

## LU POUR VOUS

*par Claude COMITI*

<b>A</b>	ctivités
<b>R</b>	echerches
<b>P</b>	édagogiques

Abonnement un an 1974 - 1975 : 30 F

ARP - 27, avenue du 11 Novembre - 92120 MEUDON

(C.C.P. Paris 26 11 84)

Cette revue, née en septembre 1971, à l'initiative de quatre enseignants d'une école de la région parisienne travaillant en équipe, d'une psychopédagogue et d'un animateur de «Chantier de pédagogie mathématique», donne la parole aux nombreux maîtres qui essaient de rénover leur enseignement pour en améliorer l'efficacité et le rendre plus conforme à son objectif : le développement global de l'enfant.

Elle paraît depuis lors à la cadence de 5 numéros par année scolaire, chaque numéro comportant 30 à 40 pages illustrées de nombreux schémas. Les principaux sujets abordés dans chaque numéro concernent les activités mathématiques et les activités liées à l'apprentissage de la langue, matières qui sont au cœur de la rénovation pédagogique en cours. L'expression artistique et les activités manuelles y sont également présentes.

La revue est, par son petit format d'une part, par la forme des articles d'autre part (qui consistent, la plupart du temps en des descriptions faites par des enseignants d'activités ayant eu lieu dans leurs classes) très agréable à manipuler et à consulter. Son parti pris : couvrir la totalité des matières entre lesquelles se partage traditionnellement l'enseignement à l'école primaire dans un souci permanent d'intégration (lien entre les classes successives d'une part, lien entre disciplines différentes d'autre part) lui confère pour les maîtres de l'enseignement primaire un intérêt tout particulier.

Les numéros contiennent en outre des présentations de matériel didactique, des idées de jeux pédagogiques, et des informations sur ce qui se passe à l'étranger dans le domaine concerné.

Voici, extraits de la liste des articles publiés dans les quinze fascicules parus à ce jour, les titres de quelques articles décrivant des activités d'ordre mathématique. Pour plus de commodités, nous regroupons ces articles par niveau. Le numéro indiqué entre parenthèses renvoie au fascicule de la revue dans lequel l'article a paru.

#### Articles d'intérêt général.

- Mathématiques en Angleterre : le groupe d'ordre 2 (1).
- Les modèles génératifs et le développement intellectuel (5).
- Concrétisation des structures logiques (13)
- La réforme de l'enseignement des mathématiques en Hongrie (5, 6).
- La réforme de l'enseignement des mathématiques aux Pays Bas (6).
- La réforme de l'enseignement des mathématiques au Danemark (14).
- Une expérience de liaison grammaire – mathématiques (11).
- Formes et espace : quelques idées de jeu (9).
- Quelques jeux (10, 11, 12).
- Les jeux du samedi (14).

#### Articles décrivant des activités de C.P.

- Planchette à trous et damier de 5 à 11 ans (1, 2).
- Numération au C.P. en 10 séances (2).
- Permutations au C.P. (2, 8).
- Le jeu des sauts de haies (2).

**Articles décrivant des activités de C.E.**

- Planchette à trous et damier de 5 à 11 ans (1, 2).
- Combinatoire (12).
- Débat sur les difficultés rencontrées à propos de la mesure (3, 4, 7, 11, 15).
- Mathématiques et initiation à l'économie (5).
- Jeux topologiques (points et croix) (10).

**Articles décrivant des activités de C.M.**

- Planchette à trous et damier de 5 à 11 ans (1, 2).
- Travaux sur quadrillages (1, 11).
- Les jeux des sauts de haies (2)
- Premières expériences de probabilités (1).
- Probabilités, premier contact avec les fractions (3).
- Probabilités : distribution de Gauss (4).
- Probabilités au CM1 (fin) (5).
- Exploration du triangle de Pascal au CM1 (4)
- Un jeu de lancer de jetons et le «hasard» (10).
- Lancer de jetons : hasard et communication (11).
- Hasard et communication (fin) (12).
- Simulation d'une épidémie (12).
- Que contient le cône ? (Probabilités et proportions) (14).
- Problèmes de repérage, d'ordre de grandeur, d'échelle (8).
- Mesures de capacité en CM2 (3).
- Débat sur les difficultés rencontrées sur la mesure (3, 4, 7, 11, 15).
- Combinatoire sur des segments de phrases (3).
- Jeu de 4 lettres ou de 4 chiffres (7, 12)
- Jeu avec des syllabes, combinatoire, invention de mots (13).
- Topologie en CM1 (6, 9, 10).
- Jeux topologiques «points et croix» (10).
- Schémas topologiques en C.M.2 (4).
- Sculptures trompe l'œil à partir de matériaux divers (7).
- Mathématiques et économie : combien coûte un chien ? (5).
- Codes et apprentissage des nombres à virgules (7).

**Articles décrivant des activités de 6ème.**

- Activités interdisciplinaires (géographie, calcul, statistiques) (2).
- Autour d'une rentrée de classes (5).
- Le jeu de la boîte noire (7).