
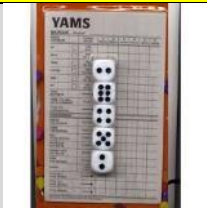




Jeux mathématiques - cycle 2

JEU	SULTAN (jeu de dé)		
ORIGINE <small>(marque, référence...)</small>	Extrait de « Jeux de société et apprentissages numériques », Maternelle, Bordas pédagogie(2003)- M. Corbenois, M. Martiel, G. Bellier <div style="text-align: center;">  </div>		
NIVEAU	GS (fin d'année)/CP		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Numération	Lire les nombres sous formes de constellations compris entre 1 et 6. Variable : calculer des sommes de 2 nombres inférieures à 12.	-Calculer et rendre l'écart entre nombre visé et celui obtenu. Niveau 1 : avec 1 dé Niveau 2 : avec 2 dés -nombre visé entre 2 et 12. -les sujets peuvent obtenir le nombre visé en additionnant 2 dés (sur les 3). -Dés avec écriture chiffrée.	But du jeu : réaliser des échanges en fonction du lancer de dé Les joueurs lancent le dé à tour de rôle après avoir pris 10 jetons chacun. Le premier à obtenir un 6 est déclaré Sultan de la partie. Les autres joueurs deviennent les sujets du Sultan et ce dernier leur ordonne d'obtenir un certain nombre de points compris entre 1 et 6. Les sujets tentent leur chance chacun leur tour : celui qui rate paie un pion au Sultan, celui qui réussit reçoit du Sultan autant de pions que de points obtenus sur le dé. Si un sujet obtient un 6, il devient Sultan à son tour, et le Sultan précédent devient sujet -bande numérique

JEU	YAM		
<p>ORIGINE</p> <p>(marque, référence...)</p>	<p>Canada</p> 		
<p>NIVEAU</p>	<p>Du CP au CM2</p>		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Nombres et calcul	<ul style="list-style-type: none"> -Calcul d'additions réitérées. (multiplication) -échanger, verbaliser sur les combinaisons choisies. -Connaitre les combinaisons à réaliser : Yam (5 dés identiques), Carré (4 identiques), Full (3 et 2 identiques), Paire (2 dés identiques), petite et grande suite (1, 2, 3, 4 , 5/6) 	<ul style="list-style-type: none"> -Ajouter/supprimer les combinaisons possibles - « chance » sommes des dés obtenus si aucune combinaison. -Ajouter un bonus -Varier le nombre de dés 	<ul style="list-style-type: none"> -5 dés 1 fiche de marque/élève -calculatrice si besoin. Chaque joueur, à son tour, peut faire un maximum de 3 jets pour obtenir un meilleur score. Après le troisième jet, le joueur devra obligatoirement inscrire un résultat dans une case encore libre, ou s'il ne peut pas, marquer 0 dans une case vide

JEU	DOMINOS		
ORIGINE (marque, référence...)	Jeu d'origine chinoise (jeu de 28 dominos) 		
NIVEAU	Cycle 2		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Numération	Identifier la constellation du dé Connaître les décompositions du nombre 7	<p>Niveau 1 : Jeu traditionnel avec double 6</p> <p>Niveau 2 : Jeu du Matador : le but est de réaliser une chaîne telle que les demi-faces accolées forment un total de 7 (3 et 4, 5 et 2, 6 et 1). S'il se trouve un blanc à une extrémité 4 dominos, appelés «matadors » pourront lui être juxtaposés pour continuer la partie : ce sont les 0-0,1-6, 2-5, 3-4, placés comme on veut et joués à la place de n'importe quelle pièce. Le gagnant est celui qui s'est débarrasse de toutes ses pièces.</p> <p>Niveau 2 : Le domino Hongrois Se joue en plusieurs manches. Tirer 12 dominos pour 2 joueurs ou 8 pour 3 joueurs. Les dominos restants sont retirés du jeu. Le joueur qui possède le double 6 ou le domino totalisant le plus grand nombre de points commence à jouer. Poser sur la table le plus grand nombre possible de pièces en les juxtaposant de la même manière que dans la règle des dominos classiques. Lorsqu'on ne peut plus jouer , céder la place à son voisin qui doit continuer la chaîne déjà commencée. Lorsque tout le monde a joué une fois, la manche est terminée. Additionner le nombre de points figurant sur les dominos qui lui restent entre les mains. Celui qui obtient 100 est le perdant.</p>	<p>But du jeu : aligner les dominos en associant les constellations identiques.</p> <p>Tirer 7 dominos par joueur et une pioche. Le double plus fort démarre. On peut placer aux deux extrémités.</p> <p>On peut convenir que le coup s'effectuera :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en «boudant », en passant son tour si on ne peut jouer; - en «piochant», en extrayant un à un les dominos du talon jusqu'à en trouver un qui puisse être posé. Le joueur ayant placé tous les dominos est le gagnant <p>De 2 à 4 joueurs</p>

JEU		LE NAIN JAUNE	
<p>ORIGINE</p> <p>(marque, référence...)</p>	<p>Dujardin</p>		
<p>NIVEAU</p>	<p>Cycle 2</p>		
<p>Champ mathématique</p>	<p>Compétences</p>	<p>Variables /niveaux de jeu</p>	<p>Organisation / aides</p>
<p>Numération et calcul</p>	<p>Suite numérique</p> <p>Calcul des points</p>		<p>But du jeu : réaliser une suite numérique et remporter les cartes bonus</p> <p>Le 7 de carreau qui sert de nain jaune. L'ordre des cartes est: as, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, valet, dame, roi. Chacun mise sur le plateau de la manière suivante : un jeton sur le 10 de carreau, 2 sur le valet de trèfle, 3 sur la dame de pique, 4 sur le roi de coeur et 5 sur le nain jaune.</p>