



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Loire

Mathématiques à la carte – Semaine des maths 2023

Programme de la Loire

Du 6 au 15 mars



Mathématiques à la carte

Semaine des maths 2023 - Guide national

- ❖ **Proposer une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques ;**
- ❖ **Insister sur l'importance des mathématiques dans la formation des citoyens et dans leur vie quotidienne ;**
- ❖ **Présenter la diversité des métiers dans lesquels les mathématiques jouent un rôle important ou essentiel ainsi que la richesse des liens existant entre les mathématiques et les autres disciplines ;**
- ❖ **Développer chez les élèves le goût de l'effort, la persévérance, la volonté de progresser, le respect des autres, de soi et des règles**
- ❖ **Montrer que la pratique des mathématiques peut être source d'émotions de nature esthétique (élégance d'une théorie, d'une formule, d'un raisonnement) afin de dévoiler le lien entre mathématiques, plaisir et créativité.**



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Loire

Mathématiques A la carte

Carte au trésor

**Une activité par jour avec la
collecte d'un indice...
à utiliser pour se déplacer
sur la carte au trésor
numérique en fin de
semaine...
et pour découvrir le trésor**

Carte du monde

**Un jeu mathématique
pour découvrir
toute la semaine
des jeux mathématiques
des pays du monde**

Cartes en jeu

**Pour jouer à l'école
et poursuivre en famille

Pour réfléchir
aux apprentissages
mathématiques
ou aux stratégies en jeu**



**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Loire

Mathématiques A la carte

Carte au trésor

PS-MS
GS-CP
CE
CM

Carte du monde

Tous cycles :
Len Choa

*Tous cycles, à partir de la
GS :*
Le Kono

Cycles 2 et 3 :
La Dara
L'awalé
Le Mölkky

Cartes en jeu

Tous cycles

Du chemin de cartes au château de cartes

Cycle 1

PS

Jour 1 : Explorer des suites organisées

MS

- S'engager dans une activité de recherche
- Comprendre le principe et le fonctionnement d'un algorithme

Le chemin de 3 (PS) / Le chemin de 4 (MS)

Jour 2 : Découvrir les nombres et leur utilisation

- Déterminer le cardinal d'un ensemble d'objet ;
- Comparer avec précision des collections entre elles

Le chemin de 3 (PS) / Le chemin de 4 (MS)

Jour 3 : Découvrir les nombres et leur utilisation

- Décomposer / recomposer le nombre 3 (PS) et le nombre 4 (MS) ;
- Déterminer le cardinal d'un ensemble d'objet ;
- Utiliser ses compétences pour résoudre des problèmes concrets

Décomposition de 3 (PS) / Décomposition de 4 (MS)

Jour 4 : Découvrir les nombres et leur utilisation

- S'engager dans une activité de recherche
- Utiliser ses compétences sur la connaissance des nombres pour résoudre des problèmes concrets
- Anticiper et valider un résultat

Le château. Quantifier des collections jusqu'à 5.

Carte au trésor

Des duos de cartes au château de cartes

Cycle 1 – Cycle 2

GS-CP *S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses avec un temps de recherche autonome (CHERCHER)*

Résoudre des problèmes portant sur des quantités

Jour 1 : Les duos de cartes

- Comparer des collections.
- Réaliser des additions simples

Jour 2 : La suite logique

- Compléter une suite numérique.
- Ranger par ordre croissant ou décroissant.

Résoudre des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes

Connaître le sens des signes - et +.

Jour 3 : Défi nombre (proposition à 10 pour les GS et 21 pour les CP)

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer
- Comprendre et savoir utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que...

Jour 4 : Château de cartes

- Modéliser les problèmes rencontrés à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques.

Carte au trésor



Des suites de cartes au château de cartes

Cycle 2

CE1
CE2 *S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses avec un temps de recherche autonome (CHERCHER)*

Carte au trésor

Jour 1 :

- Observer et comprendre la règle de l'algorithme, trouver la carte manquante.

Jour 2 :

- Placer les cartes données en respectant des contraintes spatiales et numériques.

Jours 3 et 4 :

- Trouver toutes les possibilités de compositions de nombres à partir de chiffres.



De la salade de cartes au château de cartes

Cycle 3

CM1

S'engager dans une activité de recherche

CM2

- *Développer, expliciter l'exploration de l'énoncé écrit d'un problème.*
- *Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques.*

Jour 1 : la salade de cartes

- *Numération et calcul*

Jour 2 : La suite de cartes

- *Algorithmme*

Jour 3 : la bataille

- *Proportionnalité, pourcentage*

Jour 4 : le château de cartes

- *Algorithmme*

Carte au trésor



ACADÉMIE
DE LYON

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Loire

Carte du monde





**ACADÉMIE
DE LYON**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
de la Loire

Carte du monde

Len Choa – Tous cycles / Des variables sont proposées

Pays : Thaïlande

Objectif : Elaborer une stratégie pour bloquer le tigre si je suis les léopards et pour capturer les léopards si je suis le tigre.

Nombre de joueurs : 2

But : Le tigre (pièce orange) essaie de capturer les léopards en sautant par-dessus eux (comme aux dames). Les léopards quant à eux tentent d'encercler le tigre et de le bloquer.

Le Kono – Tous cycles, à partir de la GS / Des variables sont proposées

Pays : Corée

Objectif : Elaborer une stratégie pour placer tous ses pions le premier à l'opposé du plateau

Nombre de joueurs : 2

But : Traverser le plateau et être le premier à placer tous ses pions là où les pions de l'adversaire se trouvaient.

Carte du monde

La Dara - Cycles 2 et 3

Pays : Nigéria

Objectif : capturer les pions de l'adversaire en réalisant des alignements de 3 pions.

Nombre de joueurs : 2

But : Prendre ou bloquer les pions de l'adversaire afin qu'il ne puisse plus aligner 3 pions.

L'awalé – Cycles 2 et 3

Pays : L'origine serait en Ancienne Egypte et est aujourd'hui très populaire en Afrique et symbolise l'importance de l'agriculture.

Objectif : S'emparer d'un maximum de graines

Nombre de joueurs : 2

But : Le joueur qui, à la fin de la partie a le plus de graine, a gagné.

Le jeu du Mölkky - Cycles 2 et 3

Pays : Finlande

Objectif : Faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12.

Nombre de joueurs : 2 équipes de 3 ou 4 joueurs

But : La première équipe arrivant à totaliser exactement un nombre de points déterminé gagne la partie.

Voir également d'autres variables de jeux pour les cycles : <https://mathematiques42.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article90>



[Retour à la carte du monde](#)

Cartes en jeu

- Pour jouer à l'école et poursuivre en famille
- Pour réfléchir aux apprentissages mathématiques ou aux stratégies en jeu

**Cycles
1 à 3**

Le jeu arrêté, késako ?	Pour tous
Jeu des deux tours	À partir de la PS
5 en mémoire / 10 en mémoire	À partir de la MS
Réussite en ligne	À partir de la MS
Bataille et ses variantes	À partir de la GS
Dépasse pas 30	À partir de la GS
Bon compte... Bons amis !	À partir du CE1
Solitaire	À partir du CE1
Jeu du 24	À partir du CE1
Dépasse pas 100	À partir du CE2
Pythagore	À partir du CE2

[Oiseaux-compteurs ; un jeu de cartes mathématiques au cp](#)