

Plaisir  Maths

Jouer & Apprendre

CATALOGUE DES ANIMATIONS

Interventions en classe | 2022-2023





Les ateliers Plaisir Maths

Chez Plaisir Maths, les mathématiques et le jeu ne font qu'un. Nos ateliers sont menés autour du jeu, de la manipulation et de l'expérimentation, pour permettre aux enfants de développer et solidifier leurs compétences et connaissances mathématiques. Notre objectif : aider les plus jeunes à dépasser des obstacles, à comprendre des concepts mathématiques, à mener un raisonnement scientifique, mais aussi à développer chez elles et eux une culture mathématique, un plaisir à chercher et comprendre.

Nos ateliers sont menés par des médiatrices scientifiques, formées en mathématiques, connaissant aussi bien les programmes scolaires que le fonctionnement des enfants. Les ateliers sont principalement à destination des classes, mais peuvent également s'inscrire, avec quelques adaptations, dans des projets liant les structures scolaire et périscolaire. Dans ce cas, n'hésitez pas à nous contacter !

Contact : lyon@plaisir-maths.fr | 0695770085

Les infos pratiques

- Une médiatrice par classe (30 enfants maximum)
- Durée des ateliers : 1h30, plus l'installation et le rangement.
- Tarifs indicatifs (TTC) : 300€ la demi-journée, 450€ la journée + déplacement. Nous n'intervenons pas en contexte scolaire sur moins d'une demi-journée.
- Périmètre d'intervention : région lyonnaise pour les scolaires, réseau TCL pour le périscolaire.

Pour réserver ou demander un devis, contactez-nous par mail (lyon@plaisir-maths.fr) ou par téléphone (0695770085).

SOMMAIRE

Ludothèque mathématique	2
Récréations mathématiques	3
Les fractions en potions	4
Les Décimaux en Potions	5

Ludothèque mathématique

Cycles 1, 2 et 3

Entrez dans le monde des mathématiques par les jeux de société ! En plus de travailler des compétences mathématiques, cet atelier permet de développer des compétences transversales telles que la confiance en soi, la relation à l'erreur, le respect des contraintes, la coopération, la concentration, la structuration de la pensée ou le respect d'autrui.

Déroulement de l'activité

Répartis en groupes, les élèves découvriront 3 jeux de société adaptés à leur niveau. Les jeux seront choisis en amont avec l'enseignant·e.

Liens avec le programme

- **Compétences travaillées** : Chercher, calculer, raisonner, communiquer, structurer sa pensée, comprendre et respecter des règles, être dans le respect d'autrui
- **Connaissances travaillées** : variables selon les jeux choisis.
 - Pour le cycle 1 : dans les axes explorer le monde (repérage dans l'espace), structurer sa pensée (nombres, formes, ...), et langage
 - Pour le cycle 2 : dans les thèmes nombres et calcul (calcul mental, compter, probabilité), géométrie et espace (repérage dans l'espace et dans le plan)
 - Pour le cycle 3 : dans les thèmes nombres et calculs (calcul mental, probabilité, algorithmie...), grandeurs et mesures (comparer/estimer des quantités), espace et géométrie (repérage dans l'espace et le plan).



Récréations mathématiques

Cycle 3

De tout temps, des mathématicien·nes (Jacques Ozanam, Edouard Lucas, John Nash, Julia Robinson...) ont étudié les jeux et transmis le plaisir des mathématiques à travers des énigmes, sources d'amusement et de curiosité. Plaisir Maths explore et revisite cette bibliothèque de défis, casse-têtes et jeux combinatoires en l'augmentant d'un matériel unique, doublé d'un imaginaire immersif et captivant pour les élèves. Culture et histoire se mêlent à la manipulation ludique pour découvrir le plaisir de la recherche et de l'expérimentation.

Les activités sont conçues pour balayer les grandes compétences mathématiques dans différents domaines : nombres et calculs, géométrie et espace, grandeurs et mesures, logique et stratégie. Le tout en travaillant les compétences raisonner et chercher.

Déroulement

Par petits groupes, les élèves tournent sur les ateliers pour découvrir différentes récréations mathématiques (jeux de stratégie, jeux de logique, casse-têtes, énigmes...), choisies en amont avec l'enseignant·e. Un court travail en classe entière peut être envisagé pour l'une des récréations mathématiques en fin de séance, si le temps le permet.

Liens avec le programme

- **Compétences travaillées** : chercher, raisonner, modéliser, communiquer
- **Connaissances travaillées**, selon les récréations mathématiques choisies :
 - Nombres et calculs (calcul mental, additions, soustractions, multiples)
 - Géométrie et espace : formes géométriques, vision dans l'espace et dans le plan, observation
 - Grandeurs et mesures (conversions, aire/périmètre...)
 - Logique
 - Stratégie : chercher, raisonner pour trouver la stratégie gagnante

Pour aller plus loin...

Il est possible de prolonger cet atelier autour d'une RM, pour travailler sur une compétence particulière et explorer un jeu plus en profondeur. Contactez-nous pour en savoir plus !

Découvrez aussi des ressources gratuites sur notre site :

<https://www.plaisir-maths.fr/recreations-mathematiques>



Les fractions en potions

Cycle 3

Direction l'école de sorcellerie, cours de potions magiques ! Dans la peau d'apprenti-es sorcier-ères, les élèves travailleront avec les fractions pour choisir la bonne quantité de grenouille, de serpent, d'araignée et de raie à mettre dans leur chaudron. Les différentes recettes permettront aux enfants de mobiliser et d'approfondir leurs connaissances de façon ludique et immersive. Les séries de recettes sont ciblées selon vos objectifs pédagogiques.

Attention, l'atelier n'est pas adapté à une découverte des fractions - il est préférable de les avoir déjà étudiées en classe en amont.

Déroulement de l'activité

Les élèves commencent par découvrir le jeu en s'affrontant en binômes sur certaines recettes, choisies en amont selon le niveau de la classe et les compétences à travailler. Une fois l'entraînement terminé, place au défi des sorcier-ères : les enfants constituent des équipes pour résoudre des compositions plus compliquées. Les résultats de chaque groupe sont ensuite mis en commun et discutés ensemble, pour choisir et expliquer la ou les bonne(s) réponse(s).

Liens avec le programme

- **Compétences travaillées** : communiquer, chercher
- **Connaissances travaillées** : Fractions (notions de bases, fractions >1 , équivalences, sommes de fractions...)

Pour aller plus loin

L'animation est construite autour du jeu "L'atelier des potions", disponible à la vente pour les écoles et accompagné d'un dossier pédagogique. Après un atelier "Les fractions en potions", bénéficiez d'une réduction de 10% sur votre commande ! Pour en savoir plus : <https://www.atelier-potions.fr/> ou adp@plaisir-maths.fr.

Il est possible de coupler cet atelier avec l'animation "Les décimaux en potions".



Les Décimaux en Potions

Cycle 3

En incarnant d'apprenti-es sorcier·ères préparant des potions magiques à partir de grenouilles, serpents, araignées et chauve-souris, les élèves travailleront de manière ludique leurs connaissances liées aux nombres décimaux.

Attention, l'atelier n'est pas adapté à une découverte des décimaux - il est préférable de les avoir déjà étudiés en classe en amont.



Déroulement de l'activité

Les élèves commencent par découvrir le jeu en s'affrontant en binômes sur certaines recettes, choisies en amont selon le niveau de la classe et les compétences à travailler. Une fois l'entraînement terminé, place au défi ! En mode collaboratif, les élèves devront concocter des potions plus compliquées pour pouvoir faire sortir la classe d'un terrible labyrinthe truffé d'obstacles. Mais attention aux malédictions !

Liens avec le programme

- **Compétences travaillées** : communiquer, chercher
- **Connaissances travaillées** : Fractions décimales (nombres décimaux, écriture décimale, somme de nombres décimaux...)

Pour aller plus loin

L'animation est construite autour de l'extension décimale du jeu "L'atelier des potions", disponible à la vente pour les écoles et accompagnée de ressources pédagogiques pour construire des séances en classes autour du jeu, période par période. *Après un atelier "Les décimaux en potions", bénéficiez d'une réduction de 10% sur votre commande !* Pour en savoir plus : <https://www.atelier-potions.fr/>

Cet atelier peut être précédé de l'animation "Les fractions en potions".



Lyonnais·e ? Nos ateliers se déroulent aussi à la MMI !

Nous animons tous les ateliers présentés dans ce catalogue à la Maison des Mathématiques et de l'Informatique (MMI) de Lyon (7ème arrondissement). La MMI est un lieu de médiation scientifique, ouvert aux scolaires et au grand public, avec lequel Plaisir Maths est en partenariat depuis 2012. L'occasion de faire découvrir à votre classe un lieu dédié à la culture mathématique et informatique !

Plus d'informations : <https://mmi-lyon.fr/>

Réservations : <http://reservations.mmi-lyon.fr/>

Une question, une demande de devis, envie de nous connaître ?

Contactez-nous !

- Par mail, à l'adresse lyon@plaisir-maths.fr
- Par téléphone (du lundi au vendredi, de 9h à 17h) au 0695770085

Visitez nos sites web :

- Plaisir Maths : <https://www.plaisir-maths.fr>
- L'Atelier des Potions : <https://www.atelier-potions.fr/>

Pour réserver un atelier, contactez nous par mail (lyon@plaisir-maths.fr) ou par téléphone (0695770085)

