



## Document de prêt des 2 malles

### « Maths et Manip »

Contact : [virginie.rieu@ac-normandie.fr](mailto:virginie.rieu@ac-normandie.fr)

#### Statut de l'emprunteur

- Association : .....
- Établissement scolaire : .....
- Autre : .....

Adresse .....

.....

Tel : ..... Email : .....

Je soussigné, ..... reconnaît avoir reçu à titre de prêt à usage, suivant les conditions ci-après les deux malles dont le contenu est énuméré dans les 3 pages suivantes.

#### Conditions :

Veillez à ce que les enfants ou personnes extérieures utilisent toujours le contenu des malles sous la surveillance de l'emprunteur ou d'un membre de l'établissement ou de l'association concernés et que le matériel utilisé soit rendu rangé dans les 2 malles comme il a été trouvé.

Date de l'emprunt du matériel : ..... / ..... / .....

Date prévue de retour du matériel : ..... / ..... / .....

Signature de l'emprunteur

---

Retour du matériel Le matériel a été reçu en retour le ..... / ..... / .....

Par : .....

Commentaires éventuels : .....

.....

Signature de la personne ayant réceptionné le matériel

## Bref historique

Ces malles ont été conçues par une collègue Odile Trotoux dans les années 1990 avec le soutien du CRECET. Elles ont été ensuite « gérées » par divers organismes dont SSCI et Relais d'osciences.

La Régionale de Basse-Normandie de l'APMEP (association des professeurs de mathématiques de l'enseignement public) a repris « maths et manip » en 2011 et la propose aux établissements scolaires.

**Contenu :** (voir ensuite le document « liste des ateliers et manipulations associées »)

- Puzzles dans le plan et dans l'espace en relation avec les calculs de puissances (dont Pythagore naturellement)



- Autres puzzles



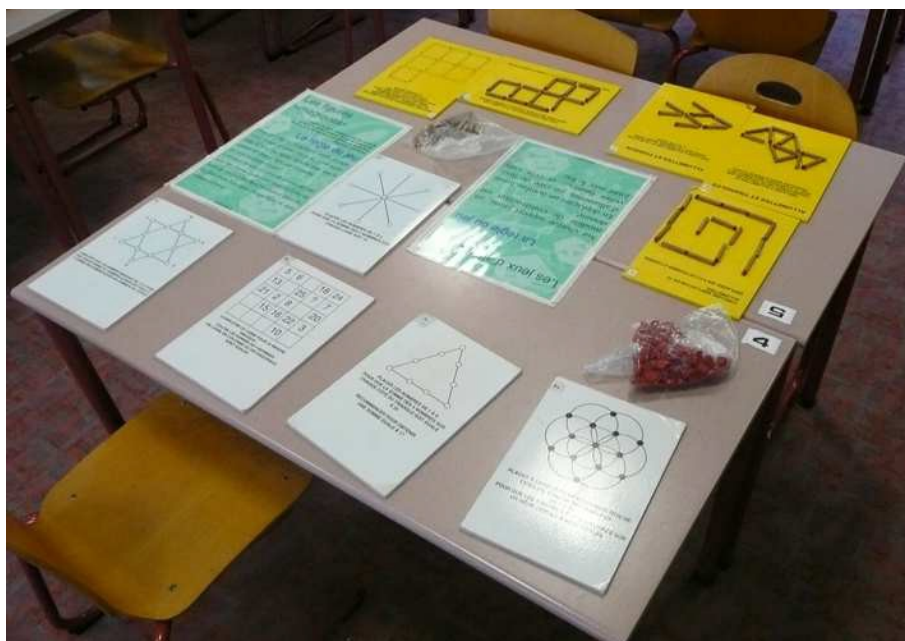
- Tan gram, puzzle oeuf et cubes à reconstituer



- Pavages à construire sur des modèles « directifs »



- Jeux d'allumettes et activités numériques





- Jeux de logique et tours de Hanoï



- Trimino :

Pavage à réaliser à l'aide de triangles partagés en trois autres triangles de couleur en respectant une consigne.



- Graphes



- Jeu Mathador
- Affiches présentant des illusions d'optique