

## JEUX MATHÉMATIQUES de la maternelle au cycle 3

### PROPOSITIONS CYCLE 1 :

→ Privilégier les jeux collectifs (au-delà de 2) afin de favoriser les interactions, la rencontre avec d'autres, le respect des règles et d'insister sur l'aspect coopératif.

Nom	Compétences	Règles	Variables
Halli Galli	Connaître les décompositions du nombre (jusqu'à 5) Additionner des petites quantités.	Dès que 5 fruits sont posés sur la table il faut être le plus rapide à sonner la cloche pour récupérer toutes les cartes. A la fin du jeu, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.	Nombre à atteindre Toutes les cartes visibles ou cartes posées superposées.
Uno	Reconnaître les différentes représentations du nombre	But : Se défausser de toutes ses cartes. Pour poser une carte, elle doit être de la même couleur ou représenter la même quantité.	Les représentations du nombre choisies Les nombres choisis En anglais. (Chiffres et couleurs)
Jeu des sept familles.	Reconnaître les différentes représentations du nombre Connaître les décompositions du nombre	Retrouver toutes les cartes de sa famille	Nombres choisis Représentation des nombres
Jeu de l'escargot Jeu de l'oie les petits chevaux Poursuite en ballon...	Déplacement sur plateau Bande numérique, déplacer de 1	But : être le premier à atteindre l'arrivée  Progressivité → Dé de couleurs, dé-nombres (chiffres ou constellations), un ou plusieurs dés, pièges.	Toutes... (Possibilité de bouger tous les pions)
Batawaf	Comparaison de quantité	Jeu de bataille But : Avoir le plus de cartes à la fin de la partie. Déroulement : Comparer la valeur sa carte (la hauteur du chien) S'il y a égalité il faut crier BATAWAF.	
Bazar bizarre Dobble	Catégorisation Observation Logique Concentration		
La boîte à 10	Construction du nombre Additionner des petites quantités Stratégie d'anticipation	But : être le premier à atteindre 10 jetons dans la boîte  Chacun son tour un élève met 1, 2 ou 3 jetons dans la boîte. Le 1 <sup>er</sup> joueur à atteindre 10 gagne 1 point. La boîte est vidée et le jeu continue.	La limite est le temps ou le nombre de points. Les quantités à additionner, la quantité à atteindre Mettre des objets ou des cartes représentant des objets.

Mais aussi les dominos, lotos et jeu du pommier...




Jeux de délestage : Tangrams, Défi camion (smart games)

PROPOSITIONS CYCLE 2 :

Nom	Compétences en jeu	Matériel
Jeu de YAM <a href="http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/loire/ressources/mathematiques42/spip.php?article12">http://www2.ac-lyon.fr/etab/ien/loire/ressources/mathematiques42/spip.php?article12</a>	Addition itérée, multiplication	5 dés Feuille de route à imprimer
CRYPTOGRAPHIE Site le Matou Matheux : <a href="http://matoumatheux.ac-rennes.fr/tous/crypto/accueil.htm">http://matoumatheux.ac-rennes.fr/tous/crypto/accueil.htm</a>	Logique, déduction	En ligne A projeter
LA BATAILLE NAVALE <a href="http://teachercharlotte.blogspot.com/2012/02/jeux-de-calcul-mental.html">http://teachercharlotte.blogspot.com/2012/02/jeux-de-calcul-mental.html</a>	Se repérer sur un quadrillage, coder une case par un couple	Fiches à imprimer <a href="http://teachercharlotte.blogspot.com/2012/02/jeux-de-calcul-mental.html">http://teachercharlotte.blogspot.com/2012/02/jeux-de-calcul-mental.html</a>
MASTER MIND <a href="http://lecoledepetiteprune.eklablog.com/le-jeu-du-master-mind-a38697836">http://lecoledepetiteprune.eklablog.com/le-jeu-du-master-mind-a38697836</a>	Déduction	Exemple : <a href="http://www.sainte-trinite.fr/blogist/index.php?post/2011/10/27/Despotic-Mind%2C-un-Mastermind-sur-les-droits-de-l-homme/946">http://www.sainte-trinite.fr/blogist/index.php?post/2011/10/27/Despotic-Mind%2C-un-Mastermind-sur-les-droits-de-l-homme/946</a>
MYSTERO <a href="https://www.pirouette-editions.fr/mystero-569.fr">https://www.pirouette-editions.fr/mystero-569.fr</a>	Construction du nombre	Jeu à acquérir Cartes individuelles à reproduire <a href="https://www.pinterest.fr/pin/560838959828591250/?lp=true">https://www.pinterest.fr/pin/560838959828591250/?lp=true</a>

PROPOSITIONS CYCLE 2 et 3 :

Jeux du commerce :

Nom	Dominante Règle du jeu	Notions	Compétences	Niveaux	Nombre de joueurs	Durée
Pickomino 	Numérique	Addition Multiplication Calcul mental Stratégie	Chercher modéliser raisonner calculer communiquer	cycle 2 cycle 3	2 à 4	20 min
Mille Sabords 						
Six qui prend 	Numérique	Numération Stratégie	Chercher, raisonner, calculer, communiquer	cycle 2 cycle 3	2 à 4	20 min
Lobo 77	Numérique	Addition	Chercher,	cycle 2	2 à 4	20 min

		Soustraction Calcul mental Stratégie	raisonner, calculer, communiquer	cycle 3		
2 sans 3 	Numérique	Comparaison Stratégie	Chercher, raisonner, calculer, communiquer	cycle 2 cycle 3	2 à 4	20 min
Can't stop 	Numérique	Addition Stratégie	Chercher, raisonner, calculer, communiquer	cycle 2 cycle 3	2 à 4	20 min
Triomino 	Numérique Géométrique	Addition Calcul mental Orientation	chercher modéliser représenter raisonner calculer communiquer	CE2 cycle 3	3 à 4	30 min
Reversi 	Géométrique	Topologie Alignement Stratégie	chercher représenter raisonner communiquer	cycle 2 cycle 3	2	20 min
Quoridor 	Géométrique	Topologie Orientation Stratégie	chercher représenter raisonner communiquer	cycle 2 cycle 3	2	10 min
Quarto 	Géométrique	Topologie Orientation Stratégie	chercher représenter raisonner communiquer	cycle 2 cycle 3	2	10 min
Tridio 	Géométrique	Topologie Orientation Solides Dédution	chercher représenter raisonner communiquer	CE2 cycle 3	1 à 2	15 min
Katamino 	Géométrique	Topologie Orientation Polygones Pavage Dédution	chercher représenter raisonner communiquer	CE2 cycle 3	1 à 2	15 min