

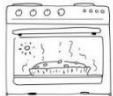

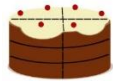








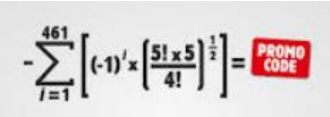



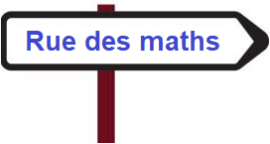





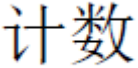


Mathématiques et société – Catalogue d'activités















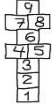

Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Cuisine	Enigme "la galette" 	X	X	X	Une énigme à résoudre par jour autour de la recette de la galette.
Cuisine	Enigme "A table" 	X	X	X	2 énigmes aux multiples solutions à résoudre individuellement ou en équipe.
Cuisine	La chasse au trésor La recette mystère 	X	X		Rechercher les indices pour obtenir les ingrédients nécessaires pour la réalisation de la recette du gâteau.
Cuisine	La recette du bonheur  <i>La recette du Bonheur</i>			X	Mettre en place un <i>escape game</i> dans sa classe pour découvrir la recette du bonheur.
Cuisine	Enigmes culinaires 		X	X	D'autres énigmes à résoudre dans différents domaines mathématiques.




Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Jeux	Estimathor 		X	X	Jouer à estimer des mesures d'objets de la vie quotidienne.
Jeux	ClassOrdo 		X	X	Classer et ordonner des objets selon différentes grandeurs.
Jeux	Spacemaths 		X	X	Construire des domaines mathématiques avec la stratégie de gagner le plus de point possible.
Jeux	Jeux de cartes coopératifs avec un jeu de 52 cartes 	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu du loup (cycle 1) : composer une famille de 4 cartes de même valeur avant que le loup n'ait fait la famille du 6. - Le jeu Dépasse pas 100 (cycle 2) : avoir posé toutes les cartes du jeu sans dépasser 100. - Le jeu du crocodile (cycle 3) : avoir gagné plus de cartes que le crocodile.
Arts	Symétrie 	X	X	X	Repérer la symétrie, être capable de tracer l'axe de symétrie.
Arts	Frises 		X	X	Observer des frises géométriques sur les façades des bâtiments, les tracer.
Arts	Les jardins à la française 		X	X	Découvrir la structure géométrique du jardin à la française et créer des plans et des maquettes de jardins.

Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Arts	Formes géométriques et architecture 	X	X	X	Reconnaître des polygones et des solides dans des bâtiments et monuments. Construire des bâtiments imaginaires ou reproduire des bâtiments réels.
Publicité	Maths en pub 		X	X	Créer des publicités sur une notion/un outil/un domaine mathématique sous forme d'affiches, de capsules vidéo, d'enregistrements sonores
Publicité	Fakepub 		X	X	Chercher et trouver l'erreur.
Voyages	Sur le chemin de l'école Escape game 	X	X	X	Escape games virtuels avec des activités mathématiques pour arriver jusqu'à l'école. Un escape game par cycle.
Voyages	Tour du monde 	X			Réaliser un tour du monde mathématiques avec le loup.
Voyages	Cherchons des maths 	X	X	X	Organiser une balade mathématique dans l'école ou dans le quartier de l'école.

Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Histoire	La numération romaine 		X	X	Plusieurs activités et jeux pour découvrir la numération romaine.
Histoire	Différents systèmes de numération 		X	X	Découvrir les différents systèmes de numération à travers l'histoire, qu'ils soient basés sur une numération de position ou sur une numération additive (ressource 2014 de l'académie de Normandie).
Histoire	Naissance des nombres décimaux 			X	Comprendre les nombres décimaux à travers une histoire (inspiré de l'Irem de Strasbourg).
Langues	Compter en chinois 		X	X	Comprendre les règles de la numération écrite.
Langues	Soroban 		X	X	Compter avec le soroban, boulier japonais
Langues	Mathsexpression  Faire la tête au carré		X	X	Travailler les expressions françaises(avec des mots mathématiques (sens propre / sens figuré).

Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Langues	Mathsinternational 			X	Résoudre des problèmes dans une autre langue.
Langues	Comptons plurilingue 		X	X	Découvrir et comparer différents systèmes de numération orales et écrites: repérer les régularités.
Langues	1, 2, 3 soleil 	X	X		Compter dans d'autres langues.
Ecologie	Maths menus 		X	X	Elaborer des menus de saison. Réfléchir au gaspillage alimentaire.
Ecologie	Math'Eau 		X	X	Estimer, calculer sa consommation d'eau. Essayer de la réduire.
Ecologie	Compter la biodiversité 			X	Utiliser les nombres pour comprendre les enjeux écologiques liés à la biodiversité.
Ecologie	Mathématiques et EEDD 	X	X		Création de jeux mathématiques, d'albums à compter, d'albums codés à partir de matériaux recyclés réalisés par les élèves pour la classe et pour d'autres niveaux.

Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Ecologie	Durables maths 	X	X	X	Résoudre des situations problèmes en lien avec le développement durable.
Ecologie	Empreinte 		X	X	Calculer son empreinte écologique. Mesurer son impact sur l'environnement.
Sport	Mathsolympiques 	X	X	X	Découvrir les anneaux olympiques, les tracer.
Sport	Casse-tête sportif 			X	Explorer différentes façon de modéliser l'organisation de rencontres sportives (arbre / schéma circulaire / à la façon d'un « sudoku »).
Sport	Problémathique 	X	X	X	Résoudre des problèmes en lien avec le sport.
Sport	Mathatlon 	X	X	X	Réinvestir des compétences mathématiques en EPS.
Sport	Maths et J.O 			X	Des situations-problèmes à résoudre, des graphiques à construire, des activités mathématiques ludiques en lien avec les Jeux Olympiques.

Thèmes	Nom de l'activité	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3	Description
Défis	Drôles de statistiques 		X	X	Mener un projet d'enquête pour établir des statistiques inattendues, loufoques et rigolotes à l'échelle de sa classe, de son cycle, de son école, de sa circonscription voire même de son département et restituer le résultat de cette enquête.
Défis	C'est Mathsgic 	X	X	X	Découvrir des tours de magie utilisant les mathématiques, chercher des stratégies gagnantes.
Défis	Mathsportif 	X	X	X	Mesurer des défis sportifs.