

Les sacs « Mathématiques »

Organisation générale :

Le but est de faire partir à la maison les jeux mathématiques que les enfants ont déjà manipulés 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 jusqu'à 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 jusqu'à 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 (memory, 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) ;