

## LUOTHÈQUE MATHÉMATIQUE

Durée de l'atelier : 1 h 30 avec 1 médiateur-trice.  
Tarif : 60 euros  
Disponible : tous les jours sauf lundi et mardi matins

Un atelier Plaisir Maths



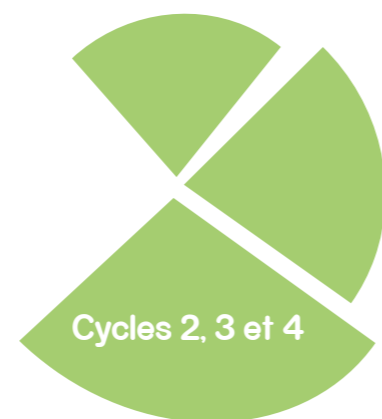
Entrez dans le monde des jeux mathématiques grâce à la mise en place d'une ludothèque unique et personnalisée, constituée à partir de nombreux jeux de société, en fonction de vos objectifs pédagogiques. En plus de travailler des compétences mathématiques, cet atelier développe les compétences transversales telles que la confiance en soi, la relation à l'erreur, l'acceptation des règles, des contraintes, la coopération, la concentration.

La sélection des jeux se fera en amont de l'atelier avec le-la médiateur-trice qui vous contactera après l'inscription de votre groupe.

### Déroulé :

Les élèves jouent par groupes de 4 ou 5 sur plusieurs jeux, puis une mise en commun est faite : discussions autour des jeux expérimentés durant l'atelier – quelles sont les stratégies mises en œuvre par les élèves ? Débattre sur la ou les meilleures stratégies, comment peut-on optimiser son score ? Il s'agit d'une animation de découverte, les jeux sont choisis par l'animateur-riche en fonction de l'effectif et du niveau scolaire de la classe.

CONTACT : [camille.beaudou@ens-lyon.fr](mailto:camille.beaudou@ens-lyon.fr)



## LIENS AVEC LE PROGRAMME

### Cycles 2 et 3 :

*Compétences travaillées* : Chercher, calculer, raisonner, communiquer

*Connaissances travaillées* : variables selon les jeux, dans les thèmes nombres et calculs (calcul mental, probabilité, algorithmie...), grandeurs et mesures (comparer/estimer des quantités), espace et géométrie (se repérer dans l'espace)

### Cycle 4

- Traduire en langage mathématique une situation réelle ;
- Décomposer un problème en sous-problèmes ;
- S'engager dans une démarche scientifique, observer, questionner, manipuler ;
- Connaissances travaillées : diverses selon le choix des jeux: calcul mental, probabilités, grandeurs, se repérer dans l'espace, algorithmie...

