

LA SEMAINE DES MATHEMATIQUES 2019

Des binômes de moyens et des binômes de grands (et un trio) collaborent pour « Jouer ensemble aux mathématiques » et donc résoudre des problèmes.

Entre 14h et 15h, chaque après-midi, chaque binôme réfléchissait à trois situations de jeux mathématiques.

5 parents nous aidaient chaque jour, pas toujours les mêmes. Merci à eux !

Voici les situations de jeux, de types différents, issues de la proposition du groupe départemental mathématiques.

Le maître mot, outre la mise en place de stratégies mathématiques, était le travail en binôme, la collaboration, le dialogue entre pairs.

Une situation de recomposition des nombres : le jeu de la chenille

Objectif du jeu : chercher des cartes de commande de jetons pour remplir le corps de la chenille





La validation sur la chenille : s'il y avait trop ou pas assez de jetons, il fallait recommencer. Si la validation était réussie, le binôme recommençait en utilisant moins de cartes ou en proposant une autre répartition des cartes de commandes.



Une situation de logique : le jeu des rails

Objectif du jeu : faire glisser les jetons dans les rails pour obtenir un placement précis des couleurs, selon un modèle.





Une situation de pavage de quadrillage : le pentamino

Objectif du jeu : trouver une orientation des pièces pour remplir un quadrillage

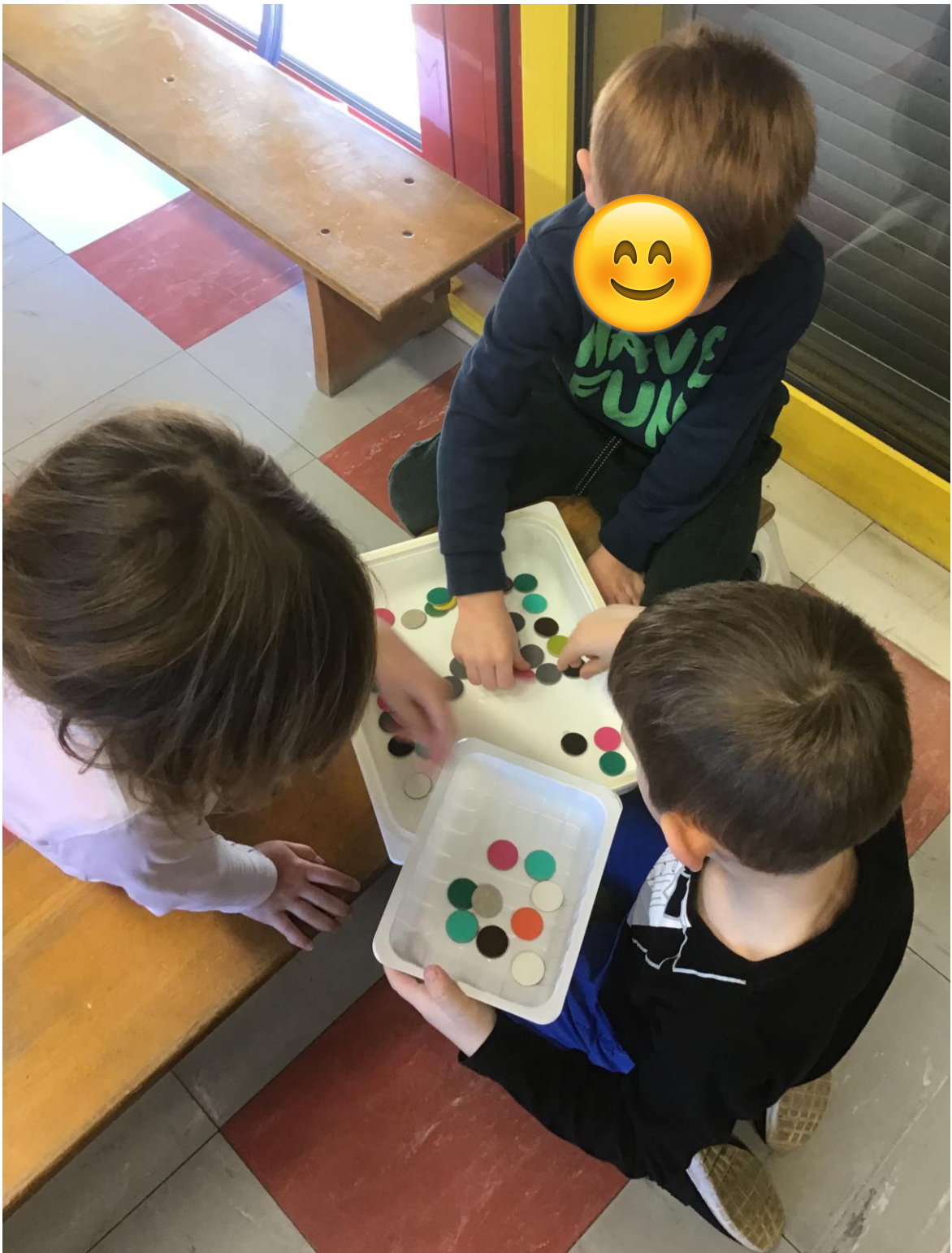




Une situation de comparaisons de quantités : les bouquets de fleurs

Objectif du jeu : associer le même nombre de fleurs aux collections de tiges proposées (collections assez grandes jusqu'à 15 chez les MS et jusqu'à 23 chez les GS). Les fleurs étaient éloignées des tiges.





Une situation de position : le train des lapins

Objectif du jeu : retrouver la position exacte du (ou des) lapins dans le train.

1. Repérer le train sur lequel on réfléchit puis trouver la position du lapin dans le train et la retenir.



La validation : si elle est réussie, on réfléchit avec un autre train, si elle n'est pas réussie, on repose son train et on revient devant le modèle pour trouver une solution.



Une seconde situation de logique : les embouteillages

Objectif du jeu : déplacer les voitures et les camions dans le parking pour que la voiture rouge puisse sortir

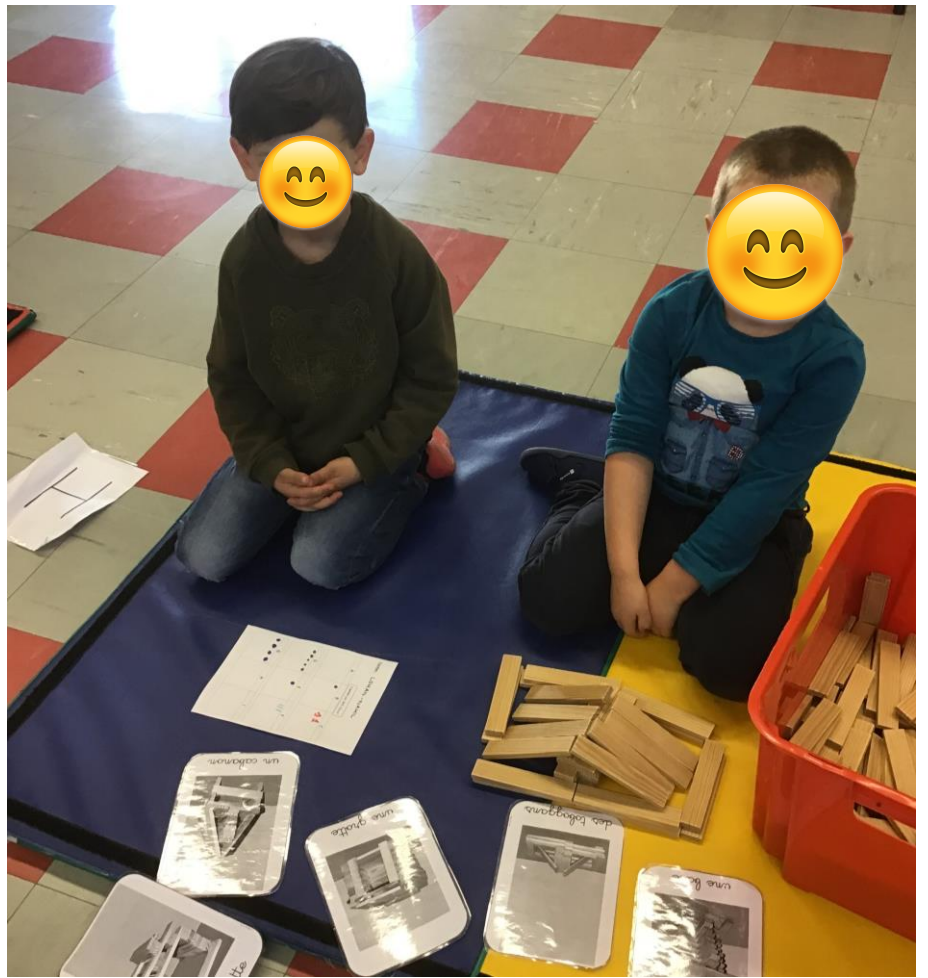




Trois situations en autonomie :

- une construction avec des modèles : les kaplas



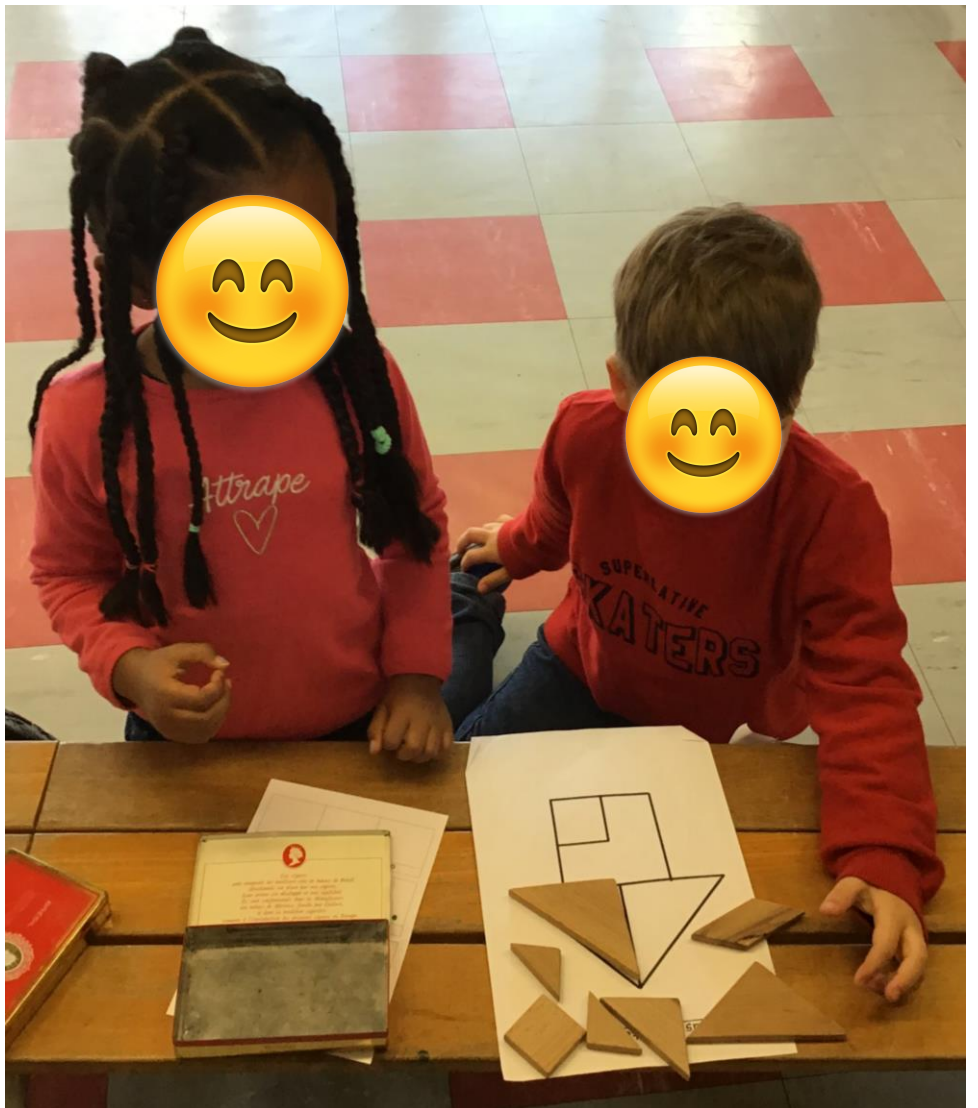


- des algorithmes :



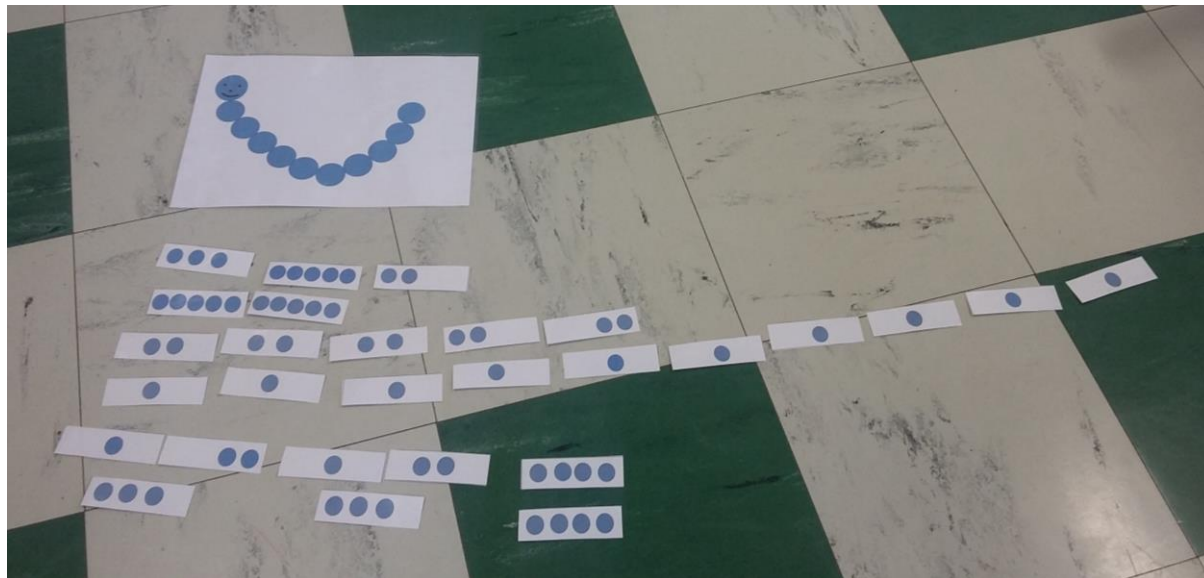
- du repérage dans l'espace : les tangrams





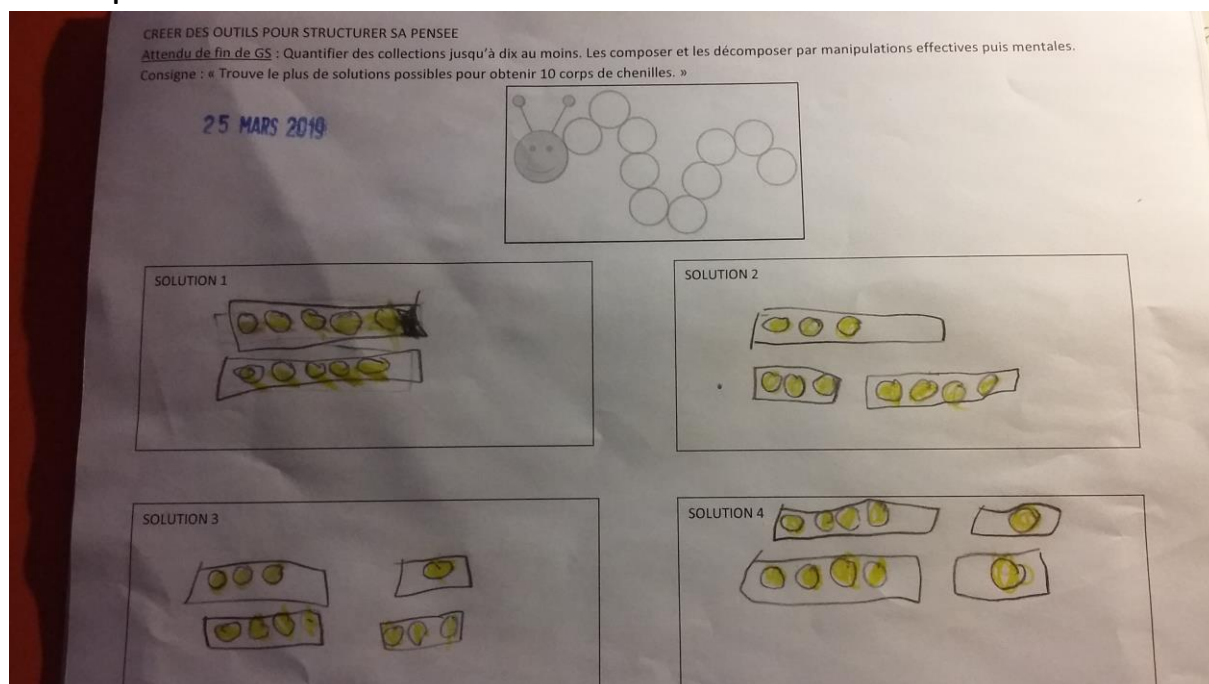
Conclusion :

- ❖ Des jeux riches en stratégies, qui ont été relevées par les enseignantes, pour être reprises la semaine suivante en analyse réflexive sur l'une ou l'autre situation.
→ Exemple de mutualisation différée des propositions de différents binômes lors du jeu de la chenille

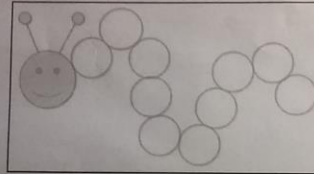


- ❖ Une collaboration de plus en plus effective dans les binômes : une réelle évolution dans la capacité à écouter et à prendre en considération la proposition du camarade
- ❖ Une organisation réussie grâce aux parents et aux Atsems qui ont pu encadrer six des neuf jeux mathématiques proposés.

Exemple d'un premier prolongement dans la réflexion pour garder trace de ce qu'on a compris.

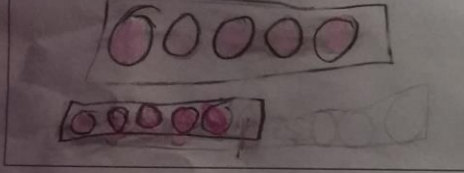


Attendu de fin de GS : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins. Les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
Consigne : « Trouve le plus de solutions possibles pour obtenir 10 corps de chenilles. »

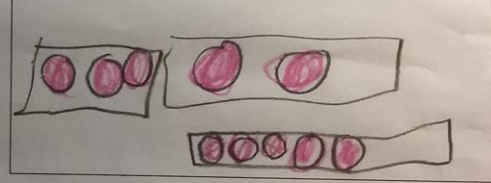


25 MARS 2019

SOLUTION 1



SOLUTION 2



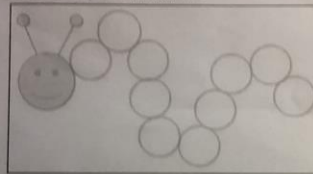
SOLUTION 3



SOLUTION 4

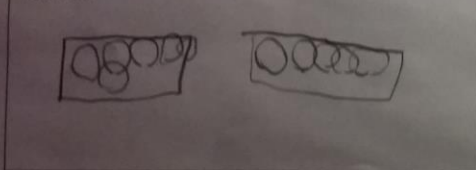


Attendu de fin de GS : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins. Les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
Consigne : « Trouve le plus de solutions possibles pour obtenir 10 corps de chenilles. »

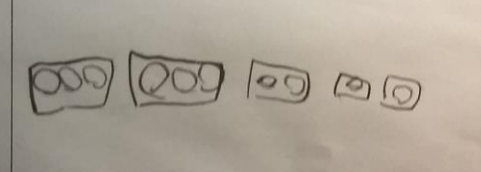


25 MARS 2019

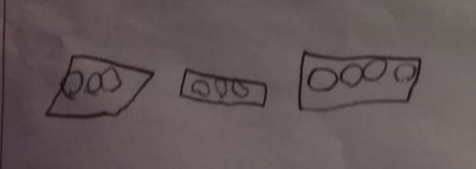
SOLUTION 1



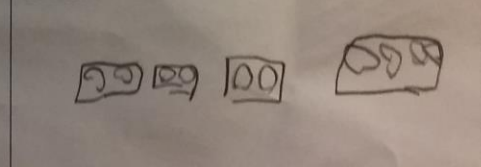
SOLUTION 2



SOLUTION 3



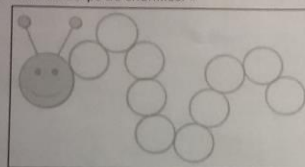
SOLUTION 4



CREER DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

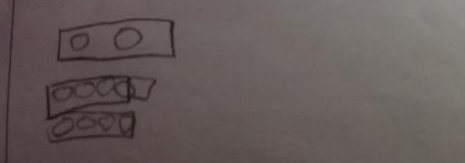
Attendu de fin de GS : Quantifier des collections jusqu'à dix au moins. Les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.
Consigne : « Trouve le plus de solutions possibles pour obtenir 10 corps de chenilles. »

25 MARS 2019

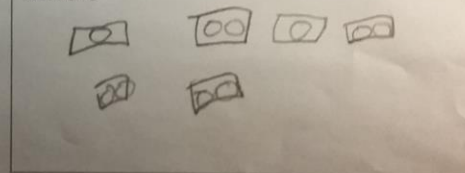


25 MARS 2019

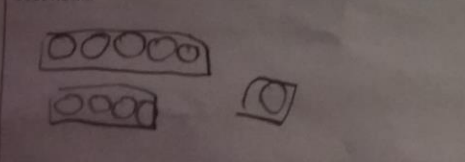
SOLUTION 1



SOLUTION 2



SOLUTION 3



SOLUTION 4

