

## Appel à nouveau projet - Année scolaire 2022-2023

### Innovation / Expérimentation

#### Rectorat

Pôle académique Recherche  
Développement Innovation et  
Expérimentation (PARDIE)

Dossier suivi par les CARDIE :  
Evelyne GERBERT-GAILLARD  
IA-IPR de mathématiques  
Lionel CROISSANT  
Principal

Secrétariat :  
Florence BARDOT  
florence.bardot@ac-besancon.fr  
Tel : 0381654933

Courriel à  
evelyne.gerbert-gaillard@ac-  
besancon.fr  
lionel.croissant@ac-besancon.fr

10 Rue de la Convention  
25030 BESANÇON cedex

<b>FICHE D'IDENTITÉ DU PROJET</b>	<p>Intitulé : Mathématiques ludiques</p> <p>Etablissement(s) – Ecole(s) : Collège Rouget de l'Isle</p> <p>Adresse : 21 rue des Ecoles Lons-Le-Saunier</p>
<b>COORDINATION</b>	<p>Leysens Arnaud / arnaud.leysens@ac-besancon.fr</p>
<b>BESOINS DIAGNOSTIQUÉS À L'ORIGINE DU PROJET</b>	<p>Pour un certain nombres d'élèves, les mathématiques sont vues comme une discipline anxiogène dont les contenus et exigences n'ont que peu de rapport avec le quotidien.</p>
<b>RÉSUMÉ DU PROJET EN 10 LIGNES MAXIMUM</b>	<p>Depuis quelques années, les jeux basés sur les chiffres et les nombres (comme le Sudoku, le Kakuro ou autre Fubuki) fleurissent dans les magazines, les journaux...et rencontrent une grande popularité.</p> <p>La résolution de ces jeux nécessite l'utilisation de méthodes de raisonnement logique ou de techniques mathématiques nombreuses : tests et essais, raisonnements déductifs, calculs...qui sont utilisées de manière non explicite par les joueurs.</p> <p>Le projet consiste à initier les élèves à différents jeux de chiffres et de nombres pour mettre en oeuvre de manière ludique et explicite ces différentes méthodes de raisonnement ainsi que de constituer un entraînement régulier au calcul mental pour les jeux nécessitant de telles techniques.</p>
<b>OBJECTIF(S) ET EFFETS ESCOMPÉS</b>	<p>Les objectifs pour les élèves sont de</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- développer une attractivité pour les mathématiques en montrant que cette discipline peut aussi être ludique, pratiquée dans le cadre de jeux dans la "vraie vie" et ainsi de désamorcer l'aspect anxiogène des mathématiques,</li> <li>- développer le raisonnement logique et les capacités de communication et d'argumentation des élèves,</li> <li>- pratiquer le calcul mental</li> <li>- remotiver les élèves "décrocheurs" en mathématiques en leur proposant un cadre d'activité mathématiques différent.</li> </ul>
<b>MODALITÉS DE MISE EN ŒUVRE PRÉVUES</b>	<p><b>Élèves impliqués :</b></p> <p>Projet à mettre en place sur une classe de sixième dans un premier temps (26 élèves)</p> <hr/> <p><b>Partenariat éventuels :</b></p> <p>Votre projet est-il en lien avec un projet déposé par des enseignants-chercheurs au sein de la fédération de recherche de l'ESPÉ ? <b>NON</b></p> <hr/> <p><b>Acteurs éducation nationale :</b></p> <p>un enseignant de mathématiques</p>