanimo

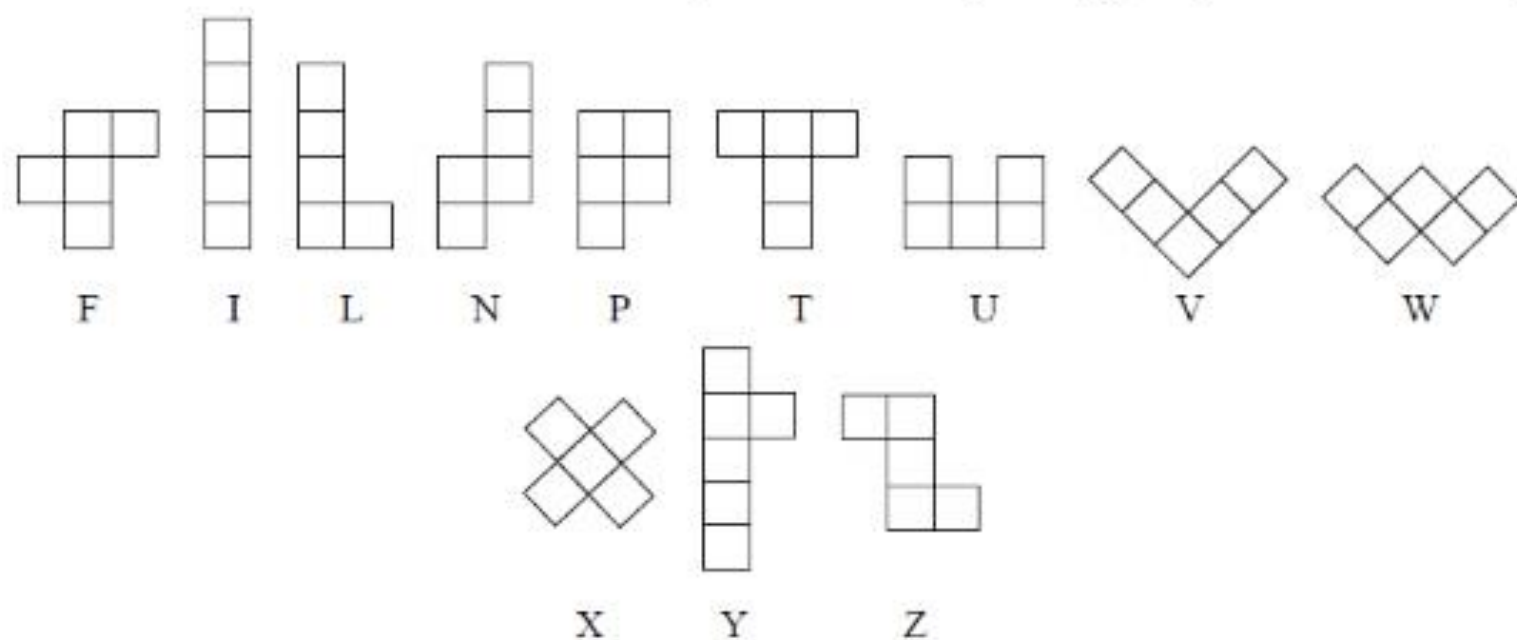


Pentanimmo

- Qu'est-ce qu'un pentamino ?
5 carrés accolés par un côté (bord),
et non par un sommet (pointe).
- Combien y en a-t-il ?
12 et on remarque qu'ils sont tous
différents.



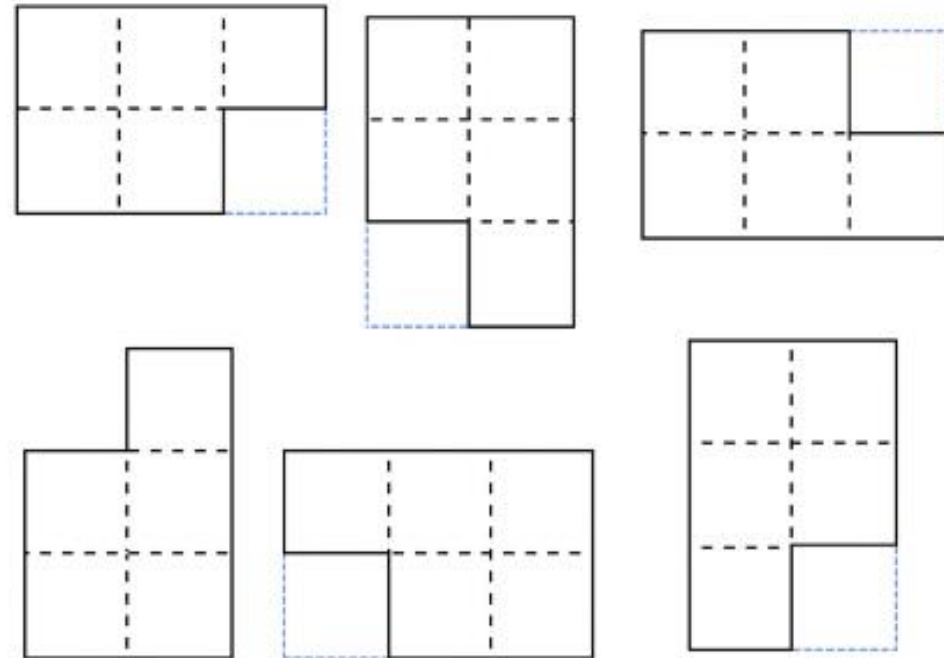
Les 12 pentaminos et les lettres correspondantes, rangés par ordre alphabétique.



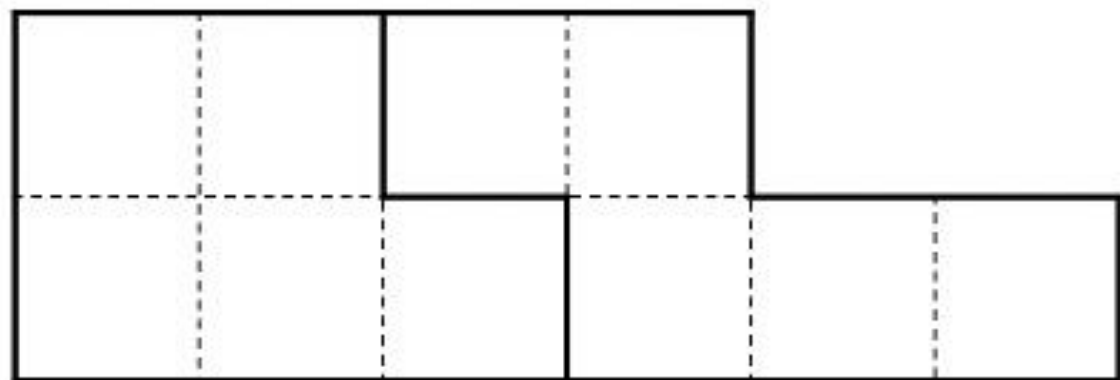
Pour les PS/MS

- **Avec une pièce :** Placer la pièce sur un modèle avec positions différentes du modèle.

Ex : avec le P



- **Avec deux pièces**



Soit on donne les pièces à placer, soit on laisse l'élève les chercher parmi les 12.
Plusieurs combinaisons de deux pièces sont possibles

- **Avec trois pièces ...**

Pour les MS-GS :

Avec un gabarit, recouvrir :

- Un carré
 - Un rectangle
 - ... *cf. brochure APMEP pentaminos en cycle 1*
 - Le pentaminou
 - Le pingouin
- On pourra donner des modèles réduits en GS.*



Le festin des chenilles



Toute rouge, bien ronde, en voilà une pomme appétissante qui ouvre l'appétit des chenilles du coin ! Le festin des chenilles est un casse-tête solo qui offre à votre enfant soixante défis de niveau croissant. Après avoir choisi son défi, votre enfant tourne les cinq lamelles de pommes pour construire un plan de jeu adapté au défi. Il faut maintenant installer les trois chenilles de sorte à ce qu'elles soient dans les cavités du fruit. Si les défis de base indiquent l'emplacement et la couleur de la tête des chenilles, les défis experts ne donnent plus que l'emplacement de la chenille ! Concentration, sens de l'observation et logique seront les meilleurs atouts pour venir à bout de ce casse-tête. Trop difficile ? Les corrections avec l'ensemble des combinaisons se trouvent en fin de livret.

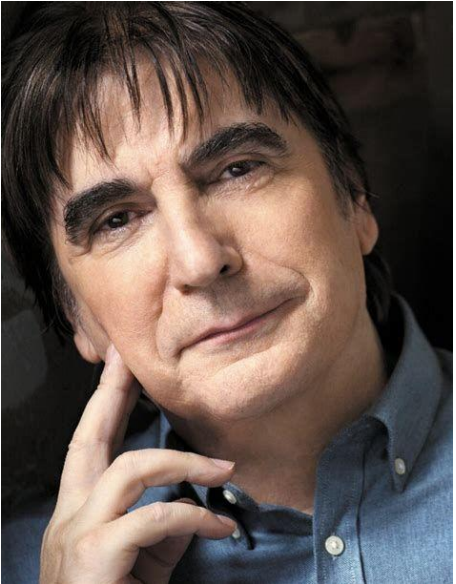
Code couleur



Un défi est à choisir parmi les 100 proposés. Apparaît une figure à reconstituer à partir des 18 plaquettes transparentes à superposer.

Grâce aux couleurs visibles sur la figure, le joueur peut sélectionner les plaquettes à utiliser, sachant qu'elle sont toutes monochromes et que seules 2 d'entre elles contiennent la même couleur. Mais une fois les plaquettes de couleur identifiées, il faudra encore trouver dans quel sens positioner chaque forme et dans quel ordre placer ces différentes images pour reproduire la figure demandée. 4 niveaux de difficulté évolutifs sont proposés, avec un nombre croissant de plaquettes nécessaires : 2 images au niveau Starter, puis 1 supplémentaire par niveau, pour atteindre 5 en Master. Le nombre de combinaisons possibles ne fait donc qu'augmenter.





PARTIE3: KARIM

Jeux mathématiques au cycle 1: quelle place pour le numérique ?



Limites:

- ❑ un jeu sur écran ne remplacera jamais un jeu concret, manipulable, propice au langage et à la socialisation

Néanmoins, des **avantages**:

- Une solution quand le jeu physique existe en un nombre limité d'exemplaires dans la classe.
- Peut faciliter la diffusion dans les familles d'un jeu pratiqué en classe (via l'ENT).
- Peut aussi être occasion de langage et de coopération





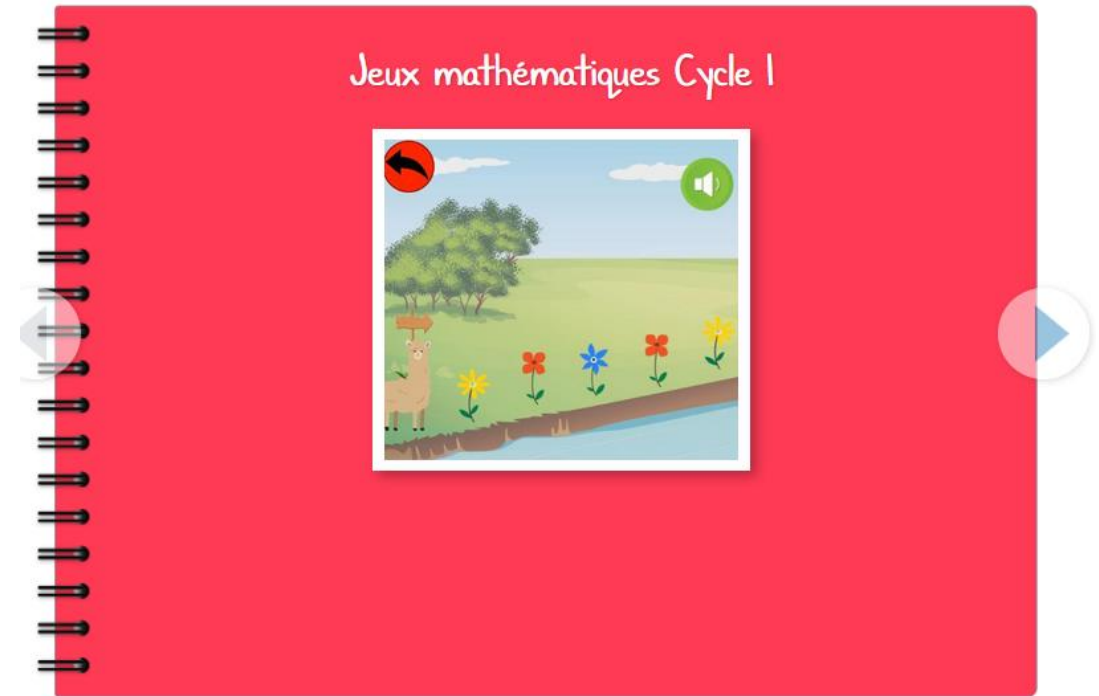
L'ENT pour renforcer le lien école-famille

- Faciliter la communication;
- Impliquer les familles dans le parcours scolaire des enfants;
- Créer un climat de confiance;
- Expliciter aux familles la façon dont on apprend en Maternelle;
- Mettre à disposition des supports d'échanges enfant / parents.



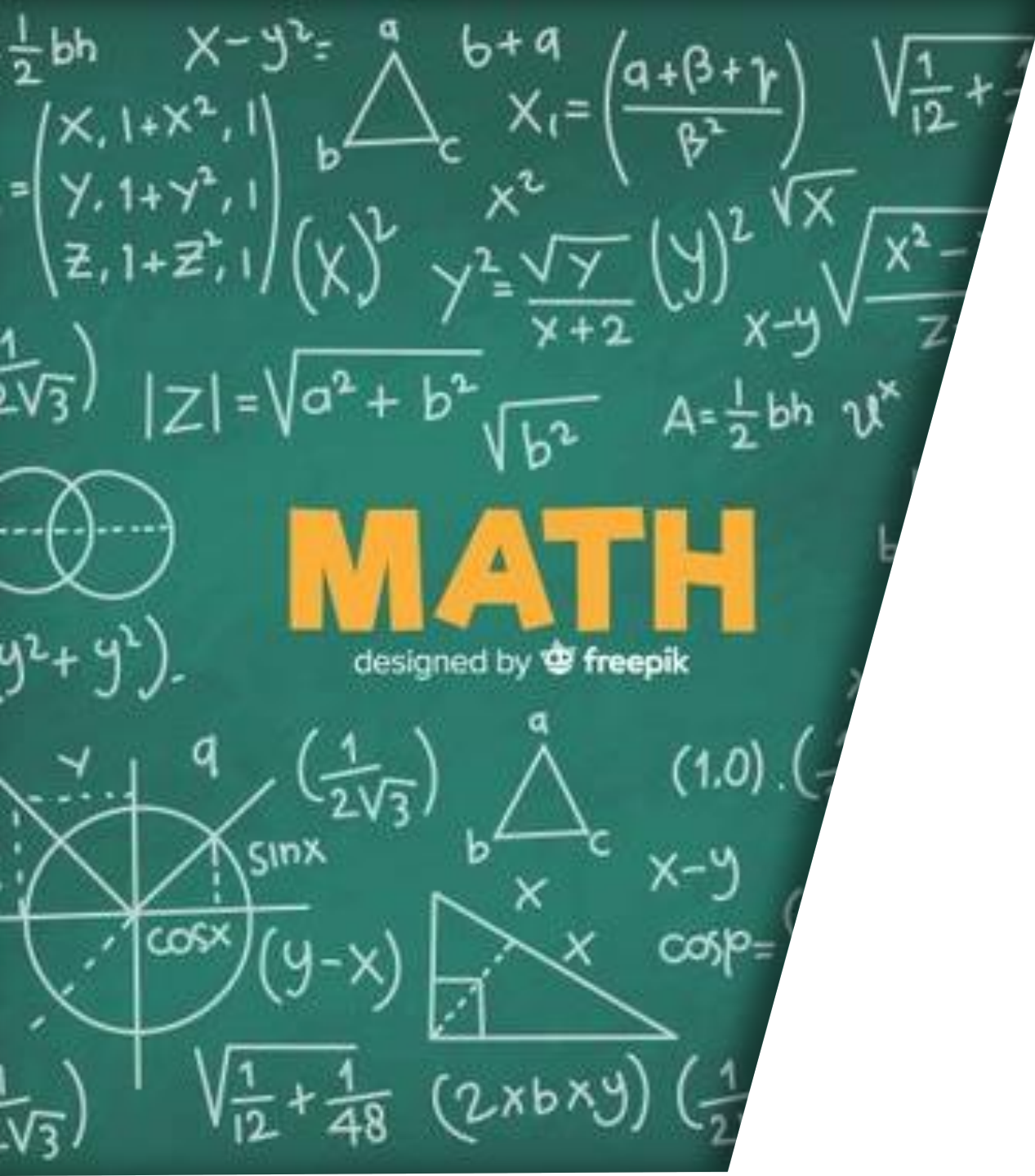
1- Une sélection clés en main de jeux mathématiques en ligne permettant de développer des compétences mathématiques ciblées

2- Une méthode pour partager des jeux aux familles en utilisant l'ENT



```
charset="<?php bloginfo( 'charset' ); ?>" />
<?php wp_title( '|', true, 'right' ); ?> />
rel="profile" href="http://gmpg.org/xfn/11" />
rel="pingback" href="<?php bloginfo( 'pingback_url' ); ?>" />
fruitful_get_favicon(); ?>
<?php echo get_template_directory_uri(); ?>
wp_head(); ?>
<?php body_class();?>
<div id="page-header" class="hfeed site">
<?php
    $theme_options = fruitful_get_theme_options();
    $logo_pos = $menu_pos = '';
    if (isset($theme_options['logo_position']))
        $logo_pos = esc_attr($theme_options['logo_position']);
    if (isset($theme_options['menu_position']))
        $menu_pos = esc_attr($theme_options['menu_position']);
    $logo_pos_class = fruitful_get_class($logo_pos);
    $menu_pos_class = fruitful_get_class($menu_pos);
    $responsive_menu_type = fruitful_get_class($menu_pos);
    $responsive_menu_class = fruitful_get_class($menu_pos);
```

PARTIE4: VOTRE ENGAGEMENT



MATH

designed by freepik

PROCHAINE SESSION:

MERCREDI 04 MAI

LA MADELEINE

8H-10H

MARCQ-EN-BARŒUL

10H-12H

LIEU: CRST ÉCOLE VICTOR

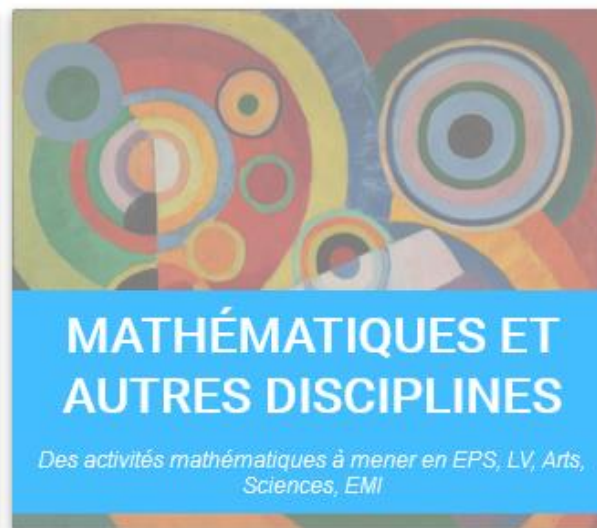
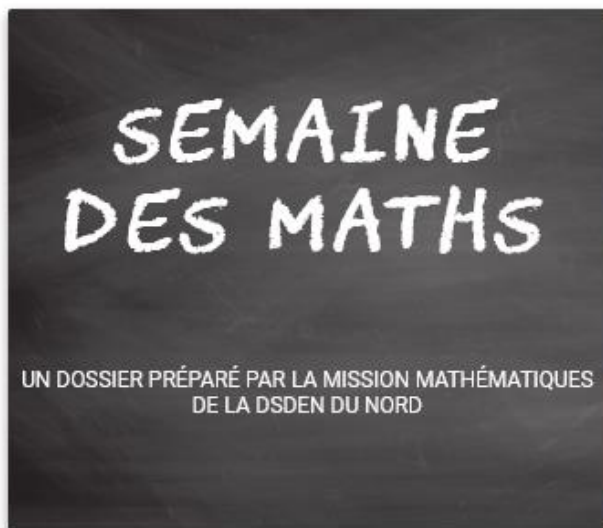
HUGO LA MADELEINE

POUR LA SECONDE SÉANCE, JE M'ENGAGE À ...

Utiliser malle maths	Sacs à maths	Présenter autre jeu	Coin maths	multimédia

LA LUDOTHÈQUE DE LA MADELEINE POUR LES PROFESSIONNELLS





MERCI

Bon mercredi !

