



[voir le flyer](#)

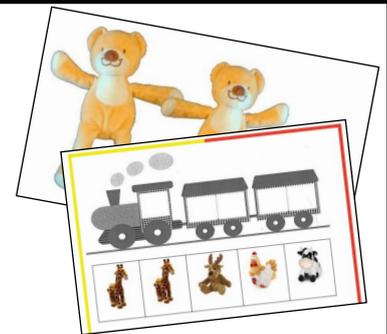


La semaine des mathématiques montre à tous les élèves des écoles, collèges et lycées ainsi qu'à leurs parents, une image actuelle, vivante et attractive des mathématiques. Outre la dimension sportive implicite de la thématique en cette année olympique, il s'agira de prendre en compte la dimension participative en mathématiques : développer chez les élèves le goût de l'effort, la persévérance, la volonté de progresser, le respect des autres, de soi et des règles : autant de valeurs communes au sport et aux mathématiques.

Diverses ressources ont été élaborées par la Mission Mathématiques 77 afin d'accompagner les enseignants dans la mise en œuvre de la semaine des mathématiques. Ces ressources s'appuient sur des supports numériques qui permettent une consultation aisée de leurs contenus et des présentations vidéo projetées à destination des élèves. L'utilisation des ressources reste néanmoins possible sans TNI, les différentes situations étant également proposées sous la forme de documents imprimables.

Cycle 1 : Les animaux se rendent aux J.O de Paris.

La Mission Mathématiques 77 propose aux élèves de cycle 1 d'aider les animaux à se préparer et à se rendre aux Jeux Olympiques de Paris 2024. Chaque jour, une activité différente sur les thèmes de l'habillage, des repas, des voyages... sera mise en œuvre. La manipulation et le langage qui s'y rattache seront au cœur de cette randonnée mathématique. https://iena77.circo.ac-creteil.fr/sites/iena77.circo.ac-creteil.fr/IMG/pdf/semaine_des_maths_c1.pdf

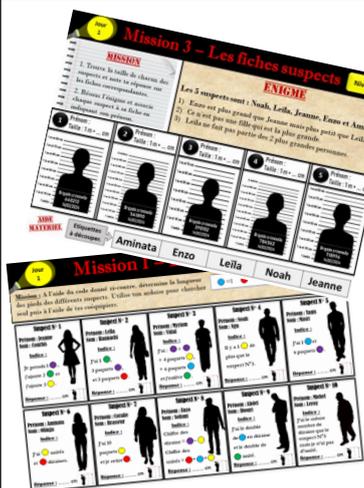


Cycle 2 : Les torches olympiques ont disparu

La mission mathématiques 77 propose aux enseignants de cycle 2 et à leurs élèves la mise en place d'une enquête collaborative (ou compétitive) au sein de leur(s) classes(s).

<https://nuage05.apps.education.fr/index.php/s/r8Cf9DGgpF7KbZM>

Un « dossier d'enquête » ainsi qu'un guide d'accompagnement de sa mise en œuvre sont fournis aux enseignants. Tout au long de la semaine, les élèves devront résoudre chaque jour différentes missions afin d'élucider le mystère de la disparition des flammes olympiques. Ils devront collaborer et mobiliser leurs connaissances mathématiques afin de résoudre des problèmes complexes ou atypiques. Les supports fournis permettront aux équipes pédagogiques de travailler avec plusieurs classes ensemble (du CP au CE2) en se répartissant les missions ou en les réalisant en parallèle. Afin de s'adapter à la diversité des élèves et permettre à tous de participer, 4 niveaux de difficulté sont proposés pour chaque mission.





Cycle 3 : Organisons les jeux !

L'ensemble de la ressource pour le cycle 3 est présentée sous la forme d'un outil interactif en ligne accessible à partir du lien suivant :

<https://view.genial.ly/655385943d9cc90010fc5839/interactive-content-semaine-des-mathematiques>



Les épreuves quotidiennes, prévues pour 4 jours, proposent des situations problèmes atypiques avec 3 niveaux de difficultés. Un espace enseignant permet de prendre connaissance rapidement des épreuves et des compétences en jeu.

Chaque situation problème est conçue pour favoriser la recherche collective de solutions. L'utilisation de ce support peut être envisagée dans le cadre d'actions de liaison CM2/6ème (rencontre inter-degré sur une journée, défi simultané, échange de capsules vidéo « réponses et procédures »...)

Escape games:

- **La flamme olympique s'est perdue : escape game proposé par l'académie de Nice**

<https://primabord.eduscol.education.fr/un-escape-game-numerique-au-service-de-la-resolution-de-problemes>

Pour cet escape game, l'idéal est de disposer d'un jeu de tablettes (environ 6 tablettes pour 24 élèves) pour chaque groupe. Cela favorisera l'autonomie des équipes et permettra aux élèves de manipuler l'outil numérique et d'acquérir les compétences associées. Cependant, des adaptations sont prévues dans la feuille de route pour celles et ceux qui ne disposent pas de matériel numérique suffisant.

Cet escape game ne nécessite qu'une seule connexion (l'énigme de départ) mais celle-ci peut se faire en groupe classe pour lancer le jeu. Le reste des énigmes ne nécessite aucune connexion internet.

La version est jouable aussi bien sur IOS que sur Android. Les deux versions sont disponibles au téléchargement.

Attention : la formulation de l'énigme 5 peut poser quelques problèmes d'interprétation qu'il serait nécessaire d'anticiper.



- **Autres escape games sur la plate-forme Serious Escape Cards sur le thème des mathématiques**

<https://app.escapecards.fr/jeuxPublics.php?discipline=Math%C3%A9matiques>

Exemple : Le Petit Chaperon Rouge - 3 niveaux de jeux (CP, CE1-CE2, CM1-CM2)

Les joueurs utilisent **un jeu de cartes** et **une application web**. Une flotte de tablettes ou d'ordinateurs sont donc nécessaires. Le jeu se déroule en équipe et tous les joueurs collaborent pour terminer le jeu dans le temps imparti. Le scénario, les décors, les énigmes et les objets sont présents à travers les cartes et les éléments multimédias intégrés à l'application. Cette version du jeu ne nécessite pas d'autre matériel, à part pour la prise de note.



- **Ressources complémentaires: les rallyes de l'IREM Paris-Nord**

Ces Rallyes s'adressent à toutes les classes des cycle 2 et 3 : ils proposent aux classes du CP à la sixième de l'académie de Créteil et de l'académie de Paris de résoudre en une heure une série d'épreuves mathématiques.

L'inscription des classes est nécessaire :

Le rallye mathématique pour le cycle 2 : https://www-irem.univ-paris13.fr/site_spip/spip.php?rubrique133

Le rallye mathématique pour le cycle 3 : https://www-irem.univ-paris13.fr/site_spip/spip.php?rubrique32

Une bibliothèque des épreuves des éditions précédentes est également disponible et peut être utilisée sans inscription pour la mise en œuvre de la semaine des mathématiques : https://www-irem.univ-paris13.fr/site_spip/spip.php?article872