

Newsletter des labomaths de l'académie de Lille

N°10 – Février 2026

Réseau JEUX

Le réseau Jeux-Collèges de l'Académie de Lille

Par John Gibki, Chargé de mission

Le réseau Jeux-Collèges des LaboMath de l'académie de Lille regroupe douze collèges, répartis sur tout le territoire, de Calais à Maubeuge en passant par Liévin. Ces établissements présentent des contextes variés : certains relèvent de l'éducation prioritaire (REP ou REP+), d'autres non, et certains sont inscrits en cité éducative.

Selon le rapport Villani-Torossian, « le plaisir et le jeu » constituent les « moteurs fondamentaux des apprentissages ». En classe, les jeux permettent aux élèves d'élaborer des stratégies, de les confronter à celles de leurs camarades, de construire ou de consolider des automatismes, et de développer des compétences psychosociales essentielles. C'est dans cette perspective que plusieurs équipes de l'Académie ont choisi de faire du jeu un axe central de la réflexion de leurs labos. Nous avons pu constater, lors des temps d'échanges et de rencontres, que tous les membres actifs du réseau Jeux sont avant tout des joueurs avertis, grands amateurs de jeux de cartes et/ou de plateau, ce qui a permis de rendre les temps formels de formation très conviviaux et productifs.

L'objectif principal de la mise en réseau est de mettre en lien ces établissements engagés sur une thématique commune, afin de mutualiser les ressources en enrichissant la rubrique dédiée sur le site académique des LaboMaths.

<https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/jeux-college/>

Ce site propose deux modes d'entrée pour accéder aux ressources.

La première est organisée par nom de jeu : elle permet aux enseignants disposant déjà d'un jeu,

ou souhaitant en acquérir un, de savoir si une réflexion pédagogique a déjà été menée autour de celui-ci. La seconde est une entrée thématique, destinée aux collègues qui souhaitent travailler une notion mathématique précise à travers le jeu et vérifier si des activités ont déjà été conçues ou expérimentées.



La dynamique du réseau repose sur les échanges à distance, sur l'élaboration et la consultation du catalogue de jeux proposés sur le site académique et sur des temps de formation dédiés. Le premier temps de formation de l'année scolaire 2025-2026 avait pour objectif, en novembre, d'échanger autour des productions des différents labos réunis.



À titre d'exemples, ont été présentées l'utilisation d'un Jenga expérimental pour travailler les priorités de calcul, d'un Dobble créé de toutes pièces pour aborder les propriétés

des figures visuelles, ou encore du Can't Stop pour explorer les probabilités. Le second objectif de cette formation était d'accompagner les participants dans l'écriture et la publication de fiches « outils » présentant des activités pédagogiques autour des jeux.

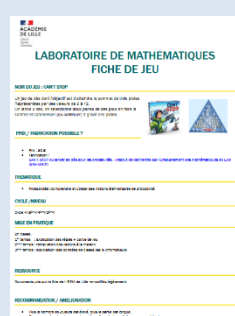
Un deuxième temps de formation, prévu au mois d'avril, sera consacré à l'accompagnement à la production vidéo. Il portera notamment sur la découverte d'outils de captation et de montage, dans la perspective de publier, sur une chaîne PodÉduc, des vidéos de présentation d'activités

pédagogiques basées sur le jeu. Un temps spécifique sera également dédié à l'utilisation de l'intelligence artificielle afin de faciliter l'écriture et la publication des fiches diffusées sur la page web du réseau.

Le réseau Jeux-Collèges de l'académie est étroitement lié à d'autres réseaux existants. Il entretient notamment des liens avec le réseau FabLab, dans l'optique de fabriquer des jeux dans des versions adaptées à la classe ou des éléments modifiés ou complémentaires de jeux du commerce afin de les enrichir et de renforcer leur portée pédagogique. Il est également en relation avec le réseau vidéo (pour les futures productions PodEduc), le réseau intelligence artificielle (pour la rédaction des fiches), le réseau des labos Lewis Carroll — les jeux étant un levier privilégié pour le développement de la logique — ainsi qu'avec le réseau travaillant sur les automatismes, que le jeu contribue efficacement à développer.

Enfin, le réseau Jeux collabore avec l'IREM de Lille, engagé depuis de nombreuses années dans un travail de recherche et de réflexion autour des jeux, et qui a accompagné le réseau lors du temps de formation organisé au mois de novembre.

Devenez testeur/contributeur !



Désormais, le modèle de fiches « jeux » partagé sur le site peut être automatiquement complété, à l'oral, grâce à un agent ChatGPT conçu par Florian Nourry, chargé de mission IA de nos labomaths (voir [vidéo](#) à 13'). Pour découvrir son fonctionnement, testez l'application sur

<https://chatgpt.com/g/g-69287f44c8b081919ee07225c4833e6c-fiches-jeux>,



Fiches JEUX

Par Florian Nourry

Comment remplir
ma fiche jeux ?

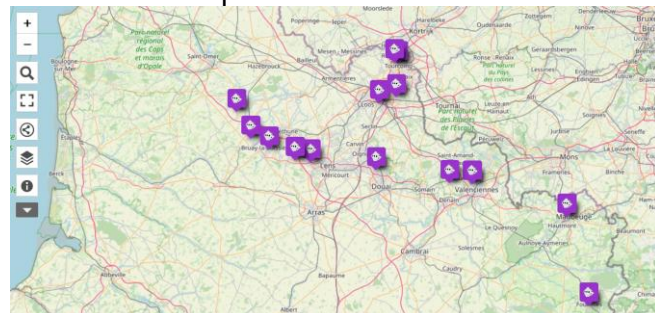
Le modèle de fiche et l'application sont accessibles à la page ;

<https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/jeux-college/>

L'agent IA fonctionne avec la version gratuite de ChatGPT. Testez et partagez vos productions en adressant vos fiches jeux complétées à : john.gikki@ac-lille.fr

Les labomaths et le Jeu

Des laboratoires de l'académie ont inscrit le jeu comme thématique à leur feuille de route.



Pour les repérer, et découvrir les feuilles de route, consulter la cartographie thématique :

<https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/thematiques/é>

De nombreuses productions accessibles sur le site :

<https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/jeux/>

- Jeu de drones – Labomath de LIEVIN
- Jeu du crible – Lama Rochambelles ANZIN
- Mathéboisiste – Labo NORRENT-FONTES
- Les cercles colorés – BRUAY SUR ESCAUT
- Entrons au théâtre – BRUAY SUR ESCAUT
- Drôles de sudokus – BRUAY SUR ESCAUT
- Tangram – Labomath BRUAY SUR ESCAUT
- Sacs à Maths – Labomath de LIEVIN

L'AGORA-MATH

Actualités des labomaths

APPEL à CONTRIBUTION !

Cette rubrique de notre newsletter mettra chaque mois à l'honneur **la vie de vos labos**.

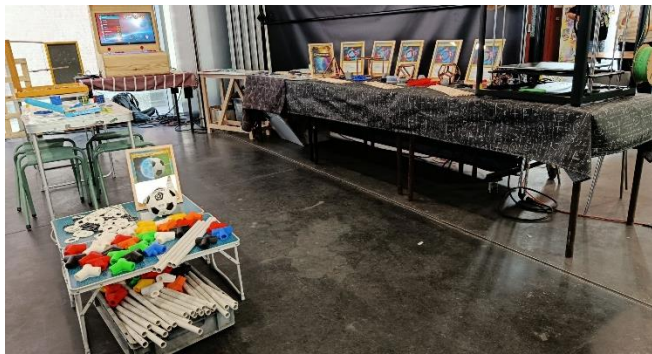
N'hésitez pas à partager vos actualités en envoyant un mail :

- **Objet du mail** : « Actualité du Labomath [Nom du Labomath] ».
- **Contenu** : Un texte synthétique (4-5 lignes) décrivant l'action, avec un lien vers une page web et/ou une photo, si possible.

Destinataires : Envoyez votre mail à Benoît Patey (benoit.patey@ac-lille.fr) ainsi qu'à votre chargé(e) de mission académique de secteur (mail à la page <https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/pilotage/>)

Labomath de la côte d'Opale

Par Stéphane CHAPON



Le week-end des 8 et 9 novembre derniers, l'association ToutEnScène a organisé le festival du jeu et de l'imaginaire "Feel Good Game" au Kursaal de Dunkerque. À cette occasion, le LaboMath du lycée professionnel Georges Guynemer, membre du réseau LaboMath Côte d'Opale, a plongé les visiteurs dans l'univers des mathématiques ludiques.

Logique, géométrie et réflexion au programme : Hex, Tangram, cubes de Soma, Polygonia ... Des activités pour apprendre en s'amusant et découvrir les mathématiques autrement !



Les visiteurs ont relevé un défi géométrique : assembler un icosaèdre tronqué géant (diamètre 2,50 m) composé de pentagones et d'hexagones ! Démonstration d'impression 3D en direct avec la Creality Ender 5 Max : les nouvelles technologies au service de l'enseignement des mathématiques. Le stand présentait également plusieurs réalisations des élèves de 1^{ère} Bac Pro Menuiserie, toutes inspirées de l'univers du jeu :

- un prototype de borne d'arcade
- deux jeux flamands traditionnels.

Le LaboMath a accueilli Doc Pixel, artiste sonore et visuel qui a animé un atelier acoustique interactif, générant des bandes sonores en direct à partir des interactions du public. Une expérience unique mêlant art, science et créativité !

Deux journées riches en échanges, découvertes et projets à venir ...

Ludothèque en labomath

Le Labomath d'AUCHEL propose une présentation complète, interactive et inspirante de sa ludothèque, sous forme Genially. Une belle production à consulter ici :

<https://view.genially.com/64903a75c9c8580019d8f450>



Le Labomath « Speak Math » au CATEAU-CAMBRESIS

Par Sélène DHENNIN

Le jeu est, pour beaucoup d'entre nous, l'un des premiers moteurs qui nous a menés aux mathématiques. Nous le savons depuis longtemps : tout comme nous, nos élèves sont très sensibles aux activités autour du jeu de société que nous leur proposons. Nous l'utilisons pour découvrir certaines notions, pour les fixer, les réactiver, mais tout cela prend du temps à préparer et demande une gestion particulière des groupes et des classes.

Ainsi, notre laboratoire propose, au travers de sa collection (en constante évolution) de plus de 40 jeux issus du commerce, de travailler, entre autres :

- à extirper de la moelle de chaque jeu toute mécanique utile à l'enseignement de notre discipline (des jeux comme SET pour le dénombrement ou les probabilités, ou 6 qui prend ! pour les comparaisons, en sont de bons exemples) ;
- à modifier les mécaniques ou les thèmes d'autres jeux afin de les adapter aux notions mathématiques que nous souhaitons travailler (Codenames adapté aux figures géométriques pour renforcer le vocabulaire, par exemple) ;
- ou encore à créer de toutes pièces nos propres jeux.

Dans la continuité de cette réflexion sur les supports ludiques, le laboratoire a également engagé un travail autour des fidgets (« serpents magiques » pour l'algorithmique, pop-it pour les puissances, etc.) : nous voilà ainsi porteurs de nombreux projets ludiques au service de nos élèves.



Les phases d'expérimentation menées avec nos élèves volontaires constituent des temps d'observation et d'ajustement particulièrement riches, tant du point de vue pédagogique que didactique.

N'hésitez pas à nous contacter pour en découvrir davantage sur nos jeux.

Le jeu ne représente pas uniquement, pour nos élèves, un simple moyen d'évasion face à une discipline parfois perçue comme austère : il leur permet de participer à des activités de groupe dans le respect de règles établies, comprises et acceptées par tous. Il constitue en outre un levier pour renforcer la concentration et l'ancrage dans le réel, dans un contexte marqué par la place croissante des usages numériques.

Nous tentons ainsi, au sein de notre laboratoire, non pas de leur apprendre à jouer, mais de jouer à apprendre.

Formations

Point d'actualité sur le Plan de Formation :

• LABOMATH et IA :

Retrouvez un enregistrement du webinaire du mercredi 21 janvier à la page :

<https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/reseau-ia/>



Deuxième session :
mercredi 13 mai 2026,

<https://visio-agents.education.fr/meeting/signin/invite/26861/creator/5212/hash/2c9bff46b8a542156feda2e755c0f7af2092ad2c>

• LABOMATH et JEUX

Prochaine session le mercredi 2 avril au Labomath de LIEVIN

• MATHADATA en VOIE PRO

Lancement en présence de Stéphane MALLAT et de son équipe le mercredi 11 février 2026.

INFO...

Pour faciliter l'accès aux feuilles de route des labomaths et permettre une actualisation plus rapide et plus fluide, nous testons actuellement une nouvelle modalité de recensement cartographique. A suivre dans les prochaines semaines et dans le prochain numéro !

Actualités nationales



Le 17 décembre dernier, Stéphane MALLAT s'est vu remettre la médaille d'or du CNRS en présence de Philippe Baptiste, ministre de l'enseignement supérieur.

Une reconnaissance de prestige pour le professeur au collège de France et à l'ENS, ami fidèle des labomaths de notre académie depuis 2023, et père de MathADa.

<https://forum-labomaths.site.ac-lille.fr/recherches/>

Toutes nos félicitations !



Nous vous invitons à faire de la prochaine semaine des mathématiques un vecteur promotionnel de l'égalité fille-garçon et à recenser vos actions ici :

<https://pedagogie.ac-lille.fr/mathematiques/semaine-des-mathematiques-referencer-et-valoriser-uneaction/>