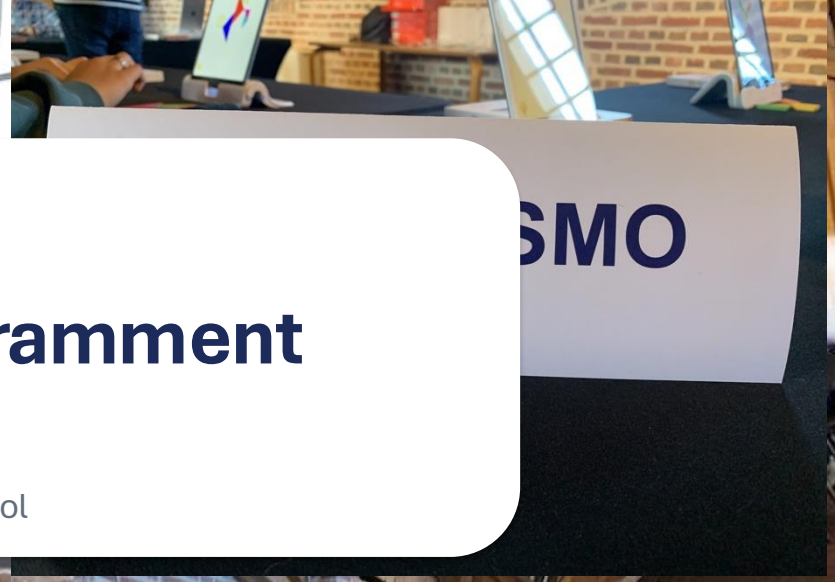
Des mathématiques qui se jouent, se programment et se créent

Classe de CE1-CE2 · École La Rhônelle, Villers-Pol

Salon des jeux mathématiques et numériques

Maubeuge

Prolongements en classe



Une sortie pour explorer les mathématiques autrement

Du salon de Maubeuge aux réinvestissements en classe

Accueil au salon

Jeux de société

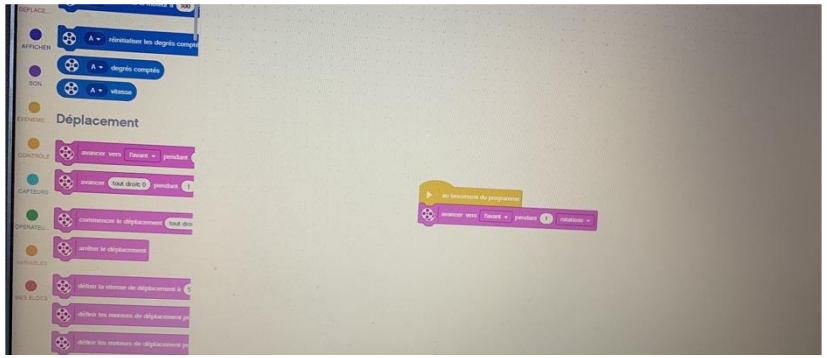
Défis numériques

Les élèves découvrent des situations variées :
chercher, manipuler, comparer, anticiper, coopérer et verbaliser leurs stratégies.

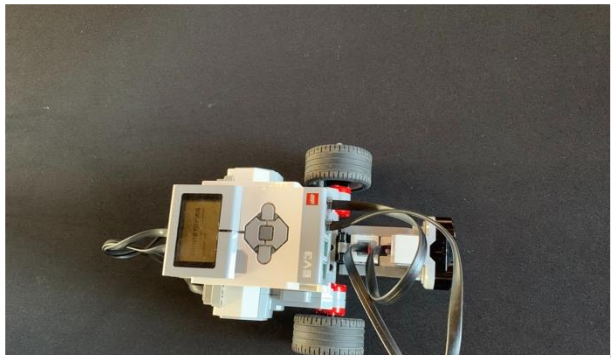
Atelier programmation : coder, tester, ajuster

Du bloc de code au déplacement du robot

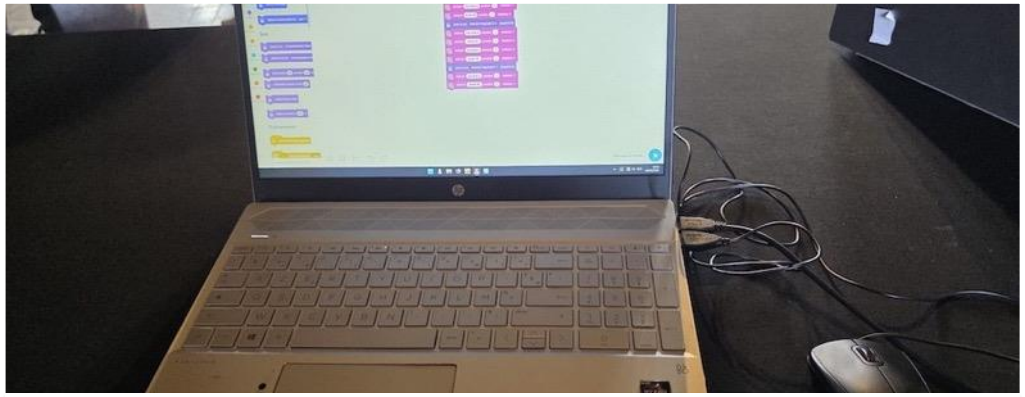
Atelier programmation



Programmer une action



Robot Légo



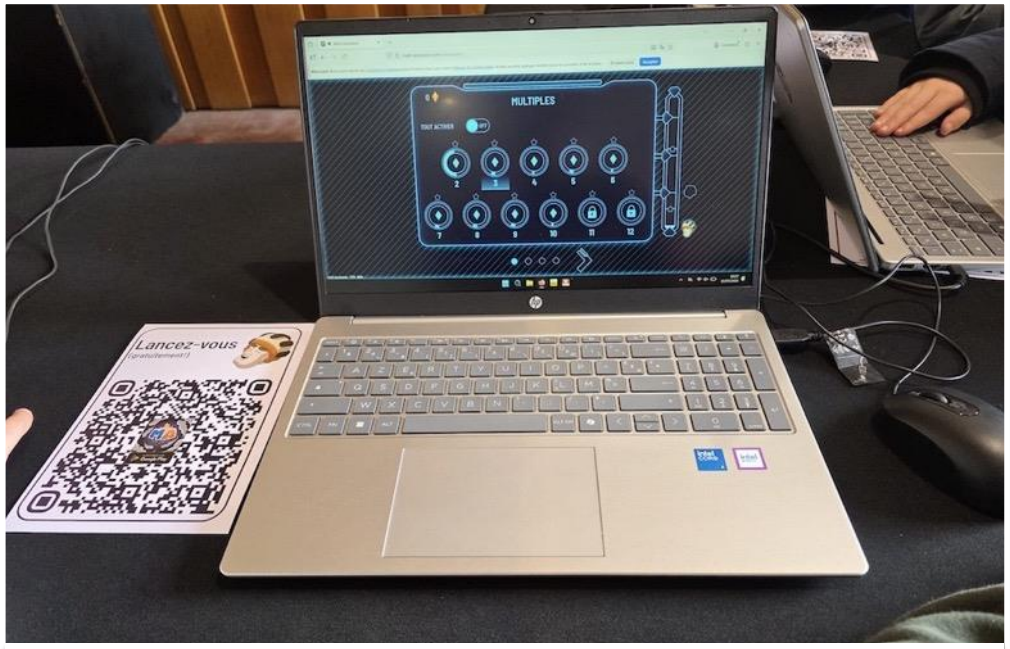
Construction du programme

Ce qui est travaillé

- anticiper
- décomposer
- essayer / corriger
- coopérer

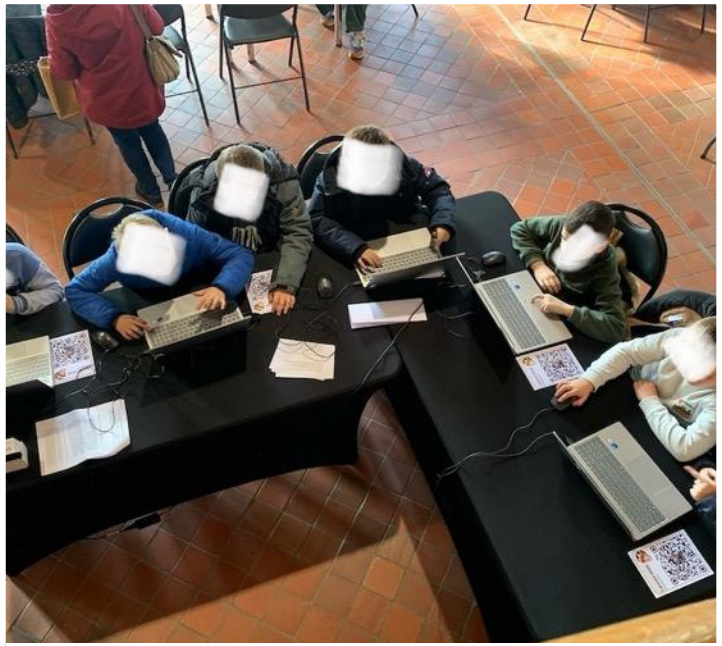
Applications mathématiques : s’entraîner par le défi

Maths Ascension et activités numériques



Multiples et calcul mental

Lancement de l’application



Un atelier en autonomie guidée

Le numérique devient un support de défi :
les élèves s’exercent, se corrigent et gagnent en autonomie.

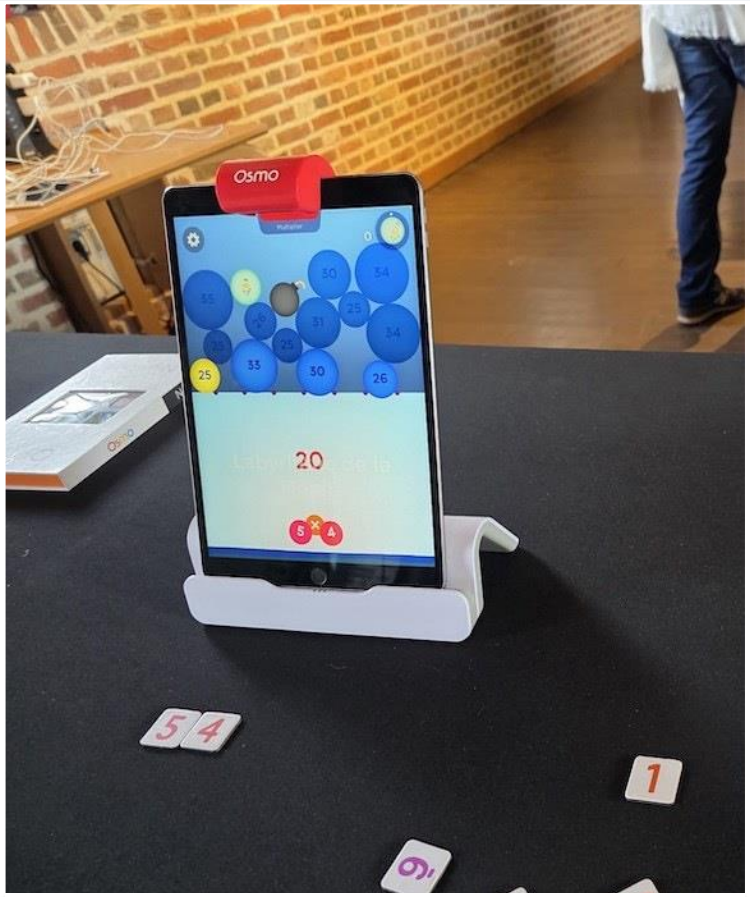
OSMO : manipuler pour comprendre

Nombres, formes et interactions entre matériel concret et écran

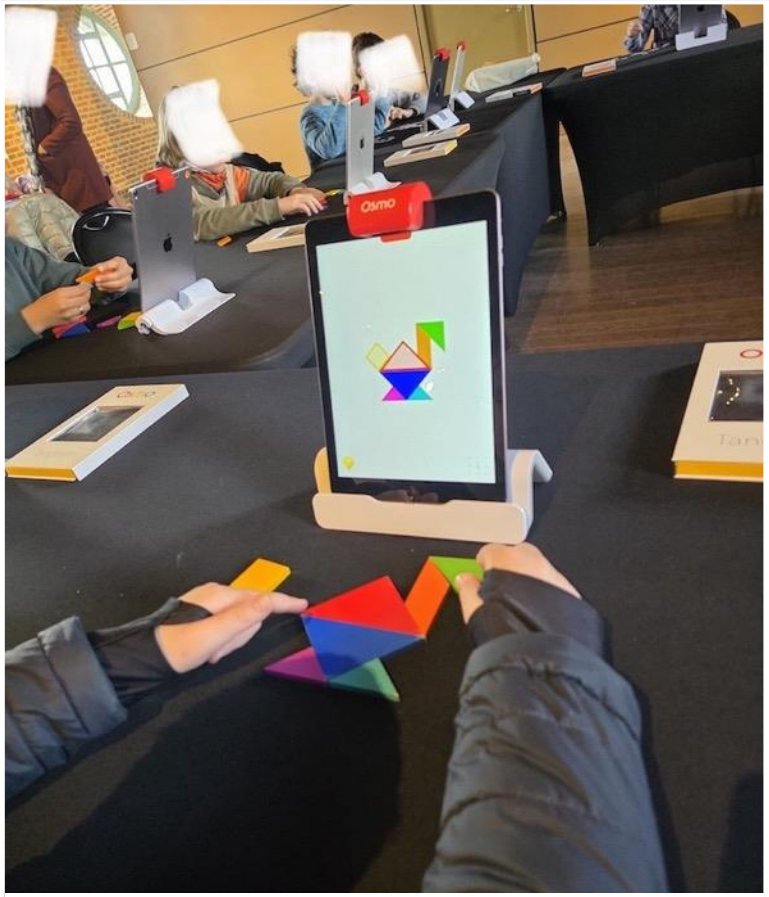
Atelier OSMO

calcul **géométrie**

essais **verbalisation**



Numbers : composer, calculer, ajuster

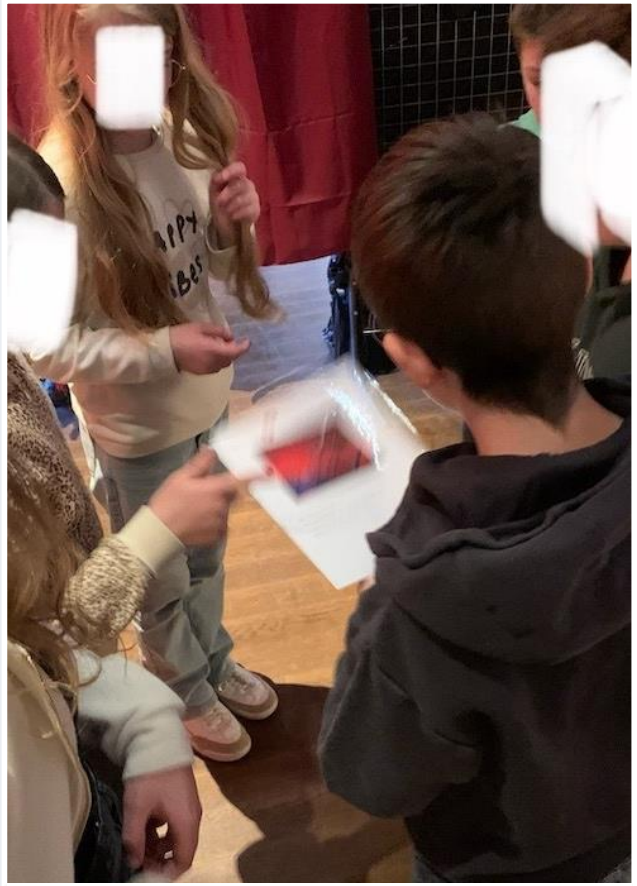


Tangram : construire et se repérer

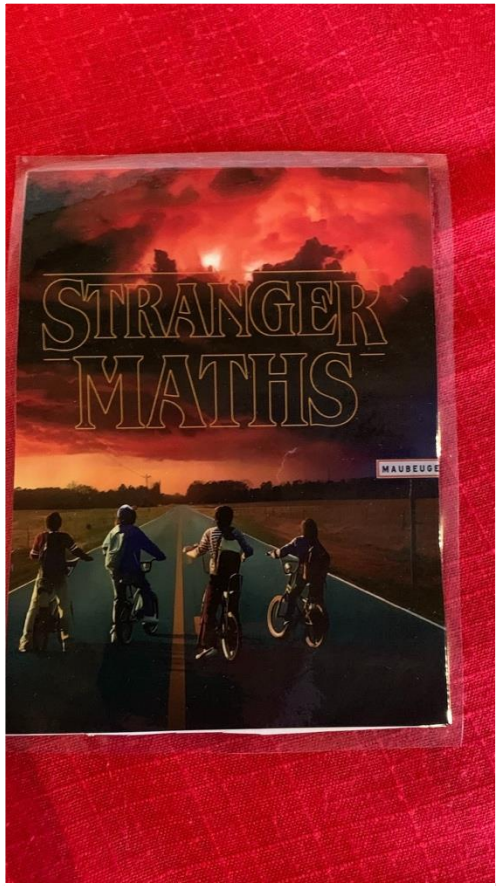
Escape game “Strangers Maths” : coopérer pour résoudre

Un contexte immersif au service du raisonnement

Entrer dans l’univers du défi



Chercher ensemble



Strangers Maths

Géométrie et arts : formes, couleurs, compositions

À partir d’œuvres d’Herbin et de Mondrian

Idem + Arts

Composer avec des lignes et des couleurs

Créer avec des formes découpées

Productions géométriques

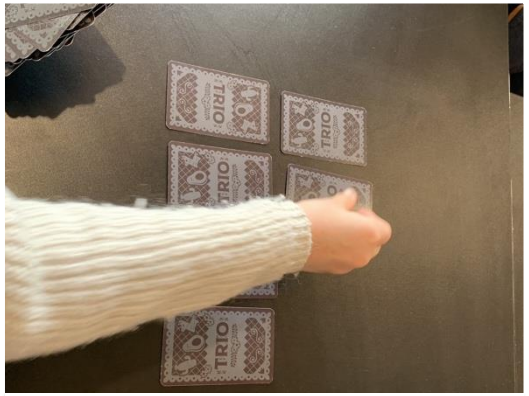
Objectifs visibles

- identifier et nommer des formes
- organiser un espace
- observer des régularités
- faire dialoguer mathématiques et arts

Jeux de société : stratégie, mémoire et calcul

Trio, Skyjo, Halli Galli, Pickomino…

Trio



Mémoriser / comparer

Halli Galli

Un choix de jeux varié

Le jeu crée un espace d’essais :
il faut observer, anticiper, choisir une stratégie et accepter de la réajuster.

Construire, comparer, organiser

Des situations ludiques pour raisonner

Recto Verso

Lire une configuration

Le jeu des fruits

se repérer

prendre des indices

coopérer

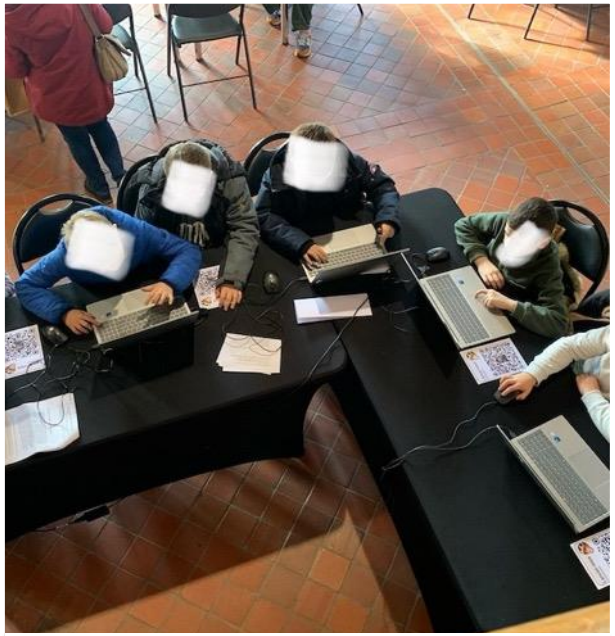
expliquer sa stratégie

comparer des collections

Des élèves acteurs de leurs apprentissages

Observer les stratégies, partager les démarches

Jeux en petits groupes



Défis numériques

Manipulation

Une dynamique qui soutient l'engagement :
chaque élève peut chercher, essayer, se tromper, recommencer et expliquer.

Des prolongements en classe

Les découvertes du salon nourrissent une semaine complète de défis

16 mars · Salon des jeux

Du 16 au 20 mars · Défis en classe

Lundi

Escape game Genially

Découvrir une mathématicienne à partir d'indices, d'énigmes et d'une recherche collective.

Mardi

Défi en direct

Réaliser un défi en même temps que d'autres classes connectées.

Jeudi

Créer des photo-problèmes

Poster des problèmes via un formulaire et suivre en temps réel les compteurs filles / garçons pour les égaliser. Objectif : égaliser les deux compteurs qui totalisent l'ensemble des problèmes filles et des problèmes garçons de toutes les classes connectées.

Vendredi

Défi classe puis famille

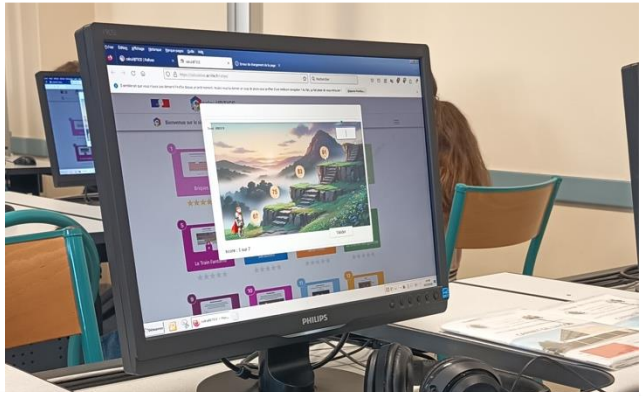
Résoudre le défi avec la classe puis proposer le volet « famille » aux parents, grands-parents, frères ou sœurs à faire le lendemain.

Un fil conducteur : l'égalité comme situation de recherche, de coopération et de partage entre classes et avec les familles.

En classe : des ateliers de réinvestissement

Mardi et vendredi, les élèves tournent sur quatre ateliers mathématiques et numériques

Programmer



Calculer / s'entraîner

Blue-Bot

6 robots disponibles : coder le déplacement d'abord sans tablette, puis avec tablette lors de la reprise du vendredi.

Photon

Programmer le robot avec la tablette : anticiper un trajet, tester, corriger.

Maths Ascension

S'entraîner sur tablette : calcul, multiples, réussite progressive par niveaux.

Calcul@TICE

Renforcer les automatismes en calcul à partir d'activités numériques adaptées.

Vendredi : reprise des mêmes ateliers

Une évolution est ajoutée : une tablette permet de programmer les Blue-Bot, pour passer de la programmation débranchée à la programmation numérique.

Ce que cette action rend visible

Des mathématiques accessibles, vivantes et partagées

Chercher

oser essayer, tâtonner, recommencer

Raisonner

anticiper, comparer, justifier

Manipuler

passer par le concret pour comprendre

Communiquer

expliquer une démarche, écouter l'autre

Coopérer

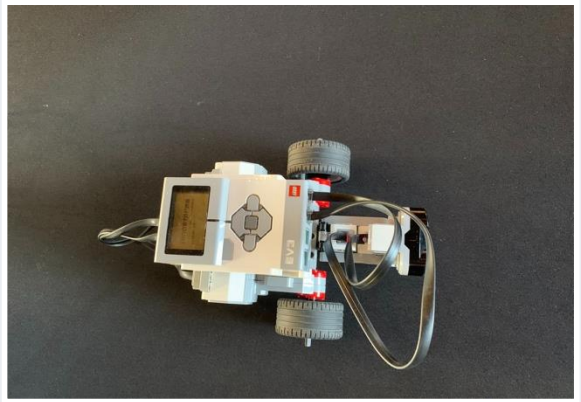
résoudre à plusieurs, s'entraider

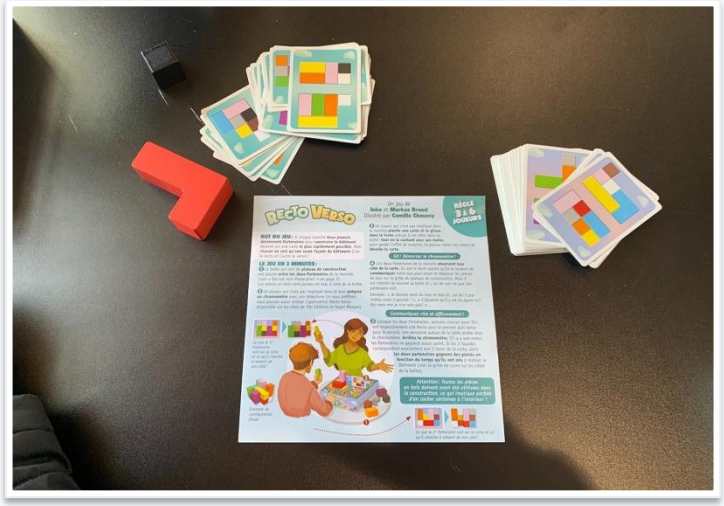
Réinvestir

prolonger en classe et en famille

Une aventure mathématique qui se poursuit

Sortir, découvrir, puis réinvestir en classe





À retenir

Le jeu, le numérique et les arts offrent des situations motivantes pour construire les apprentissages mathématiques, développer le raisonnement et donner envie de poursuivre.