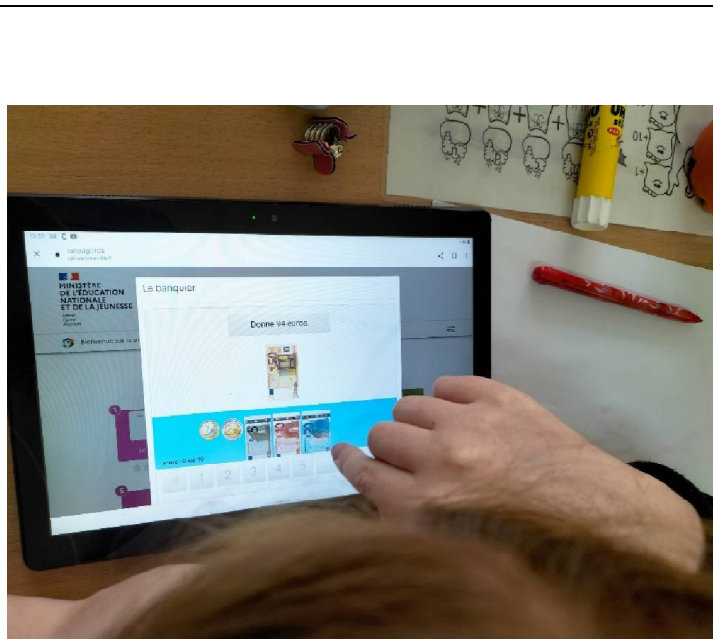


Semaine des maths 2023 : classe de CE2

Les élèves de la classe ont travaillé à partir de Calcul@tice en binômes. Il s'agit d'un ancien rallye-maths d'une durée de 45 min. Les jeux utilisés ont permis de travailler en grandeurs et mesures (la monnaie), en calcul (tables de multiplication) et en résolution de problèmes.



Jeu de la muraille



Jeu du banquier



Contact - Produit

1) Déroulement :

Une classe de 26 élèves de CE2 avec le professeur et un contrat civique.

Les élèves sont répartis en quatre groupes hétérogènes et tournent sur les quatre activités proposées.

Les jeux et activités proposés :

- **Le jeu chromino**

Objectifs :

- Révision de la notion de côté et sommet.
- Savoir se concentrer et répondre à une double consigne : les dominos doivent se toucher sur deux côtés en respectant le critère couleur.
- Se concentrer et prendre des informations parmi les dominos posés pour pouvoir jouer mais aussi empêcher le futur vainqueur de déposer son domino qui est visible par tous les joueurs.

- **Le jeu de Hex**

Objectifs :

- Notion de chemin continu (ligne brisée).
- Se décentrer de sa tâche et organiser une stratégie pour à la fois continuer son chemin et bloquer son adversaire.

- **Qui a le plus grand territoire ?**

Jeu par équipe de deux : une feuille quadrillée et deux dés.

Objectifs : révision ou apprentissage des tables de multiplications et additions de plusieurs termes.

A chaque tour, le joueur lance les deux dés et trace le quadrillage associé (par ex : on tire 4 et 6 donc on trace au crayon un quadrillage de 4 x 6 sur la grille). Chaque joueur trace ses rectangles de son côté, en ayant pour consigne de coller les rectangles les uns aux autres.

Il inscrit sur sa feuille de route la multiplication, puis le résultat. Selon le niveau des joueurs on peut leur faire chercher le résultat (comptage des carreaux, ou bien addition réitérée) ou bien donner la table de Pythagore pour y chercher les résultats. Le but premier étant de s'imprégner de la notion de quadrillage associé à la multiplication et de constater visuellement la commutativité (le rectangle pouvant être tracé dans les 2 sens).

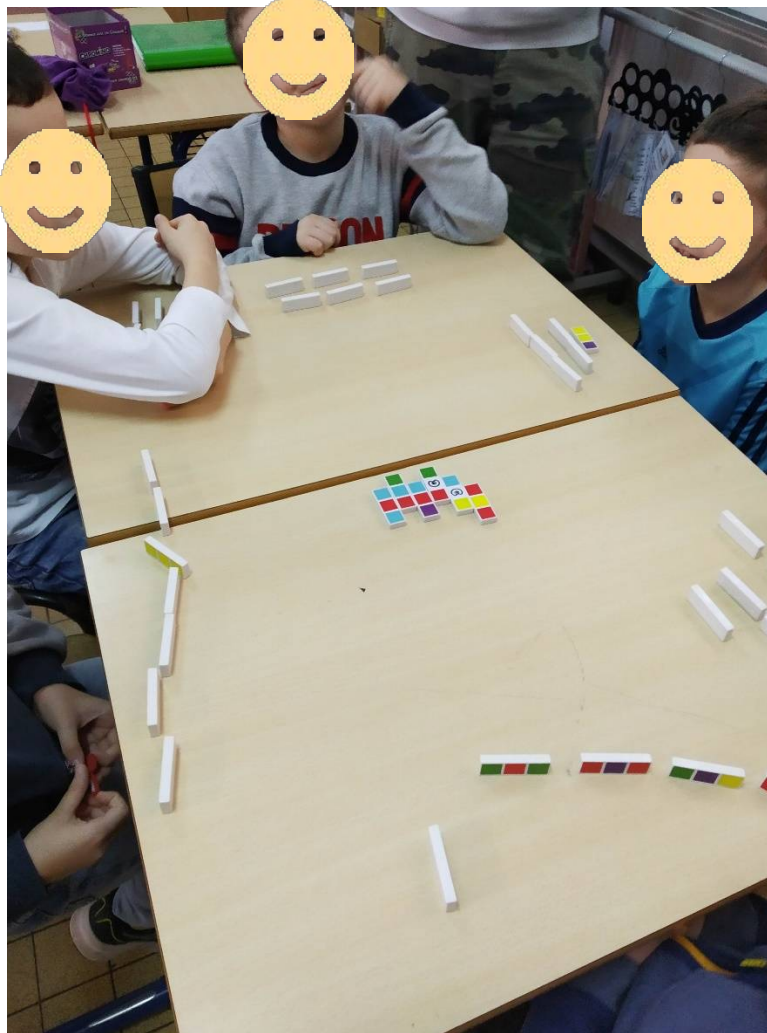
La partie se termine quand on ne peut plus dessiner de nouveau rectangle. Pour connaître le gagnant, il ne reste qu'à additionner tous les résultats de la feuille de route (en utilisant éventuellement la calculatrice).

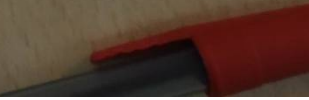
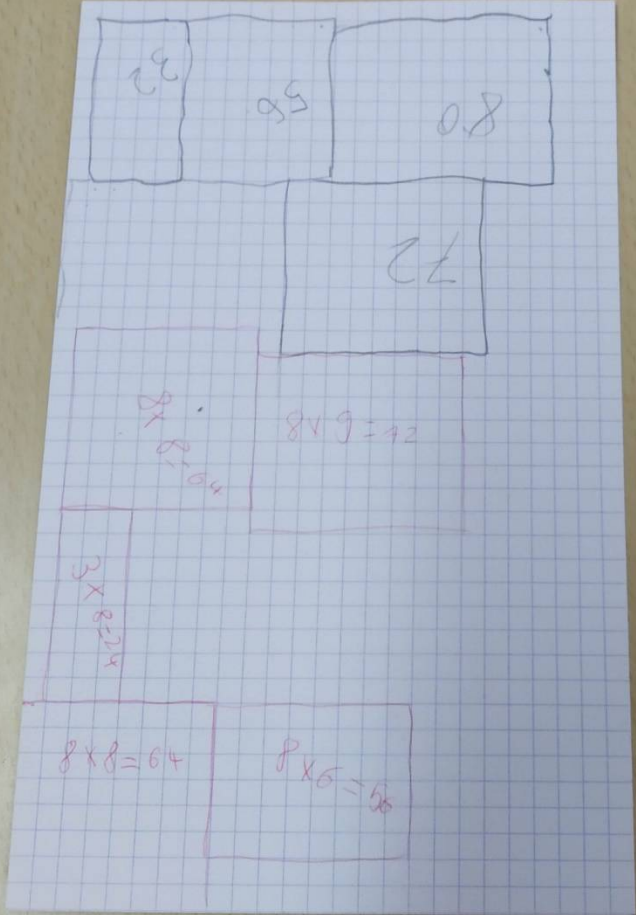
- **Enigmes autour du jeu de l'oie** : (jeu observé par le professeur)

Un plateau du jeu de l'oie (le jeu doit être connu par les élèves) et une série d'énigmes à réaliser dans l'ordre le plus rapidement possible en 30 minutes.

Bilan : Les difficultés rencontrées sont les suivantes : jeu pas assez connu par les élèves pour anticiper le déplacement des joueurs fictifs, problème de compréhension d'énoncé, pas de contrôle des réponses proposées ... Le meilleur groupe a réussi à répondre à 3 énigmes en 30 minutes.

Conclusion : les énigmes restantes seront vues en classe en rituel, les groupes s'affronteront pendant 10 minutes pour venir présenter leur solution sur ardoise avec un porte-parole.







JEU DE HEX
14 X 14

A B C D E F G H I J K L M N
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

VERSION NUMÉRIQUE 2013 DE CÉLIA FOURI LA MISSION MATHÉMATIQUES 114 DEGRÉ 97.2

CGA/V/A

