




Jeux mathématiques - cycle 1


| JEU | LE LABYRINTHE MAGIQUE | | |
|---|--|---|---|
| ORIGINE (marque, référence...) | Éditions Gigamic auteur Dirk Baumann | |  |
| NIVEAU | GS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Repérage dans l'espace | - Se déplacer sur un quadrillage - coder/décoder un déplacement | Sur le jeu de base : nombre d'obstacles cachés Sur l'extension (à créer) : présence ou non des symboles sur le quadrillage, taille du quadrillage (taille réelle ou non) | <p>But : être le premier à prendre 4 symboles</p> <p>De 2 à 4 joueurs</p> <p>Déroulement :</p> <p>chacun joue à son tour, lance le dé et se déplace du nombre de cases indiqué par le dé</p> <p><u>jeu avec l'extension</u></p> <p>but identique</p> <p>Déroulement :</p> <p>idem mais en plus le joueur, dessine sur son quadrillage vierge l'emplacement des murs invisibles.</p> <p>A partir de ce quadrillage le joueur code le déplacement puis le passe à un deuxième joueur qui en décodant détermine le symbole qui va être gagné.</p> |


| JEU | | LE JEU DE LA MAISON | |
|---|--|--|--|
| ORIGINE (marque, référence...) | Activités numériques à la maternelle, A. Descaves, S. Vignaud, Hachette éducation | |  |
| NIVEAU | GS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Les quantités et les nombres | Décomposer un nombre (jusqu'à 6) | <ul style="list-style-type: none"> - le nombre de faces du dé - le nombre de pièces du loup - le nombre de briques de la maison - le nombre de briques par bloc (bloc de 5, 6 avec les dés supérieurs à 6) | <p>2 à 4 joueurs, jeu coopératif</p> <p>Matériel : un plateau de jeu représentant une maison composée de briques avec des ouvertures pour la porte et les fenêtres, des blocs de brique de couleur différentes en quantité suffisante (bloc de 1 en bleu, bloc de 2 en jaune, bloc de 3 en rouge, bloc de 4 en vert), un dé avec une face loup (sur le face 1 du dé), un puzzle de loup de 9 pièces</p> <p>But : compléter la maison avant que le loup ne soit construit</p> <p>Déroulement : chacun leur tour les enfants lancent le dé, ils prennent le nombre de brique annoncé par le dé. Ils ont la possibilité de décomposer (le dé annonce 5, je peux prendre un bloc de 3 et un bloc de 2 ou 1 bloc de 4 et une brique)</p> <p>Si l'enfant tombe sur la face loup il place une pièce du puzzle du loup.</p> |


| JEU | | RUMMIKUB | |
|-----------------------------------|--|---|--|
| ORIGINE (marque, référence...) | | PARKER (hasbro) | |
| NIVEAU | | GS | |
| Champ mathématique | | Compétences | Variables /niveaux de jeu |
| Numération | | <p>Connaître la suite écrite des nombres</p> <p>Nommer et lire les nombres de 1 à 13 puis jusqu'à 30</p> | <ul style="list-style-type: none"> - jeu classique : nombre de 1 à 13 - jeu adapté : avec des cartes fabriquées par l'enseignant de 14 à 30 - stratégie : afin de se débarrasser de toutes ses cartes, on peut compléter les suites ou les carrés des autres, voire échanger les jokers placés contre les bonnes cartes possédées. - Possibilité de s'aider de la bande numérique - Adaptation facile de ce jeu en fonction des nombres travaillés ou des besoins des élèves. |
| | | <p>Organisation / aides</p> <p>But du jeu : réaliser des séries ou des suites de nombres et être le 1^{er} à s'être débarrassé de toutes ses cartes.</p> <p>Jeu 4 joueurs mais peut être adapté jusqu'à 8 joueurs</p> <p>Déroulement : Chaque joueur reçoit 13 cartes. Il faut placer au centre de la table soit des suites de nombres d'une même couleur, soit un carré de nombres des 4 couleurs.</p> <p>Il faut au moins placer 3 cartes allant ensemble.</p> <p>On peut être amené à utiliser des jokers pour remplacer des cartes.</p> <p>Pour avoir le droit de poser des cartes la première fois, il faut avoir au moins une suite de 3 cartes sans recours au joker.</p> <p>A chaque tour, avant de poser ses cartes, il faut tirer une carte dans la pioche.</p> <p>Le gagnant est celui qui a posé toutes ses cartes.</p> | |





| JEU | LE GAGNE JETONS | | |
|--|--|---|--|
| ORIGINE (marque, référence...) | Malette multi-numération La Cigale | |  |
| NIVEAU | GS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Approcher les quantités et les nombres | <ul style="list-style-type: none"> - Dénombrer une collection - Ajouter, retrancher une quantité à une collection - Comparer des collections - Construire une stratégie - Lire les constellations du dé | <ul style="list-style-type: none"> - Imposer un sens de rotation pour simplifier le jeu - Proposer d'anticiper le résultat de la nouvelle collection après avoir ajouté ou retiré les jetons. Si la réponse est exacte, l'élève gagne un jeton supplémentaire. - Lecture du dé - Quantité de jetons à retrancher ou à ajouter et la quantité de jetons au départ. | <p>But du jeu : le gagnant est celui qui a le plus de jetons.</p> <p>Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de jetons au centre de la table ou au bout d'un temps déterminé (nombre de tours).</p> <p>6 joueurs</p> <p>1 plateau de jeu ; 1 dé ; 6 pions ; 50 jetons ; une barquette par élève.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Distribuer 5 jetons par enfant et poser les autres au centre de la table.</p> <p>Chaque enfant choisit un pion et le pose sur une « case dessin » de son choix.</p> <p>A tour de rôle, chacun lance le dé et déplace son pion soit en avançant soit en reculant. Si celui-ci arrive sur une case chiffrée, l'enfant gagne ou perd le nombre de jetons correspondants.</p> |


| JEU | DEFI CAMION | | |
|--|---|--------------------------------------|---|
| ORIGINE (marque, référence...) | édition smart Games | |  |
| NIVEAU | MS/GS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Logique | Reconnaissance de formes 3D non classique Réaliser un encastrement en 3 dimensions sans modèle | Fiches évolutives et autocorrectives | En autonomie Une fiche par élève à compléter au fur et à mesure des défis réalisés |


| JEU | | DOBBLE CHIFFRES ET FORMES | |
|---|---|---|--|
| ORIGINE (marque, référence) | Asmodée | |  |
| NIVEAU | Fin MS/GS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Numération : reconnaître et nommer les chiffres de 0 à 9 Formes et grandeurs ; reconnaître et nommer rond carré rectangle triangle | Reconnaissance des chiffres des formes et des couleurs. | Fabrication de nouveaux jeux à partir du générateur en adaptant les chiffres et /ou formes utilisés http://www.ortho-n-co.fr/2013/06/tutoriel-creer-un-jeu-dobble/ http://www.youtube.com/watch?v=LcTRoLBQFRY | Nombre de joueur : de 2 à 6 Trouver l'élément commun entre sa propre carte et la carte centrale. 1 : distribuer toutes les cartes en début de jeu et faire devant soi un tas cartes apparentes. Le plus rapide pose en nommant l'élément commun , sa carte sur le tas central et continue à jouer avec sa nouvelle carte découverte. Celui qui gagne est le premier qui a posé toutes ses cartes. Soit le jeu s'arrête, soit on continue à jouer jusqu'au dernier. 2. Distribuer 1 carte à chacun. Poser le reste au centre en tas, face visible. Le plus rapide nomme l'élément commun entre sa carte et celle du centre, et la ramasse. A la fin du jeu, on compte toutes les cartes. Celui qui en a le plus a gagné |


| JEU | TRIOMINOS my first | | |
|--|---|--|---|
| ORIGINE (marque, référence...) | GOLIATH  | | |
| NIVEAU | MS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Nombres et quantités Se repérer dans l'espace | Associer les nombres grâce l'écriture chiffrée Associer les couleurs Orienter les pièces dans l'espace | But du jeu : gagner des récompenses en associant les cartes en fonction des nombres et des constellations Jouer cartes visibles en équipe pour se faire aider Se déplacer pour tourner autour du jeu | 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans Bande numérique avec l'écriture chiffrée / constellations Utiliser le joker lorsque les enfants ont bien compris le fonctionnement du jeu |

| JEU | LUDANIMO | | |
|---|---|---|--|
| ORIGINE (marque, référence...) | DJECO (3 à 5 ans) 2 à 6 joueurs  | | |
| NIVEAU | PS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Se repérer dans l'espace Formes et grandeurs | -Construire un parcours -Se déplacer sur un jeu de piste (personnages) - Entraîner la mémoire <i>Lexique</i> : couleurs – départ- arrivée – avancer- sauter - devant- derrière- dessus – nom des animaux | But du jeu Jeu 1 : retrouver l'animal caché sous la boîte Jeu 2 : réaliser un parcours en fonction d'un dé de couleur Jeu 3 : réaliser un tour Critères : n'utiliser qu'une seule forme en volume Faire un parcours en suivant un algorithme Mener le jeu avec 2 parcours en parallèle | Limiter la zone de jeu (tapis, feuille...) Proposer le départ et l'arrivée N'utiliser qu'une partie des volumes (cube, cylindre, |

| JEU | | ALLEZ LES ESCARGOTS | | |
|---|---|--|---|---|
| ORIGINE (marque, référence...) | RAVENSBURGER | | |  |
| NIVEAU | PS - à partir de 3ans (2 à 6 joueurs) | | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides | |
| <p>-Situer des objets dans l'espace ; les uns par rapport aux autres -Repérer des propriétés simples (couleurs), les nommer -Reconnaître globalement une petite quantité (un, deux, voire trois) -Énumérer</p> <p>S'approprier le langage Lexique : les mots de couleurs, du matériel (case, chemin, lancer, avancer, manger, – Syntaxe : C'est le tour de .../ Quel escargot va gagner ? / Quel escargot a gagné ? / Qui est le premier ? / Le dernier ? Combien de cases reste-t-il à l'escargot jaune pour gagner ?</p> | <p>Situer des objets dans l'espace ; les uns par rapport aux autres</p> <p>Repérer des propriétés simples (couleurs), les nommer</p> <p>Reconnaître globalement une petite quantité</p> <p>Jouer à son tour</p> | <p>But du jeu : Aussi bien le premier que le dernier escargot qui passe la ligne d'arrivée peut gagner la course.</p> <p>Respect du parcours en ligne Gestion du déplacement : avancer –ne pas reculer ; avancer d'une seule case, de deux cases</p> <p>Décentration : c'est l'escargot, et non l'enfant, qui gagne</p> | <p>Adaptation du plateau de jeu : agrandissement, coloriage du chemin (couleur de l'escargot) matérialisation de la séparation des chemins</p> <p>Introduction d'un seul dé de couleurs</p> <p>Limitation du nombre de chemins / couleurs</p> | |

| JEU | HALLI GALLI | | |
|---|---|--|---|
| ORIGINE (marque, référence...) | GIGAMIC | |  |
| NIVEAU | MS- GS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Nombres et quantités Maîtrise de la langue Dire : Nommer avec exactitude un objet de la vie quotidienne. | Savoir reconnaître globalement des petites quantités organisées en configurations connues Savoir résoudre un problème additif simple (décompositions additives de 5) Comparer des quantités. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30. Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus. | But du jeu : Remporter toutes les cartes du jeu A chaque tour repérer les cartes identiques | 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans – 15 minutes Les cartes sont distribuées une à une à chaque joueur jusqu'à ce qu'il n'en reste plus. À son tour, chaque joueur retourne devant lui une carte de sa pioche et se constitue ainsi une deuxième pile de cartes dont seulement la dernière est visible. Dès qu'on peut compter sur la table exactement 5 fruits du même type, on doit frapper la sonnette avec sa main. Le plus rapide ramasse toutes les piles de cartes faces visibles et les place sous sa propre pioche. Si l'on se trompe et que l'on sonne à tort, alors on donne une carte de sa pioche à chacun des autres joueurs. Le premier qui n'a plus de cartes dans sa pioche a perdu. Celui qui en a le plus gagne. Différenciation : voir la séquence <i>Vers les Maths MS Editions Accès</i> |

| JEU | LA TETE A TOTO | | |
|---|--|---|--|
| <p>ORIGINE</p> <p>(marque, référence...)</p> | <p>Access vers les maths PS</p> | |  |
| <p>NIVEAU</p> | <p>Petite section</p> | | |
| <p>Champ mathématique</p> | <p>Compétences</p> | <p>Variables /niveaux de jeu</p> | <p>Organisation / aides</p> |
| <p>Dénombrer des petites quantités (1 et 2)</p> | <p>Etre capable de dénombrer 1 et 2</p> <p>Etre capable d'estimer la notion « beaucoup »</p> | <p>1) faire la tête en se référant à la comptine :</p> <ul style="list-style-type: none"> -2 yeux -1 nez -1 bouche -2 oreilles -2 joues -Beaucoup de cheveux <p>2) Reproduire à l'identique selon le modèle</p> | <p>Etape 1 :</p> <p>En regroupement :</p> <p>dire la comptine, présenter le matériel, réaliser des visages</p> <p>Etape 2 :</p> <p>Mémoriser 1 et 2</p> <p>Manipuler pour réaliser le visage de celui de l'adulte sur la table de l'atelier</p> <p>Etape 3 : Aller chercher sur une table voisine les quantités nécessaires pour faire le visage</p> |

| JEU | MON PREMIER LYNX | | |
|---|---|--|--|
| <p>ORIGINE</p> <p>(marque, référence...)</p> | Educa | |  |
| NIVEAU | TPS | | |
| Champ mathématique | Compétences | Variables /niveaux de jeu | Organisation / aides |
| Développer la pensée logique. | <p>Etre capable d'associer deux images identiques.</p> <p>Etre capable de repérer l'image que l'on a piochée sur le plateau</p> | <p>L'adulte choisit une image et les élèves cherchent tous et le premier qui a trouvé pose l'image.</p> <p>Le nombre d'image par élève</p> | <p>Par groupe</p> <p>L'adulte pioche une image</p> <p>L'adulte distribue trois images retournées à chaque élève.</p> |