

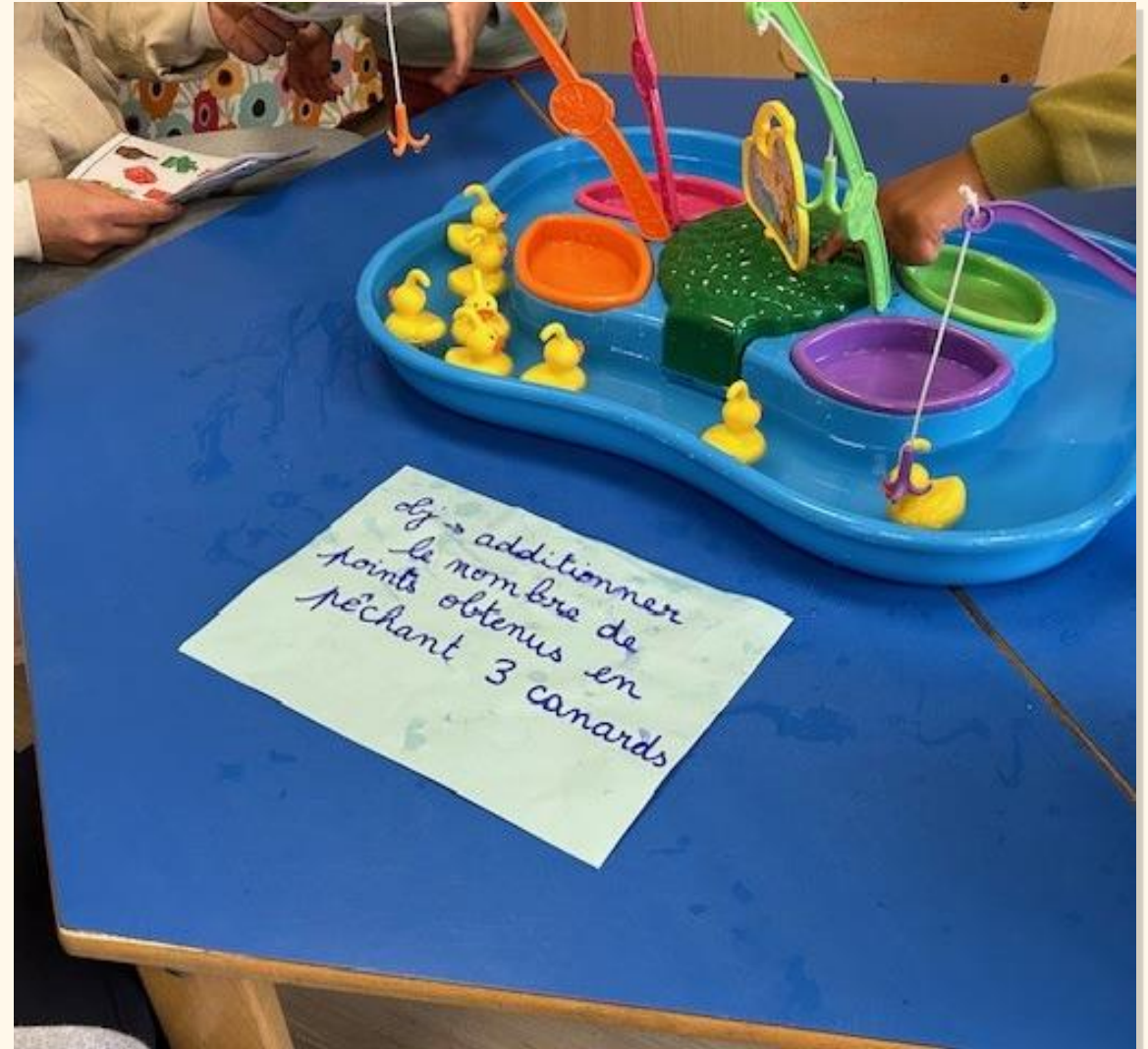
Kermesse des mathématiques

Semaine des maths 2026
Classe de MS-GS

Mme Chloé Dujardin

École Maurice Bonnot

Tourcoing - Circonscription Tourcoing-Ouest



Compter, chercher, manipuler, réussir ensemble.

Une journée à thème pour vivre les mathématiques

De l'accueil autonome à la clôture : une progression pensée pour engager tous les élèves.

8h30	9h00	9h20	10h45	13h20	13h45	16h00
Accueil mathématique	Album mathématiques	Passeport des maths	EPS maths Ou Défi des architectes	Album mathématiques	Kermesse en libre circulation	Diplômes & clôture

Le passeport sert de fil conducteur : les élèves circulent, essaient, valident des stands et gardent une trace de leur parcours.

Règles simples : venir seul ou à plusieurs, attendre son tour, essayer même en cas d'erreur, valider au moins 5 cases.

Une organisation lisible, rassurante et ouverte à l'autonomie.

Jouer avec les nombres

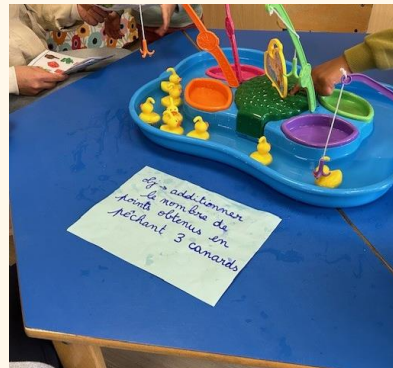
Dénombrer, additionner, associer une quantité à une représentation.



Les dés : additionner et écrire le résultat



Jeu de tir : viser la bonne représentation



La pêche aux canards : additionner le nombre de points obtenus

Des situations courtes et motivantes pour passer de l'action au nombre.

Les élèves manipulent, comptent à voix haute, s'appuient sur les dés, les mains, les cartes et la frise numérique.

quantités

écriture

représentations

Une entrée ludique dans le calcul et la comparaison.

Construire, organiser, représenter

Des défis pour faire émerger des stratégies et verbaliser ses choix.



Tour des défis : construire en dénombrant



Écriture chiffrée : reproduire les nombres avec des éléments naturels

Le matériel rend le raisonnement visible : on compte, on compare, on ajuste, on recommence.

dénombrer

construire

représenter

justifier

Observer, reconnaître, mémoriser

Les formes et les suites logiques deviennent des défis à résoudre.



Boîte mystère : identifier une forme par le toucher

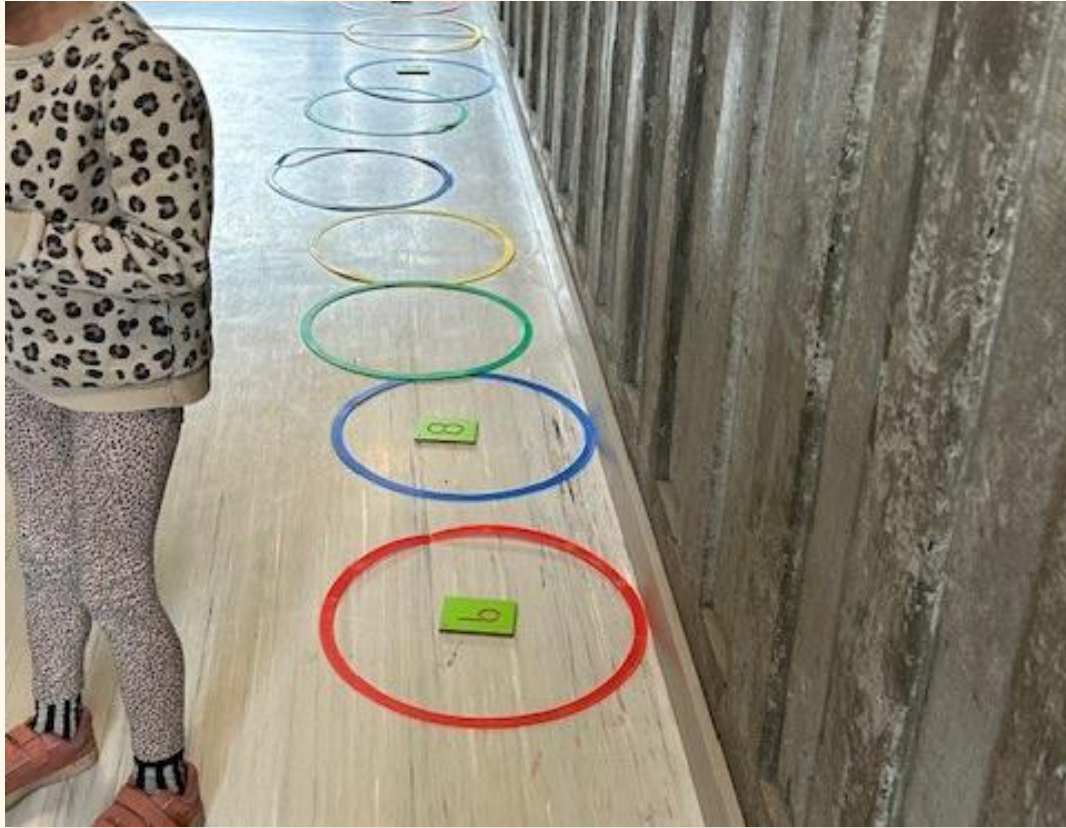


Labyrinthe : suivre une suite logique de couleurs

Les élèves mobilisent leurs sens, mémorisent une règle, anticipent un trajet et corrigent leurs essais.

Apprendre en mouvement

Les mathématiques s'inscrivent aussi dans l'espace, l'action et le corps.



Relais numérique : remettre la suite dans l'ordre



Jeux de paniers : lancer, scorer, comparer

Se déplacer, viser, placer, comparer : les élèves relient gestes, nombres et repères.

Une kermesse portée par un collectif

10 stands tenus par des parents, avec les enseignantes et ATSEM disponibles pour accompagner.

Parents

**animer les stands
et encourager les essais**

Élèves

**circuler, choisir,
chercher, réussir**

Un cadre qui autorise le tâtonnement : « On essaye même si on se trompe. »

Enseignantes & ATSEM

**sécuriser, observer,
aider si besoin**

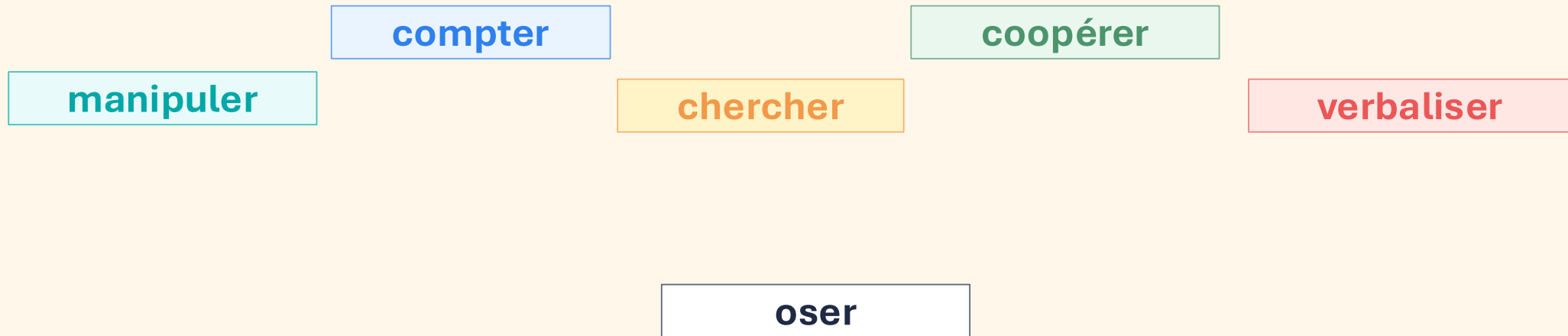
Coin calme

**coloriages magiques
pour souffler**

Des familles associées pour faire des mathématiques un moment partagé.

Ce que la kermesse donne à voir

Des mathématiques vivantes, accessibles et joyeuses, au service de la réussite de tous les élèves.



Une journée qui valorise l'engagement des élèves, le rôle du jeu et l'importance d'un cadre coopératif.

Classe de MS-GS - École Maurice Bonnot, Tourcoing