

<https://saint-fons.circo.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article115>

Les jeux maths au cycle 2 - Ecole Salvador Allende de Saint Fons

- Plans français et mathématiques - Plan Mathématiques 2021/2022 -



Date de mise en ligne : mardi 17 mai 2022

Copyright © Circonscription de Saint Fons - Tous droits réservés

Choix du sujet :

Nous avons choisi d'aborder ce thème car l'année dernière les ce1 ont travaillé sur les centres en mathématiques. Le besoin s'est fait sentir de mutualiser nos jeux d'une année sur l'autre pour créer une continuité.

Problématique :

Comment mettre en place une progressivité d'ateliers jeux, autour des nombres et calculs, sur l'ensemble du cycle 2 ?

Déroulé :

Nous avons créé en intercycles une base de jeux en calcul mental et en numération, ce qui nous a permis d'élaborer une progression commune allant du CP au CE2. L'objectif était d'avoir des jeux évolutifs sur le cycle et qu'il y ait une continuité au sein des apprentissages pour les élèves. Nous mettons à disposition nos jeux sur le site de la circonscription et ceux-ci ont été mutualisés dans le cycle. Cela permet également aux nouveaux enseignants de s'y référer.

Chaque jeu est accompagné d'une grille d'analyse mettant en lumière les critères de réussite, le déroulement, les règles du jeu, le matériel et une différenciation.

Les points forts :

Les points forts :

Pour les élèves	Pour les enseignants
<ul style="list-style-type: none"> - Motivation - Prise d'initiative - Manipulation de matériel - Entraide - Réinvestissement ludique - Création d'automatismes qui seront réutilisés sur le cycle - Coopération - Gestion de la frustration - Jeux adaptés au niveau de chaque élève 	<ul style="list-style-type: none"> - Banque commune de jeux - Différenciation - Gain de temps car le jeu est déjà connu - Moment agréable avec nos élèves - Jouer avec eux - Moyen de contrôler leur maîtrise des compétences - Les reprendre sur leurs compétences langagières

Points à consolider et perspectives :

- Suivi des élèves sur le jeu du CP au CE2
- Accepter de ne pas tout maîtriser
- Perfectionner certains jeux pour les rendre plus réalisables en classe
- Réflexion sur un fonctionnement identique en étude de la langue

Déroulé du parcours de formation

