
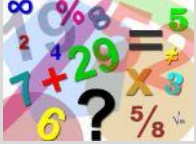





JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLES 2 & 3


JEU	RUSH HOUR		
ORIGINE (marque, référence...)	Jeu du commerce de la marque Thinkfun		
NIVEAU	A partir du CP jusqu'au CM2 4 niveaux de difficultés pour chacun des jeux – 6/8 ans et 8 ans et plus		
Champs mathématiques	Compétences	Variantes /niveaux de jeu	Organisation / aides
Logique Repérage dans l'espace, géométrie Grandeurs et mesures Organisation Gestion de Données	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir se repérer et se déplacer dans l'espace - Anticiper mentalement les déplacements - Comparer et classer des objets selon leur longueur - Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. - Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples : voir variantes 2-3-4. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Le jeu prévoit un niveau de difficultés croissant selon les fiches de départ : 40 cartes de 4 niveaux 2) Faire coder la position et le déplacement des véhicules en mettant des coordonnées et en introduisant le vocabulaire « ligne et colonne ». 3) Reproduire sur un quadrillage une configuration donnée en réalité sur le jeu : plan et orientation spatiale. 4) Jouer à la « bataille navale » avec les véhicules de la grille. 5) Livre d'exploitation du jeu en MS et GS : Découvrir le monde avec les mathématiques de Dominique Valentin – Hatier. Chapitre : Embouteillage 	<p>But du jeu : faire glisser les véhicules à l'intérieur du quadrillage pour faire sortir la voiture « cible » (Le camion glacier pour le jeu 6-8 ans, la voiture rouge pour le jeu 8+)</p> <p>Organisation du plateau comme indiqué sur la carte</p> <p>1 joueur Par deux pour verbaliser et justifier ses choix ou 2 joueurs : Il faut alors parier sur le nombre de coups. Celui qui parie sur le plus petit doit réussir son contrat pour marquer le point (pari masqué ou non) ou Chaque joueur joue la même partie. Celui qui a réalisé le moins de coups a gagné. Temps : 5 minutes</p>


JEU	LE COMPTE EST BON		
ORIGINE (marque, référence...)	Jeu à fabriquer 		
NIVEAU	Cycle 3		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Calcul mental Calcul Numération	Utiliser les quatre opérations pour résoudre un calcul Savoir multiplier par 10, 100, 1000, 20, 30, 40 Additionner, soustraire mentalement avec 10, 11, 9, 5... Connaitre les tables de multiplication	Introduire les différentes opérations et les nombres en fonction des compétences travaillées en classe Piocher plus ou moins de nombres ou de signes	But du jeu : trouver (ou s'approcher) le nombre cible en utilisant les nombres et les signes piochés. Organisation : collective ou en équipes Explicitation des procédures par les élèves. Donner aux équipes le choix dans une liste de résultats

JEU		JEU DE 30	
ORIGINE (marque, référence...)	Matériel nécessaire : 6 dés, une feuille de papier et un stylo		
NIVEAU	Cycle 3		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Numération Calcul	<p>Connaître les tables de multiplication</p> <p>Connaître les tables d'addition</p> <p>Calculer mentalement (addition, soustraction, multiplication) pour obtenir un nombre inférieur ou égal à 36</p>		<p><u>Règles du jeu</u></p> <p>- Chaque joueur part avec un capital de 30 qui ne pourra jamais être augmenté, mais seulement diminué. Le premier qui descend à « 0 » a perdu. On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>- Le premier joueur lance les 6 dés. Il doit ensuite mettre de côté au moins 1 des dés les plus grands. Il relance ensuite les 5 dés restants et doit mettre encore de côté au moins 1 dé , jusqu'à ce que le joueur n'ait plus de dé à lancer.</p> <p>- Il ajoute les dés qu'il a mis de côté.</p> <p>. S'il a réussi à faire exactement « 30 » il ne se passe rien et un joueur joue à son tour.</p> <p>. S'il a obtenu moins de 30, il enlève de son capital de départ les points qui lui manque (exemple : s'il a fait 28, il doit enlever 2 points).</p> <p>. S'il a obtenu plus de 30, il doit relancer tous les dés et essayer de faire le nombre correspondant à son excédent. S'il réussit à l'obtenir, il le met de côté et a le droit de relancer ensuite les autres dés. Etc...Il s'arrête de relancer lorsqu'il n'obtient plus ce nombre. Il ajoute les dés qu'il a mis de côté et enlève la somme obtenue à son voisin de gauche.</p> <p>Remarque : il est possible de mettre de côté plusieurs dés au lieu d'un.</p>

TANGRAM			
JEU	Tangram est un mot chinois et signifie « la plaquette aux 7 astuces ». Il se compose de 5 triangles, d'1 parallélogramme et d'un carré.		
ORIGINE (marque, référence...)	Commerce ou fabriqué		
NIVEAU	À partir de la GS		
Champs mathématiques	Compétences	Variables / niveaux de jeu, progression	Organisation / aides
<ul style="list-style-type: none"> - Se repérer dans l'espace, manipuler les indicateurs spatiaux du langage, donner du sens à ce repérage au travers d'activités nombreuses - S'initier à l'organisation de l'espace : reconnaître les formes simples, mettre au point des techniques de repérage, de construction - Découverte du monde des objets (C1/C2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de reproduction, de construction - Reconnaître une forme dans toutes les positions - Reproduire, décrire, représenter, construire des formes géométriques simples ou plus complexes, décomposer une figure en figures plus simples - Maîtriser le vocabulaire spatial et les notions de face, sommet, côtés, milieu, ligne droite, angle, perpendiculaire, parallèle selon le cycle - Mesurer des aires en cycle 3 	<p>Découverte du tangram GS/CP/CE1 :</p> <p>Niveau 1-Les silhouettes à reproduire à la même échelle que les pièces</p> <p>Les traits de séparation des pièces sont visibles sur la silhouette : rechercher par superposition sur le modèle</p> <p>Poser les formes à côté du modèle (modèle à l'échelle 1 ou échelle réduite)</p> <p>Niveau 2 à partir du CE1/CE2 Sans les traits de séparation -rechercher par superposition sur le modèle - poser les formes à côté du modèle (modèle à l'échelle 1 ou échelle réduite)</p> <p>Autres Tangram : œuf, cercle, cœur...</p>	<p>But du jeu : Combiner des formes géométriques pour reproduire une silhouette</p> <p>Individuel ou à 2 : proposer des modèles de difficulté croissante.</p> <p>Combiner des formes Trouver différentes figures possibles non identiques - Garder la trace en faisant le contour sur une feuille</p> <p>Permettre aux élèves de passer d'un niveau à l'autre dans une logique de progrès (outil de suivi des progrès des élèves).</p>

JEU	Lynx numération		
ORIGINE (marque, référence...)	Internet http://prune.eklablog.com/lynx-numeration-a3984916		
NIVEAU	Cycle 3		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Numération	<p>Associer différentes écritures du nombre : décomposition additive/décomposition multiplicative/écriture en lettres /écriture en chiffres</p> <p>Compréhension du système décimal de numération</p>	<p>Taille des nombres</p> <p>Nombre et types d'écritures des nombres</p>	<p>But du jeu : poser le plus rapidement possible ses cartes sur le plateau</p> <p>Plateau de jeu où sont écrits des nombres en chiffres de façon aléatoire.</p> <p>Jetons de couleurs différentes</p> <p>Les joueurs sont placés autour du plateau et reçoivent 1 à 3 cartes (sur chaque carte figure un nombre écrit d'une manière différente de l'écriture en chiffre du plateau).</p> <p>Ils doivent repérer sur le plateau les nombres correspondant à leurs cartes le plus rapidement possible (dès qu'un nombre est trouvé, le joueur place 1 jeton de sa couleur sur le nombre, pour permettre une vérification à la fin)</p>

JEU	LOGIX		
ORIGINE (marque, référence...)	Jeu du commerce Edition Chenelière / Pirouette Editions		
NIVEAU	Du CP au CM2		
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu	Organisation / aides
Logique Repérage dans un quadrillage	<ul style="list-style-type: none"> - Être capable de trouver la position relative de deux objets, se situer dans l'espace - Formuler des hypothèses et anticiper les conséquences du placement d'une forme - lire et suivre une fiche technique - résoudre un problème - latéralisation, repérage sur quadrillage - déduction, hiérarchisation des données - prise d'indices pertinente pour élaborer une stratégie - la "négation" (ce jeton "ne peut pas" être sur cette case) <p>1^{er} niveau : Décodage pour reproduire un quadrillage Comprendre un symbole/ un codage Faire le lien entre un quadrillage partiel et un quadrillage complet</p>	<p>Grilles avec des niveaux de difficulté différents.</p> <p>Niveau 1 : reproduction sur un quadrillage</p> <p>Niveau 2 : les quadrillages sont partiels, il manque des informations.</p> <p>Niveau > : il manque de plus en plus d'informations, il faut faire de plus en plus d'hypothèses</p>	<p>Par deux pour verbaliser et justifier ses choix</p> <p>Individuellement pour travailler la logique</p>

JEU	PROBLEMO	
ORIGINE (marque, référence...)	Internet http://monecole.fr/jeux-pour-la-classe/jeux-pour-la-classe-resolution-de-probleme 	
NIVEAU	CM1-CM2	
Champ mathématique	Compétences	Variables /niveaux de jeu
Résolution de problèmes	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle question : Inventer la question au problème qui vous est posé. - Info manquante : Retrouver l'information qu'il manque pour pouvoir répondre au problème. - Info importante : Sélectionner les informations qui sont utiles pour répondre à la question posée. - Problémo : Trouver la solution du problème. Vous avez le droit à la calculatrice. - Quelle opération : Identifier l'opération qui permet de résoudre le problème. 	Choisir de ne travailler que certaines compétences Supprimer certaines cases ou supprimer le plateau Sélectionner les cartes en fonction de leur niveau ou de la compétence travaillée Jouer en tutorat d'abord ou par équipe Faire créer des cartes supplémentaires par les élèves ou créer leur propre jeu