

Le mot **Ludique** signifie relatif au jeu, qui en a les caractéristiques.

Le mot "jeu" a évidemment plusieurs significations. Si un jeu est une récréation, un divertissement, c'est aussi un défi à relever et à vaincre.

Faire des jeux mathématiques, des expériences scientifiques, de l'informatique c'est explorer des pistes, faire preuve d'imagination et de créativité pour résoudre des problèmes comme on doit en résoudre dans la vie. Un minimum de compétences scientifiques fait partie du bagage de tout citoyen.



### **EN PRATIQUE QUE FAIT-ON ?**

#### **Des jeux Mathématiques :**

Les élèves vont découvrir différentes sortes de jeux à pratiquer seuls ou en groupes sur papier ou informatique dans une ambiance studieuse mais détendue pour retrouver une notion de plaisir et travailler différentes compétences du programme

#### **Des expériences scientifiques :**

Pour se poser des questions, faire des découvertes et construire ses connaissances.

#### **De l'informatique :**

Pour maîtriser le logiciel Géogébra en se divertissant

Pour apprendre à réaliser un power point qui permettra de présenter le voyage à Paris

Pour découvrir la programmation informatique (programme de mathématiques)

Pour jouer !

### **LES OBJECTIFS:**

En pratiquant des jeux mathématiques, des expériences scientifiques, de l'informatique le jeune apprend à :

- ✓ Reconnaître, écouter, respecter l'autre.
- ✓ Respecter des règles de vie et, en particulier, les règles liées aux contraintes du jeu lui-même.
- ✓ Emettre des suppositions, faire des choix (et les expliquer).
- ✓ Contrôler ses réponses.
- ✓ Se repérer dans un déroulement chronologique propre au jeu et commun à tous les joueurs.
- ✓ Mener une activité, un projet, à son terme.
- ✓ Comprendre et exécuter des consignes.
- ✓ Faire preuve d'autonomie, d'imagination, de créativité
- ✓ Mettre "en scène" des mathématiques vivantes.
- ✓ Permettre aux jeunes en difficultés de découvrir le plaisir de chercher.
- ✓ Montrer l'importance des sciences dans notre société.

Elles sont : omniprésentes au XXI<sup>e</sup> siècle, universelles, multiculturelles et transdisciplinaires, porteuses d'un fort lien social.

### **Et enfin un voyage culturel sur 2 ou 3 jours à Paris :**

Cité des sciences, Palais de la découverte et découverte de Paris..... **(Coût : environ 250 € / an)**