

Classe à horaire aménagé :  
« *Les Maths, un jeu d'enfants* »  
Module proposé par le collège NDC

Objet	<p>Le but du module est de s'amuser en faisant des maths, à travers différents jeux de société, qui font appel au calcul, à la réflexion, à la programmation, à l'anticipation.</p> <p>Il y aura également tout un travail autour de la programmation sur ordinateur, à travers des missions, des exercices de difficultés variés.</p> <p>De plus, l'explication du fonctionnement de la mémoire d'un ordinateur permettra d'ouvrir la voie à d'autres exercices de programmation, à la découverte de la sécurisation d'internet par les nombres premiers, ...</p>
Objectifs	<p>- 6ème-5ème : * Jeux de société autour des nombres, du calcul mental, de la programmation. * Programmation avec Scratch sous forme d'exercices ludiques, de mission.</p> <p>- 4èmes-3èmes : * Jeux de sociétés autour du codage/décodage, du calcul mental, des casse-têtes. * Sécurité informatique</p> <p>Enfin, pour les 3èmes, une série d'exposés leur permettra de voir le lien entre les jeux de société proposés et la réalité. Certains élèves pourront même s'appuyer sur leur travail de recherche pour leur oral du brevet.</p> <p>Le but final pourrait être la création de jeux de société autour des maths par les élèves.</p>
Ressources	<p><u>Moyens humains</u> : un enseignant de mathématiques</p> <p><u>Moyens horaires</u> : 1h30 par semaine par groupe Un groupe 6ème-5ème (d'environ 20 élèves) et un groupe 4ème-3ème (environ 20 élèves)</p> <p><u>Moyens matériels</u> : jeux en rapport avec les maths, accès aux ordinateurs pour la partie informatique ou les recherches documentaires</p>
Communication Modalités de suivi de l'action	<p>Présentation dans les classes de 6ème, 5ème et 4ème, en 5-10 minutes</p> <p>Les exposés pourraient permettre aux élèves de préparer l'oral du brevet</p> <p>L'invention d'un jeu de société pourrait être utilisée par la mini-entreprise</p>