

## Maths truck

En partant d'un constat, un groupe d'enseignantes de différents établissements ont mis en place 3 caddies de jeux mathématiques, un par cycle, pour que les enfants retrouvent le plaisir d'apprendre les maths par le jeu.

*Le point de départ du projet*

**Un constat:**

Classement PISA  
Des élèves stressés par les mathématiques  
Peur de se tromper, d'essayer

**Une piste:**

- Rapport Vilani
- Rôle de l'affectivité dans les apprentissages
- Retrouver le plaisir d'apprendre les maths

**Une idée:**

- Axer la reconquête par le jeu
- Le maths truck

### Un exemple d'organisation dans une classe

Modalités d'organisation	Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
Durée d'un atelier jeu. <small>La durée comprend l'installation et le rangement des jeux.</small>	20 minutes	20 minutes	25 à 30 minutes
Nombre d'enfants	De 3 à 4 Aménagements de l'espace intérieur et extérieur (2 salles, cour de récré...)	De 3 à 4 Aménagements de l'espace intérieur et extérieur (2 salles, courde récré...)	De 2 à 5 Aménagements de l'espace intérieur et extérieur (2 salles, courde récré...)
Présence de tuteurs	un tuteur = un jeu ou un tuteur = un groupe		
	enseignant parents élèves de cycle 3		enseignant autonomie collégiens parents
Lecture et transmissions des règles	Par un adulte, par un élève qui a déjà joué, par un élève qui tourne dans le groupe. Les règles sont communiquées en amont par mail aux parents.		