**SEMAINE DES MATHEMATIQUES 2019**

**« JOUONS ENSEMBLE AUX MATHEMATIQUES »**

Description de l’action : temps décloisonné de 1h par jour durant la semaine de mathématiques, *de préférence*.

Organisation : répartition des élèves en binôme, avec un travail collaboratif des élèves, pour que tous soient en réussite.

Une autre organisation est possible : en équipes de 4 élèves, sous forme de défis entre les équipes.

Quelle que soit l’organisation choisie, elle doit être stable pour la semaine. La mise en place d’ateliers-défis reste identique sur les quatre jours, à charge pour l’enseignant d’organiser le passage des élèves dans tous les ateliers de jeux (cf planning d’organisation proposé).

Ce dispositif peut être organisé au sein d’une même classe ou au sein d’une école, via des décloisonnements de classes, ou via la liaison GS/CP.

Réussites :

Chaque réussite donne lieu à l’obtention d’un ou deux points selon le niveau de jeu pour certains, symbolisé par exemple soit par des vrais jetons, soit par une représentation sur une petite fiche, soit dans un tableau à double entrée, soit un mélange de tout ça.

Types de jeux :

Les ateliers seront regroupés par catégories : problèmes de logique, problèmes de repérage dans l’espace, problèmes de comparaison, problèmes de transformation, problèmes de positions.

Les jeux en rouge sont ceux qui ont une fiche explicative. Les autres jeux sont donnés à titre indicatif et peuvent être remplacés par des jeux connus des élèves.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Problèmes de logique | Problèmes de repérage dans l’espace | Problèmes de comparaison | Problèmes de transformation | Problème de position |
| **Les embouteillages** | **Le jeu des rails** | **Les bouquets de fleurs** | **La chenille**  | **Le train des lapins** |
|  | **Pentamino** |  |  |  |
| **Le carré latin (sudoku)** | **Puzzle** | **Le chariot** | **Les dominos** | **A sa place !** |
| **Le jeu des bonbons** | **Tangram** |  |  |  |

Points d’attention :

- ne pas dépasser le seuil de 4 élèves par groupe afin de privilégier la situation d’apprentissage. En cas d’un nombre élevé d’élèves, dédoublez les ateliers.

- certains jeux nécessitent une explicitation de la démarche ; ainsi, il est nécessaire de préserver un espace langagier de qualité en prévoyant le tutorat d’un enseignant pour ces ateliers.

- après ces temps de défis, pensez à un temps de métacognition où on reprend les stratégies. Soit à l’issue de chaque journée, soit à l’issue de la semaine.

Retours : quelle que soit la forme qu’aura pris votre semaine des mathématiques, il serait intéressant de faire remonter quelques photos.