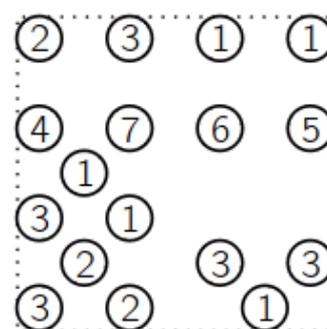


UNE AFFAIRE DE JEUX LOGIQUES À L'ÉCOLE

Gilles Waehren

Mortier du raisonnement mathématique, la logique peut aussi être travaillée pour elle-même. Plus ou moins facile à acquérir, des exercices permettent de l'entretenir. C'est aussi une compétence que l'on peut construire dès le plus jeune âge et qui va resservir dans de nombreux champs disciplinaires. Avant tout, le travail de la logique est une affaire de jeux.

Justement, pour ce qui est des jeux, la Régionale de Lorraine de l'APMEP a son mot à dire et le raisonnement y a une large place, comme on peut le constater dans ce stand très connu de notre exposition « Objets », le [rangement de dominos](#) ou encore dans le [jeu des gratte-ciel](#). Sur le site national, les [brochures Jeux](#) regorgent de défis de logique, en particulier les [logigrammes](#). Ces premières ressources ne sauraient être complètes sans citer la brochure de [Grilles Logiques](#) proposée par Arnaud Gazagnes dont l'un des 83 jeux est Hashiwokakero (ci-contre) dans lequel il faut relier des îles avec des ponts.



La circonscription du Soissonnais, dans l'académie d'Amiens propose des [éléments de réflexion](#) autour d'une introduction de la logique en maternelle, incluant une liste de jeux du commerce mais aussi des pistes pour installer une progressivité. On retrouve certains de ces jeux et bien d'autres, avec un descriptif précis, sur [cette page](#) de la circonscription de Montvilliers (Normandie). La boîte à idées des enseignants, [Lea.fr](#) partage de nombreuses ressources dont [plusieurs fiches pédagogiques](#) pour «développer la pensée logique et le raisonnement à la maternelle (MS et GS)». Ces activités sont conçues pour une mise en œuvre physique. L'usage des écrans avec les plus jeunes n'étant pas la voie la plus raisonnable, on signalera quand même deux pages pour cliquer : les [jeux de logique et de réflexion de Tidou.fr](#) et les [jeux de logique du logicieleducatif.fr](#). Le [jeu Logikville](#) permet, dès l'âge de 4 ans, de manipuler les éléments de la boîte pour résoudre des défis de plus en plus difficiles. Il inspire également des enseignants dans la [création de nouveaux supports](#).

Pour les écoliers ayant appris à lire, on pourra utiliser le rituel des «[Petites énigmes](#)» pour travailler le raisonnement sur des fiches élèves joliment conçues, dont un bon nombre comporte des jeux de raisonnement.

LES MAISONS ! DE QUELLE COULEUR EST CHACUNE DE CES MAISONS ?



LA MAISON BLEUE N'EST PAS À CÔTÉ DE LA MAISON JAUNE NI DE LA MAISON VERTE.
LA MAISON JAUNE EST À GAUCHE DE LA MAISON VERTE.
LA MAISON ROUGE N'A PAS TROIS FENÊTRES.
LA MAISON VERTE A UNE CHEMINÉE.

[Retour au sommaire](#)

Cette page de la [règle du jeu](#) donne une [séquence clé-en-main](#) pour aborder divers problèmes de logique. Lors de la semaine des maths 2016, consacrée au sport, l'IA de Moselle avait proposé une [série d'énigmes de raisonnement](#) sur le principe du « Qui est qui ? ». Pour l'école primaire aussi, on peut trouver des jeux en ligne qui, sans en abuser, méritent le détour : ceux du [site éducmat](#) ou les [six jeux de Championmath](#) qui sont tous des classiques : Hanoi, Nim... La prochaine rubrique donnera des liens pour le Second degré.

MATHS ET ARTS

UNE ARTISTE S'EN EST ALLÉE



[Vera Molnár](#) était appréciée des enseignants et enseignantes aimant les belles choses pleines de géométrie. L'artiste a très tôt utilisé des algorithmes pour réaliser ses œuvres, d'abord sur des cahiers transmis au [Centre Pompidou](#), puis en utilisant les possibilités de l'outil informatique.

Elle nous a quittés le 7 décembre 2023.

Ses œuvres continuent à nous émouvoir, nous espérons qu'elles continueront à servir d'appui à d'autres activités mêlant aléatoire et géométrie.

Quelques ressources à continuer à utiliser en 2024 et après...

Le [Petit Vert n°130](#) présente une utilisation de ses œuvres pour un projet d'EPI en classe de cinquième.

Le [Petit Vert n°133](#) propose une analyse de l'œuvre « **Lent mouvement giratoire** » et fournissait des propositions de méthodes pour la reproduire avec Scratch au cycle 4 ou avec des gabarits d'angles en cycle 3.

Le [Petit Vert n°134](#) propose une programmation avec Scratch permettant un positionnement aléatoire des carrés présents dans l'œuvre « **100 carrés jaunes** ».

Vera Molnár a été source d'inspirations pour les collègues d'[Arts Plastiques](#) de notre Académie.

Le [groupe TraAM](#) (Travaux Académiques Mutualisés) de l'académie de Rennes a imaginé une utilisation de [Python](#) (option MPS) et de [Scratch](#) (cycle 4).