

## Découvrir les maths en bougeant !

*« On a fait des maths sans s'en rendre compte » ;*

Lundi 4 avril, au collège de Tavaux et à la demande de l'équipe de mathématiques, M. Arnaud Simard, enseignant chercheur en mathématiques à l'université de Besançon et co-fondateur du jeu « learn'O », a présenté aux élèves de 4<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> son jeu.

Au gymnase et durant 1h 30, individuellement ou par petits groupes, les élèves ont été amenés à se repérer dans l'espace. Alliant course d'orientation et nouvelles technologies, ils ont pu développer leur esprit d'équipe et élaborer des stratégies afin de passer des figures planes à une représentation spatiale grâce à un quadrillage et un doigt digital. Très motivés, astucieux et créatifs, ils ont relevé les défis proposés et d'autres alliant vitesse de décision et confrontation des points de vue. Cette entrée ludique et différenciée a aidé les élèves à réviser et ancrer leurs savoirs mathématiques.

Les retours des élèves sont éloquent :

*« on s'est beaucoup amusés »*

*« Les jeux étaient variés, on avait plusieurs niveaux de difficultés »*

*« On a révisé les bases de la géométrie »*

*« Le jeu sollicite la mémoire pour situer les nombres sur les plots »*

*« On a rencontré des difficultés mais on n'a pas été pénalisés »*

*« On a appris de nos erreurs en pouvant recommencer... »*

