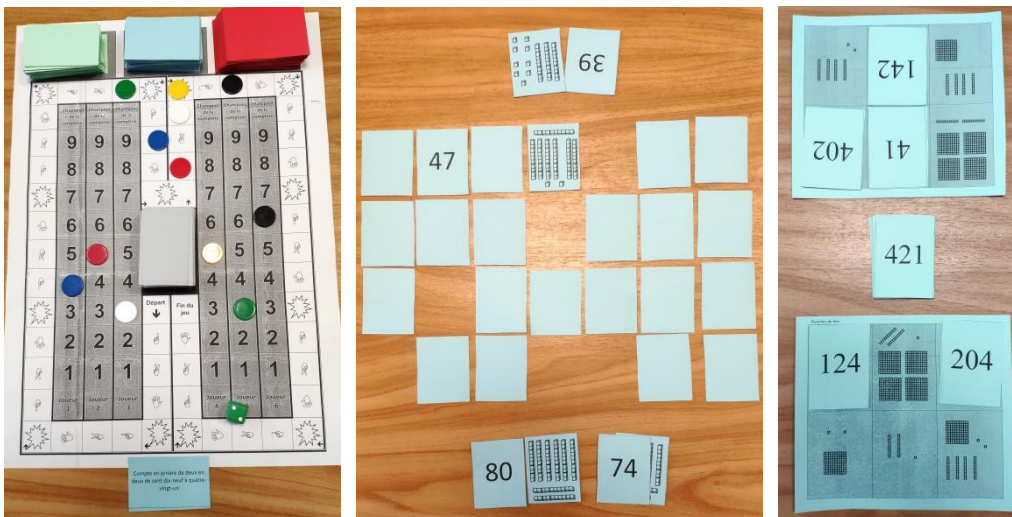




« Fabriquons des jeux mathématiques à la maison »



**Document à destination des parents
et des enseignants**

La Mission math 93 propose un recueil de jeux mathématiques à fabriquer et avec lesquels vous pouvez jouer à la maison avec votre enfant pour favoriser la **continuité pédagogique** entre l'école et la maison dans ce contexte d'éloignement respectif.

Ces situations ne doivent pas se substituer aux ressources pédagogiques et aux documents de travail transmis par les enseignants (via le blog d'école ou autre moyen numérique), mais elles peuvent venir en complément des apprentissages en cours. Ces situations permettent **d'entretenir des connaissances déjà acquises** ou peuvent être l'occasion **d'acquérir de nouveaux savoirs**.

Propositions de jeux à fabriquer du CP au CE2

Objectif : mémoriser les différentes écritures des nombres.

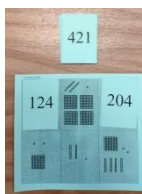
La bataille (pour 2 joueurs)



Matériel : 16 cartes (8 paires)

Un joueur distribue toutes les cartes une par une. Les joueurs ne regardent pas leurs cartes. Ils retournent la 1^{ère} carte de leur tas. Celui qui a la carte désignant le plus grand nombre remporte les deux cartes et les place sous son paquet. En cas d'égalité, les joueurs retournent une nouvelle carte. On peut jouer jusqu'à ce qu'un joueur gagne toutes les cartes ou sur un temps donné. Dans ce cas, on compare le nombre de cartes en comparant la hauteur des deux tas de cartes.

Le loto (de 2 à 4 joueurs)



Matériel : les 24 cartes comprenant les nombres en chiffres et les 4 planches de loto correspondantes.

Un élève tire une carte et énonce le nombre. Celui qui a la collection comportant ce nombre d'éléments prend la carte et la pose sur sa planche. Il tire une autre carte et énonce le nombre....

Le gagnant est celui qui recouvre sa planche en 1^{er}.

Le Memory (pour 2 à 4 joueurs)



Matériel : 28 cartes (14 paires)

Étaler toutes les cartes faces cachées sur une table.

Un joueur retourne deux cartes et les laisse retournées un moment pour que les autres joueurs les voient. Si ces deux cartes indiquent le même nombre, il les prend et peut rejouer. Sinon, il les remet à leur place face cachée et c'est au suivant de jouer. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les paires aient été prises. Le gagnant est celui qui en a obtenu le plus.

Le jeu des familles (pour 4 à 6 joueurs)



Matériel : 56 cartes (14 fois 4 cartes représentant le même nombre)

Le jeu se joue à deux équipes. Une équipe comporte 2 ou 3 élèves.

Un élève tire une carte et la place au centre des joueurs sur la 1^{ère} ligne d'un tableau comportant 4 lignes et 14 colonnes.

L'élève suivant tire une autre carte. Si cette carte correspond à la même quantité que celle déjà placée sur le tableau, il la place dans la même colonne, dans la ligne du dessous ; sinon, il la place sur la 1^{ère} ligne dans une autre colonne. Dès qu'un joueur tire une carte qui complète une famille, l'équipe gagne la famille. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de familles à la fin du jeu.

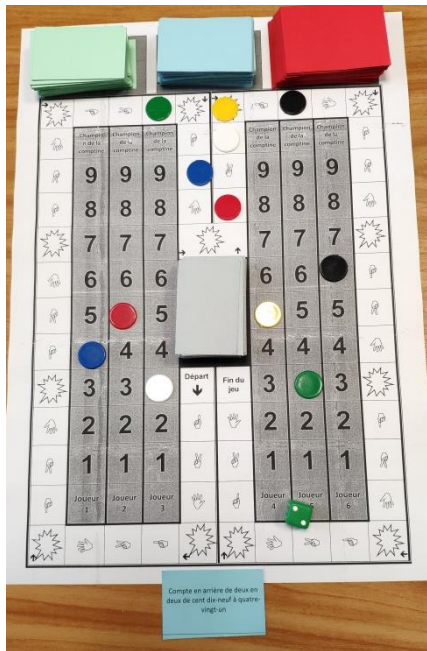
Propositions de jeux à fabriquer du CP au CM2

Le jeu des comptines (de 2 à 6 joueurs)

Objectif : mémoriser la comptine numérique orale.

C'est un jeu qui s'appuie sur l'énonciation de la comptine numérique, seul, à deux ou en équipe.

Le matériel pour un groupe de 6 :



- un plateau de jeu fourni, des pions, un dé à 6 faces, 320 cartes « objectifs » de 4 niveaux différents selon le niveau scolaire du joueur, pour les adultes, les niveaux rouge et noir sont privilégiés : vert (CP/CE1), bleu (CE1/CE2), rouge (CE2/CM1), noir (CM1/CM2).

Le premier joueur lance le dé. Il déplace son pion d'autant de cases que de points marqués sur le dé et arrive sur un des quatre symboles qui déterminent la manière de répondre à la consigne qui lui sera lu par la suite :

- Symbole solo (☞): le joueur qui a lancé le dé répond seul. S'il réussit, il avance son pion d'une case sur le plateau central.
- Symbole duo (☞☞) : le joueur qui a lancé le dé répond avec un camarade qu'il choisit. Les joueurs énuméreront alternativement la comptine. Si les deux joueurs réussissent, ils avancent leur pion d'une case sur le plateau central.
- Symbole tutti (☞☞☞): tous les joueurs participent en énumérant alternativement la comptine. Si tous les joueurs réussissent, ils avancent leur pion d'une case sur le plateau central.
- Symbole étoile (☞☞☞☞): le joueur choisit de répondre seul, à deux ou avec les autres joueurs.

Le joueur situé à la droite de celui qui a déplacé son pion tire une carte située sur le plateau et lit la consigne.

Le joueur récite la comptine seul ou avec d'autres joueurs selon s'il joue en solo, en duo ou tutti.

Pour réussir, le joueur ou le groupe de joueurs doit ne commettre aucune erreur que ce soit dans l'ordre des joueurs que dans l'énumération de la comptine. Si le joueur seul réussit à énumérer sans erreur la comptine, il avance d'une case son pion sur la piste des champions. S'ils sont deux ou plusieurs joueurs à réussir, les joueurs avancent tous d'une case.

Le vainqueur de la partie est le joueur qui arrive le premier sur la case champion de la comptine.

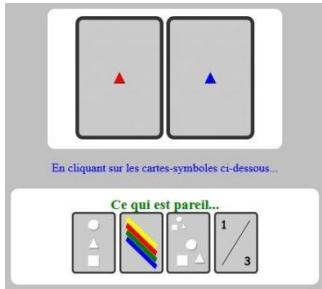
Propositions d'activités numériques autour de la numération (CP à la 6^{ème})

Site Mathenpoche

Ce site, créé par des professeurs de mathématiques propose des situations d'entraînement dans le domaine du nombre pour les élèves de 6^{ème}. Ces situations sont adaptées aux élèves de CM1 et CM2. Vous y trouverez des cours et des exercices d'entraînement.

- [Nombres entiers \(rappels\)](#)
- [Écriture décimale, fraction décimale](#)
- [Demi-droite graduée](#)
- [Comparer, ranger](#)
- [Encadrer, intercaler](#)
- [Arrondir](#)

Site Micetf.fr



Différence

Jeu interactif pour comparer des collections.
Retrouver ce qui est différent entre les deux cartes. La comparaison se fait sur la forme , la couleur , la taille  et la quantité .

Lien : <https://micetf.fr/differences/>

Cette version est adaptée pour convenir à des enfants de Grande Section.

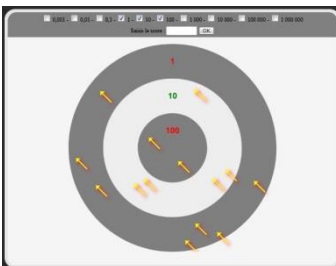


Dénombrement

Jeu interactif pour dénombrer des collections.
Dénombrement : déplacer des billes pour quantifier la collection complète. Vous pouvez les déplacer en cliquant dessus une fois. Regrouper-les par dix pour pouvoir les compter plus rapidement.

Lien : <https://micetf.fr/Denombrement/>

Cette version est adaptée pour convenir à des enfants dès le CP.
Différents niveaux de difficulté croissante sont proposés.



Jeu des cibles

Jeu interactif pour dénombrer des collections décimales.
Dénombrement : dénombrer les flèches dans chacune des cibles pour quantifier la collection complète.
Vous pouvez choisir la valeur de chaque partie de cible en cochant ou décochant autant de cases que vous voulez.

Lien : <https://micetf.fr/cibles/>

Nous vous invitons dans un premier temps à cocher les cases en fonction du niveau des élèves.

- CP : cocher les cases 1 et 10,
- CE1 : cocher 2 puis 3 cases parmi les cases 1, 10 et 100,
- CE2 : cocher 2, 3 puis 4 cases parmi les cases 1, 10, 100 et 1 000
- CM1 et CM2 - niveau 1 : cocher 2, 3 puis 4 cases parmi les cases 1, 10, 100, 1 000, 10 000, 100 000 et 1 000 000
- CM1 et CM2 - niveau 2 : cocher 2, 3 puis 4 cases parmi les cases 0,001 - 0,01 - 0,1 - 1
- CM1 et CM2 - niveau 3 : cocher 3, 4 puis 5 cases parmi toutes les cases

Fractions

Jeu pour travailler les fractions au CM1 et CM2

Retrouver la valeur du numérateur et du dénominateur en fonction des différentes représentations.
Comparer deux fractions, retrouver les fractions équivalentes, additionner des fractions...

Utilisez les flèches, pour écrire les fractions,

Lien : <https://micetf.fr/Fractions/>

Cette version est adaptée pour convenir à des enfants dès le CM1.

Différents activités et différents niveaux de difficulté croissante sont proposés.

