

LETTRE DU FORUM

Des ressources pour accompagner les élèves dans leurs apprentissages.

Réseaux A. CAMUS – G. PERI – H. WALLON

Circonscription Argenteuil-Bezons-La Frette

CYCLE 1 CYCLE 2 ET 3 CYCLE 4

En quoi le jeu est-il un support qui favorise la réussite des élèves et notamment des plus fragiles ?

- Parce que c'est un support d'apprentissage qui permet de décliner les axes du projets de réseau et du projet académique 2020 ;
- Parce qu'il correspond au plan d'action du projet de réseau :
- Pratiques pédagogiques différenciées (co-enseignement en français) ; travail et évaluation par compétences en mathématiques, et qu'il nourrit la réflexion dans les autres disciplines.
- Il favorise la réflexion sur les modalités de travail en groupe (observations et échanges autour des pratiques).
- C'est un outil de suivi, d'accompagnement et d'aideaux élèves : aide personnalisée pour tous les élèves de 6e et de 5e, collectif de travail avec le RASED.
- Parce que son aspect ludique permet l'enrôlement de tous les élèves et qu'il facilite les projets pédagogiques pour un meilleur suivi de ceux-ci.
- Parce qu'il apporte une harmonisation des pratiques autour de la construction du nombre.

FORUM de L'Education Prioritaire: chronologie du défi calcul mental

2017-2018 formation hybride de tous les enseignants de CM1-CM2 du REP G. PERI «enseigner le calcul Mental au cycle 3 ». Les enseignants s'emparent de ce défi et demandent à le mettre en place sur le réseau

2018-2019 continuité au sein du CC3 + journée supplémentaire de formation en interdegré sur le réseau + mise en œuvre du défi interdegré Les enseignants de mathématiques de 6^{ème} s'associent au projet.

Impulsion dans les équipes pour constituer des mallettes de jeux pour préparer le défi + revoir sa programmation calcul.

Mise en œuvre du premier Défi avec 600 élèves en avril 2019

2019-2020 organisation de deux défis : un en décembre et un en avril.

FORUM de L'Education Prioritaire: reportage défi calcul mental



Observer les calculs pour choisir de la stratégie à utiliser selon les calculs : calculer mentalement ou avec la calculatrice?



Au top départ, vous aurez 15min pour trouver les réponses. Vous commencerez par les calculs à faire de mentalement puis vous lèverez la main ,vous changerez de stylo pour faire ceux à la calculatrice.



C'est fini! Bravo à tous pour votre investissement!

FORUM de L'Education Prioritaire: Quelques explications

- Nous avons fait le choix sur les réseaux de profiter des actions emblématiques pour vous proposer une semaine reprenant cette thématique spéciale.
- H Wallon : les pratiques de l'oral C1 à C4
- G. PERI: 1^{er} avril: défi calcul mental C3 au collège
- Vous trouverez des liens contenant des idées de jeux ou de matériel à prendre vous permettant de mettre en œuvre de nouvelles situations au quotidien ou lors de moments banalisés sur votre école.

C1: Utiliser les coins jeux pour favoriser les échanges oraux, les apprentissages lexicaux et construire le nombre.

- Boite à outil oral
- Boite à outil mathématiques

BOITE A JEU ORAL CYCLE 1

LE LANGAGE POUR RACONTER



Jeu de marionnette ou de théâtre :
laisser les enfants jouer librement. Ecouter ce qu'ils se disent et rebondir.
Donner le début de l'histoire et attendre qu'un élève fasse la suite



Jeu du loup avec des accessoires magnétiques :
Faire des histoires avec le loup a qui il arrive pleins de choses. Le loup peut aussi être la mascotte de la classe.



L'histoire du soir de Djeco :
Permet à un ou des élèves de se raconter des histoires à partir d'images inductrices.

BOITE A JEU ORAL CYCLE 1

LE LANGAGE POUR DECRIRE



Qui est Toto

Ce jeu a pour objectifs de travailler l'écoute et le respect des critères, la discrimination visuelle, la logique et la déduction.



C'est quoi ça ?

Toucher, décrire et trouver l'objet qui se cache dans la boîte.



TOCTO loto, jeu de description de personnage.
Le but décrire le personnage que l'on pioche pour que les autres le trouve sur le plateau.

BOITE A JEU ORAL CYCLE 1

DÉVELOPPER LE LEXIQUE



Jeu du Lynx :
permet de travailler du vocabulaire de façon simple et ludique. Il est possible de faire des cartes en complément pour montrer une autre forme de l'objet. Une proposition d'activité [ici](#).

C 1: Boite à outil mathématiques



C2 et C3: Développer la créativité et l'envie de pratiquer en renouvelant les approches didactiques.

- Boite à outil oral [C2](#) et [C3](#)
- Boite à outil mathématiques [C2](#) et [C3](#)

BOITE A JEU ORAL CYCLE 2

LE LANGAGE POUR RACONTER



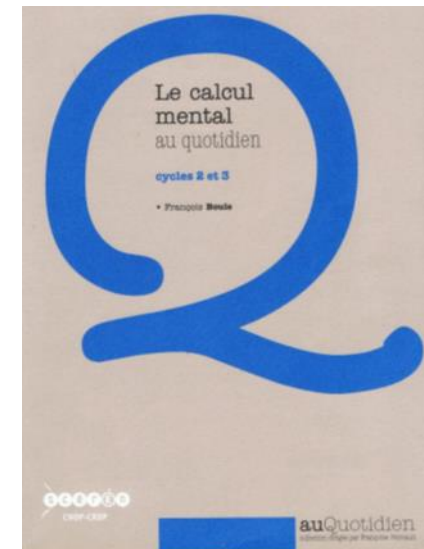
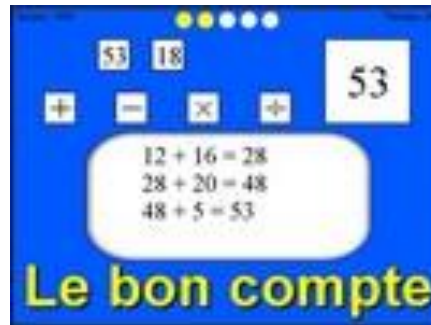
Celui qui détient la carte « Tout à commencé... » débute l'histoire avec le thème de son choix. Le joueur suivant choisit une carte dans son jeu et doit insérer la phrase ou le mot proposés sur celle-ci au début, au milieu ou à la fin de son récit, en imaginant une suite à l'histoire. Le joueur qui détient la carte « Et c'est ainsi... » donne le mot de la fin.



Pour raconter son histoire, le joueur/narrateur **lance les 6 dés colorés l'un après l'autre**, en respectant l'ordre allant du plus clair au plus foncé (voir photos). Après chaque dé, il suffit d'inventer la suite de la phrase - et plus si l'on veut - pour avancer facilement dans une histoire riche en rebondissements !



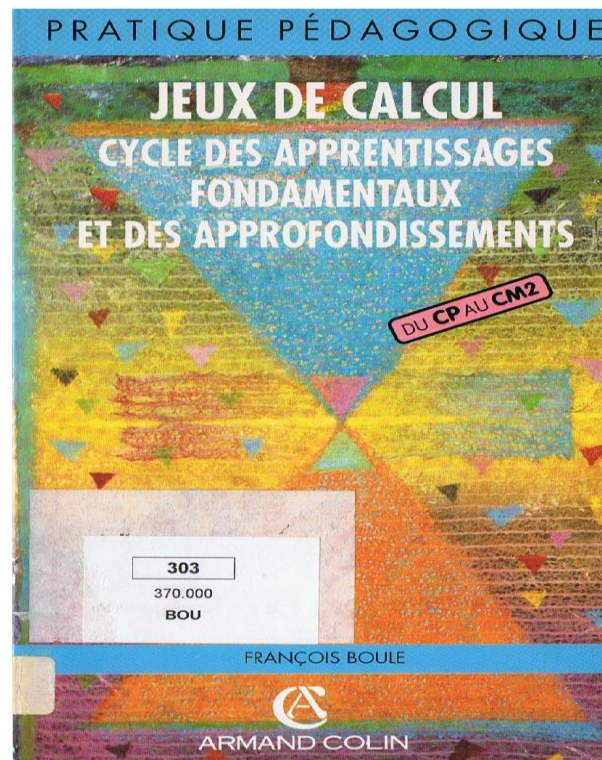
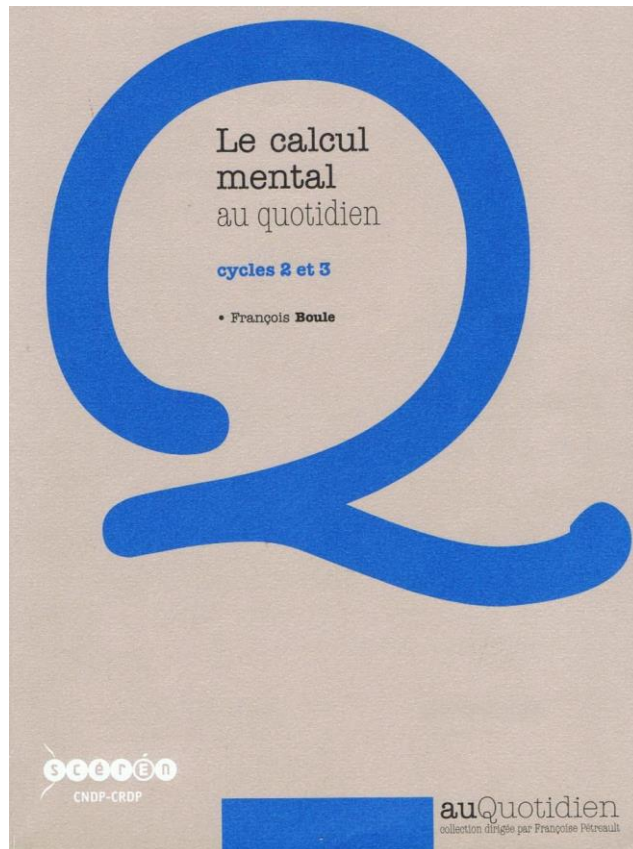
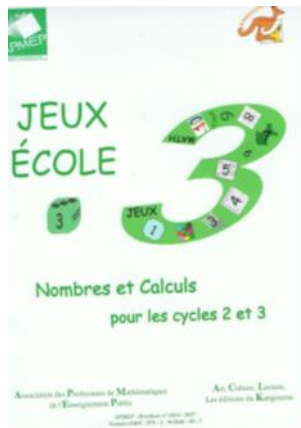
C 2: Boite à outil mathématiques



C 2: Boite à outil mathématiques



C 3: Boite à outil mathématiques



C 3: Boite à outil mathématiques



C4: « *Il faut jouer pour devenir sérieux !* » Aristote

- Boite à outil oral
- Boite à outil mathématiques

BOITE A JEU ORAL CYCLE 3



Carte à blabla.

Ce jeu a pour objectifs d'observer des scènes illustrées, de lire des images, de comprendre les situations ainsi que de verbaliser.



Bien vu... Bien lu


les règles du jeu sont basiques : il s'agit d'un jeu de loto, fonctionnant par association cartes/planches de jeu : tous les élèves se l'approprient vite. Il permet de travailler à la fois la discrimination visuelle, la lecture (déchiffrage ou compréhension), l'écriture, le langage, le vocabulaire mathématique. Rien que ça ! En effet, il offre plusieurs variables à modeler selon vos besoins.



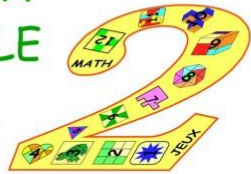
Lire-utile

Ce jeu a pour but de travailler la lecture et la compréhension de documents du quotidien. La pochette contient 24 planches (planning, journal, carte, publicité...). L'élève doit lire attentivement le document, repérer les informations importantes puis les reformuler de manière concise afin de répondre aux questions proposées.

C 4: Boite à outil mathématiques



JEUX ÉCOLE



DES ACTIVITÉS
MATHÉMATIQUES
POUR LA CLASSE

Association des Professeurs de Mathématiques
de l'Enseignement Public

Art, Culture, Lecture,
Les éditions du Kangourou

APMEP - Bouches n° 199 - 2013
Numéro ISBN : 978-2-912048-74-7



C 4: Boite à outil mathématiques

Début

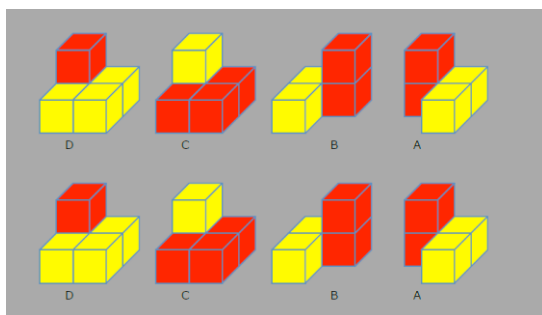
Tu es
 4×10^3

Je suis
4 000

Tu es
 4×10^{-2}



PUZZLE - Piece A				PUZZLE - Piece B			
$(-2x)^2 - (-2x)$ $- (-1)^2$	$5x -$ $(4x^2 - 2x + 5)$	$-x^2 + 5 - (3x - 2)$	$-4x^2 \times (-5)$ $-(3x + 2)$	$a + b +$	$389\,000\,000$	$100\,000\,000\,000$	3000
$-(9x + 6)$ $+ (4x + 7)$	$(8x - 5)$ $-(6x + 2)$	$-4x - 2x^2$ $+ 14x^2 - (-3)$	$-3x^2 + 8x^2 - 2x^2$ $-(5 + 2x)$	3000	$100\,000\,000\,000$	3000	3000
$9x^2 + 3x^2 - 7$ $+ (8x + x^2)$	$(3x)^2$ $-(2 \times 4x + 5)$	$6x^2 - (3x + 8) = 7$	$(2x)^2 + 10x - 3x$ $+ x - 5$	3000	$100\,000\,000\,000$	3000	3000
$(3x - 8)$ $-(6 - x^2)$	$12x - x + 3x^2 - 3$	$-2x + 12 + 7x$ $- 2x^2 + 1$	$7x^2 - 4$ $-(2x^2 - 4x + 8)$	3000	$100\,000\,000\,000$	3000	3000
$-4x - 2x^2$ $- 2x + 6$	$- 5 \times (9x^2)$ $+ 4 \times 3x - (-2)$	$-x^2 + 7x - 5$ $+ 5x$	$(-3x + 6)$ $-(8x^2 - 2)$	3000	$100\,000\,000\,000$	3000	3000



Qui est-ce ?
Critères de divisibilité (B)

277	1 899	8 244	3 308	642
1 418	1 473	3 215	1 830	4 764
9 285	19 395	380	3 970	3 474
	9 060	9 270	10 980	