**Les sacs « Mathématiques »**

**Organisation générale :**

Le but est de faire partir à la maison les jeux mathématiques que les enfants ont déjà manipulé en classe.

En Période 1, les jeux seront découverts en classe lors d’atelier en petits groupes.

En période 2 chaque enfant aura la possibilité d’emporter 2 sacs comportant des jeux découverts en période 1.

Soit :

-Du mardi au jeudi

-Du vendredi au lundi.

* Il faut donc prévoir 5 sacs différents.

En période 3, on ajoutera 5 sacs supplémentaires. Ainsi, chaque enfant pourra emporter 4 sacs pendant la période.

* 10 sacs seront donc empruntables.

Les sacs sont proposés et les élèves s’inscrivent sur la base du volontariat (ou pas…).

A chaque période, nous rajouterons 5 sacs qui ont été découverts lors de la période précédente.

**Organisation matérielle :**

* Prévoir une fiche explicative avec les règles du jeu ;
* Penser à faire une fiche réponse pour chaque jeu ;
* Prévoir une fiche avec ce que contient le sac (avec des photos=> le moins de texte possible) pour vérifier rapidement le contenu lors de la réception ;
* Prévoir un outil pour noter les emprunts.

**Proposition de jeux à mettre dans les sacs**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Période 2 :** | **Période 3 :** | **Période 4 :** | **Période 5 :** |
| -Memory de décomposition (dessinée)-Associer écriture littérale et écriture chiffrée-Jeu sur la monnaie : réaliser un montant donné avec de la monnaie avec décomposition pièces /billets-Domino des compléments à 100-Bataille navale -Domino d’additions à trous-Domino de soustraction simple (calcul mental)-Jeu de l’oie jusque 100-Cartes problèmes : 3 solutions possibles => Trouve la bonne solution | -Décomposition sur des nombres plus grands -Les écritures multiplicatives -Domino sur la lecture de l’heure -Puissance 4-Jeu de l’oie jusqu’à 1000-Tangram-Jeu (de l’oie, de memory, de domino ou de mistigri) sur la soustraction-Jeu mastermind-Jeu des cibles -Cartes problèmes : 3 solutions possibles => Trouve la bonne solution | -Memory des tables de multiplication -Domino des tables multiplication-Jeu de l’oie jusque 9999-Domino sur les longueurs -Des programmes de construction à reproduire -Domino des compléments à 1000-Jeu (de l’oie, de memory, de domino ou de mistigri) sur la multiplication-Cartes problèmes : 3 solutions possibles => Trouve la bonne solution | -Jeu sur les masses (réaliser une recette de cuisine)-Compléter une figure par symétrie => pixel’art -Jeu sur les contenances (mémory, domino)-Jeu (de l’oie, de memory, de domino ou de mistigri) sur le calcul posé (les 3 opérations)-Cartes problèmes : 3 solutions possibles => Trouve la bonne solution |

**Présenter le projet aux familles :**

* Lors d’un café des parents ;
* Lors de la réunion de rentrée ;
* Lors de l’APC ;
* Lors des ateliers mathématiques en classe ;
* Lors d’un temps de concertation (prévoir 1h le matin et inviter les familles pour présenter le projet) ;