

## Présentation de jeux et enjeux pédagogiques

### 1 - Je fais les courses

**Niveau concerné :** GS et Cycle 2

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Je fais les courses » est un jeu de plateau qui aide les enfants à apprendre à gérer leur argent et à rendre la monnaie tout en jouant à un jeu amusant.

**But du jeu :** Le but du jeu est d'être le premier joueur à acheter six articles dans les boutiques sans dépasser son budget !

**Contenu de la boîte :**

- un plateau de jeu à assembler en carton très épais (38 x 38 cm),
- 48 cartes « articles »,
- 4 cartes « paniers »,
- 4 personnages,
- 4 supports pour les personnages, des pièces de monnaie factices,
- 1 dé à jouer.

**Intérêts pédagogiques :** Découverte et apprentissage des premiers calculs et de la monnaie.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections  Utiliser diverses stratégies de dénombrement	Utiliser diverses représentations des nombres	Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure.	Mémoriser des faits numériques et des procédures. - Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100  Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral  Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur.  Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur

## 2 – Arrêt de bus

**Niveau concerné :** MS et Cycle 2

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « arrêt de bus » est un jeu de plateau qui introduit les notions d'addition et de soustraction dès la maternelle.

**But du jeu :** Retourner à la gare d'autobus avec le plus grand nombre de passagers à bord du bus.

**Contenu de la boîte :**

- 1 tableau découpé en carton très épais,
- 4 tableaux « bus » (19 x 11.5 cm),
- 4 jetons « bus »,
- 4 porte-jetons,
- 40 cartes « passagers »,
- 2 dés.

**Intérêts pédagogiques :** Découverte et apprentissage des premiers calculs (additionner et soustraire).

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
<p>Dénombrer, constituer et comparer des collections</p> <p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement</p> <p>Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</p>	<p>Utiliser diverses représentations des nombres</p>	<p>Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure.</p>	<p>Mémoriser des faits numériques et des procédures.</p> <p>- Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100</p> <p>Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral</p> <p>Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur.</p> <p>Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur</p>

### 3 – Compte à rebours

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** jusqu'à 6 joueurs

**Présentation du jeu :** « Compte à rebours » est un jeu d'apprentissage et de maîtrise des nombres pour le raisonnement mathématique

**But du jeu :** Atteindre le cockpit de sa fusée et résoudre le 1<sup>er</sup>, l'énigme qui lui fera gagner la partie.

**Contenu de la boîte :**

- 1 plateau support de cartes,
- 140 cartes réparties en 5 catégories de questions,
- 6 collecteurs « fusée »,
- 1 dé spécifique,
- 2 feutres à eau.

**Intérêts pédagogiques :** Maîtriser la connaissance des nombres et leurs rapports entre eux et les utiliser dans différents raisonnements mathématiques.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, >. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.</li> <li>• Ordre.</li> <li>• - Sens des symboles =, ≠, &lt;, &gt;.</li> </ul>	Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre</li> <li>• (principe de position).</li> <li>• Noms des nombres</li> </ul>	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser les 4 opérations. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives</li> </ul>	Mémoriser des faits numériques et des procédures. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tables de l'addition et de la multiplication.</li> <li>• Décompositions additives et multiplicatives de 10 et de 100,</li> <li>• doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.</li> </ul> Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 3 :**

Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux	Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux	Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul
Comparer, ranger, encadrer des nombres entiers	Mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul. Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser les 4 opérations. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives,</li> </ul>

## 4 – Parler Math 1

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** jusqu'à 6 joueurs

**Présentation du jeu :** « Parler Math 1 » est un jeu de compréhension du langage mathématique

**But du jeu :** Sans résoudre les problèmes, analyser les énoncés, résoudre des opérations (d'accès très faciles) et en comprendre la signification

**Contenu de la boîte :**

- 1 plateau de jeu,
- 120 cartes autocorrectives en 5 catégories : vocabulaire mathématique / sens des opérations, entraînement au calcul mental / numération (passage à la dizaine et à la centaine) / lecture de problèmes / logique combinatoire, classifications, sériations, déductions,
- 6 pions,
- 1 dé.

**Intérêts pédagogiques :** Jeu de lecture, d'attention aux différents éléments d'un texte, d'entraînement aux notions de base indispensable à la compréhension du langage mathématique.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections.  Utiliser diverses stratégies de dénombrement  Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.  Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède	Utiliser diverses représentations des nombres  Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées  Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre</li> <li>• (principe de position).</li> <li>• Noms des nombres</li> </ul>	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser les 4 opérations. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives</li> </ul> Modéliser ces problèmes à l'aide d'écritures mathématiques. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des symboles</li> </ul>	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral  Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 3 :**

Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux	Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux	Résoudre des problèmes en utilisant des fractions simples, les nombres décimaux et le calcul
Comparer, ranger, encadrer des nombres entiers	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral  Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser les 4 opérations. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives,</li> </ul> Prélever des données numériques à partir de supports variés

## 5 – Dominos des triangles (sommes de 10 et 20)

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Dominos des triangulaires sommes de 10 et 20 » est un jeu conçu pour développer et consolider les connaissances sur les compléments à 10 et à 20 et découvrir certaines décompositions additives des nombres 10 et 20.

**But du jeu :** Être le premier à placer tous ses dominos.

**Contenu de la boîte :**

- 2 sets :
  - Set 1 : 24 dominos (rouge) pour travailler les compléments à 10.
  - Set 2 : 24 dominos (verte) pour travailler les compléments à 20.

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des compléments à 10 et à 20 et en déduire différentes décompositions.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Résoudre des problèmes adaptés de jeux..., conduisant à utiliser l'addition. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problèmes relevant des structures additives</li> </ul>	Mémoriser des faits numériques et des procédures : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les décompositions additives de 10 et de 20</li> <li>- Les compléments à 10 et 20</li> <li>- Les tables d'additions</li> </ul> Découvrir les propriétés des opérations : <ul style="list-style-type: none"> <li>- La commutativité de l'addition : <math>1 + 9 = 9 + 1</math> ;</li> <li>- Les égalités et le statut du signe « = » : <math>1 + 9 = 8 + 2</math></li> </ul>

## 6 – Cartes d'équivalence Système décimal

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** de 1 à 6 joueurs

**Présentation du jeu :** Les « Cartes d'équivalence système décimal » est une approche ludique de la formation des nombres dans le système décimal.

**But du jeu :** Selon l'activité proposée, l'élève doit réunir les 4 cartes de même valeur, retrouver des compléments...

**Contenu de la boîte :**

- 48 cartes, exprimées en barres et cubes de base 10, en nombre décomposé, en écriture chiffres et en écriture lettres (12 de chaque graphie : 11, 13, 15, 17, 19, 23, 26, 28, 32, 37, 44 et 49).

**Intérêts pédagogiques :** Etablir un lien entre différentes représentations du système décimal. En associant deux séries de cartes, vous pouvez travailler les compléments de multiples de 10 (ex : 30 c'est 11 + 19 ou 13 + 17) en utilisant les différentes écritures...

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections.  Utiliser diverses stratégies de dénombrement	Utiliser diverses représentations des nombres  Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser l'addition et la soustraction.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives</li> </ul>	Mémoriser des faits numériques et des procédures : - Les décompositions additives et soustractives de multiples de 10 - Les tables d'additions (supérieures à 10)  Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral Découvrir les propriétés des opérations : - La commutativité de l'addition ; - L'associativité de l'addition ; - Les égalités et le statut du signe « = »

**Pistes d'activités :**

- Retrouver les différentes écritures d'un même nombre : en petits groupes différenciés, chaque élève doit retrouver les cartes regroupant les différentes écritures d'un même nombre → 11, onze, 10 + 1, 1 barre et 1 carré

Il est également possible d'utiliser les cartes sous la forme d'un memory.

- Associer deux écritures pour trouver un multiple de 10 : travail en groupe ou individuellement, chaque élève retrouve le nombre défini par l'enseignant → pour faire 30, on prend 11 et 19 (faire énoncer à l'oral que 11 et 19 ça fait 30). Dans un premier temps, on privilégiera des écritures identiques et on utilisera le répertoire additif. Puis, l'enseignant proposera une seconde écriture jusqu'à mélanger l'ensemble des écritures. Il est également possible pour les CE2 d'effectuer ces recherches dans le répertoire soustractif (30 c'est 49 moins 19).

Quelques exemples de combinaisons possibles :

Pour faire 30	Pour faire 30	Pour faire 40	Pour faire 50	Pour faire 60	Pour faire 70
37 - 17 44 - 13 - 11	19 + 11 17 + 13 49 - 19	23 + 17	37 + 13 11 + 26 + 13	49 + 11 37 + 23 11 + 17 + 32 11 + 23 + 26 15 + 19 + 26 13 + 28 + 19 11 + 19 + 13 + 17	11 + 15 + 44 19 + 23 + 11 + 17

## 7 – Dominos Sommes de 100

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Dominos Sommes de 100 » est un jeu conçu pour développer et consolider les connaissances sur les compléments à 100 et découvrir certaines décompositions additives du nombre 100.

**Contenu de la boîte :**

- 24 dominos pour trouver les compléments à 100

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des compléments à 100 et en déduire différentes décompositions.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 et 3 :**

**Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux**

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les décompositions additives de 100
- Les compléments à 100

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Découvrir les propriétés des opérations :

- L'associativité de l'addition :  $76 + 24 = 81 + 19$  car  $(76 + 5) + 19 = 76 + (5 + 19)$ ;
- Les égalités et le statut du signe « = » :  $13 + 87 = 79 + 21$

## 8 – Snap Soustraction

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Snap Soustraction » est un jeu conçu pour développer et consolider les connaissances sur les décompositions soustractives des nombres inférieurs à 10.

**But du jeu :** Jeu de rapidité, de mémoire et d'observation. 2 règles de jeu possibles : une version "snap" où il faut repérer le plus vite possible 2 cartes ayant la même différence et une version "memory" où il faut retourner 2 cartes et former une paire (2 cartes avec la même différence) en se souvenant où elles étaient placées afin d'en gagner le plus possible.

**Contenu de la boîte :** 52 cartes à jouer, 2 cartes règles et 2 cartes d'autocorrection

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des décompositions soustractives des nombres inférieurs à 10.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

**Calculer avec des nombres entiers**

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les décompositions soustractives de 10
- Les tables de soustraction

Découvrir les propriétés des opérations :

- Les égalités et le statut du signe « = » :  $6 - 3 = 4 - 1$

## 9 – Cartatoto additions

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Cartatoto additions » est un jeu conçu pour développer et consolider les connaissances sur les tables d'addition et leur utilisation pour le calcul mental

**But du jeu :** Jeu de rapidité, de mémoire et d'observation. Plusieurs règles de jeu possibles : « bataille », « memory », « domino » et « totalito » (un des joueurs annonce un nombre inférieur à 100 et le premier qui réussit le premier à regrouper les cartes opérations dont le total sera le nombre annoncé remporte les cartes).

**Contenu de la boîte :** 110 cartes à jouer, 1 livret de règles

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des tables d'addition.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

### Calculer avec des nombres entiers

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les tables d'addition

Découvrir les propriétés des opérations :

- Les égalités et le statut du signe « = » :  $6 - 3 = 4 - 1$

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Calculer mentalement

## 10 – Calculo Dingo

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Calculo Dingo » est un jeu conçu pour consolider les connaissances sur les nombres (faire des suites, comparer des nombres, unités et dizaines...) et les faits numériques (additions et soustractions)

**But du jeu :** Plusieurs règles de jeu possibles : « bataille », « memory », « Rami », « Poker »...

**Contenu de la boîte :** 36 cartes à jouer, 1 livret de 15 règles

**Intérêts pédagogiques :** entraînement au calcul mental et consolidation de la construction du nombre.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections.  Utiliser diverses stratégies de dénombrement	Utiliser diverses représentations des nombres  Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées	Mémoriser des faits numériques et des procédures : - Les tables d'addition - Les doubles Découvrir les propriétés des opérations : - La commutativité de l'addition - L'associativité de l'addition - Les égalités et le statut du signe « = » Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral Calculer mentalement



## 11 – Astucio

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Astucio » est un jeu pour consolider les connaissances sur les tables de multiplications

**But du jeu :** L'objectif est d'être le premier à combiner les 5 dés, en utilisant les opérations de son choix, afin d'obtenir un résultat égal à 0 ou à la valeur de la carte objectif, selon la règle utilisée. Pour les plus jeunes on peut faciliter les calculs en autorisant l'utilisation de tout ou partie des dés.

**Contenu de la boîte :** 1 double plateau (niveau 1 et 2), 4 pions, 1 dé et 1 règle du jeu

**Intérêts pédagogiques :** entraînement aux tables de multiplication

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 3 :**

### Calculer avec des nombres entiers

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les tables de multiplication

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Calculer mentalement en utilisant les multiplications

## 12 – Détective Mathéo

**Niveau concerné :** Cycle 3

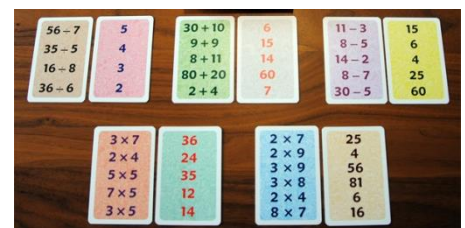
**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Détective Mathéo » est un jeu de cartes pour consolider les connaissances sur les tables de multiplication, pour s'entraîner au calcul mental relatif aux 4 opérations

**But du jeu :** Le joueur qui trouve en premier la bonne paire donne à voix haute le résultat, puis le calcul associé. Il gagne alors la carte « Résultats ».

**Contenu de la boîte :** plusieurs séries de cartes pour travailler les différentes opérations : série multiplications, divisions, additions et soustractions...

- 21 cartes Multiplications niveau 1
- 30 cartes Multiplications niveau 2
- 21 cartes Additions
- 21 cartes Soustractions
- 13 cartes Divisions
- 4 cartes Règles



**Intérêts pédagogiques :** entraînement au calcul mental des 4 opérations

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 3 :**

### Calculer avec des nombres entiers

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les tables de multiplication

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Calculer mentalement en utilisant les 4 opérations

## 13 – Détective Lisa

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Détective Lisa » est un jeu de cartes pour consolider les connaissances sur les nombres (dénombrement) et s'entraîner au calcul mental (addition).

**But du jeu :** gagner le maximum de cartes.

**Contenu de la boîte :** Plusieurs jeux sont possibles selon les séries de cartes utilisées.

Le jeu contient 110 cartes et un livret de règles :

- 21 cartes Duo (rose-recto et violet-verso)
- une série de 26 cartes Additions/Sommes de nombres de 2 à 14 (rose clair et foncé)
- une série de 26 cartes Additions/Sommes de nombres de 8 à 20 (orange et jaune)
- 2 séries de 7 cartes Additions/Sommes (bleu clair et violet)
- 2 séries de 7 cartes « objets »
- une série de 7 cartes « nombre »
- 2 cartes « détective »



**Intérêts pédagogiques :** entraînement au calcul mental de l'addition et au dénombrement

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections. Utiliser diverses stratégies de dénombrement	Utiliser diverses représentations des nombres Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées	Mémoriser des faits numériques et des procédures : - Les tables d'addition Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral Calculer mentalement en utilisant l'addition

## 14 – La boîte à outil d'entraînement au calcul mental (CP/CE1)

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** une classe

**Présentation du jeu :** «La boîte à outil d'entraînement au calcul mental (CP/CE1)» offre un **ensemble de jeux** et un **CD-Rom** qui permettent de :

- construire et consolider les connaissances des élèves sur les nombres,
- renforcer l'acquisition de "faits numériques" (comme les tables d'addition, de multiplication, quelques doubles...), de procédures automatisées ( $\times 10$ ,  $\times 100$ ...), de procédures de calcul réfléchi ( $6 + 7$ ,  $5 \times 14$ ...),
- faire fonctionner, souvent implicitement, les propriétés des opérations,
- contribuer au développement des capacités de raisonnement des élèves,
- accroître le sens des opérations en conduisant l'élève à résoudre des problèmes arithmétiques simples

**But du jeu :** variable selon les jeux proposés.

**Contenu de la boîte :**

- 681 cartes
- 3 plateaux de jeux de l'oie
- 5 grilles de loto
- 28 dominos additifs et 28 dominos multiplicatifs
- Un guide pédagogique
- Un CD-Rom pour PC uniquement

**Intérêts pédagogiques :** voir le livret pédagogique

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
<p>Dénombrer, constituer et comparer des collections.</p> <p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement</p> <p>Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</p> <p>Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent.</p> <p>Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers,</p>	<p>Utiliser diverses représentations des nombres</p> <p>Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées</p> <p>Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).</li> <li>- Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).</li> <li>- Noms des nombres.</li> </ul>	<p>Résoudre des problèmes adaptés de jeux..., conduisant à utiliser l'addition et la soustraction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives, de partage ou de groupements</li> </ul>	<p>Mémoriser des faits numériques et des procédures :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les tables d'addition et de multiplication</li> <li>- les moitiés et les doubles</li> <li>- Compléments à 10, 100</li> </ul> <p>Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral</p> <p>Calculer mentalement en utilisant l'addition, la soustraction et la multiplication</p> <p>Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de Grandeur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Addition, soustraction, multiplication.</li> <li>- Propriétés implicites des opérations</li> </ul>

## 15 – La boîte à outil d'entraînement au calcul mental (CE2/CM/Rased)

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** une classe

**Présentation du jeu :** «La boîte à outil d'entraînement au calcul mental (CE2/CM/Rased)» offre un **ensemble de jeux** et un **CD-Rom** qui permettent de :

- renforcer l'acquisition de "faits numériques" (tables de multiplication), de procédures automatisées ( $\times 10$ ,  $100$ ,  $1000\dots$ ), de procédures de calcul réfléchi ( $143 + 19$  ;  $5 \times 27$  ;  $12 \times 15\dots$ ), du calcul approché...
- faire fonctionner, le plus souvent implicitement, les propriétés des opérations (commutativité, distributivité, associativité...),
- contribuer au développement des capacités de raisonnement des élèves,
- accroître le sens des opérations en conduisant les élèves à résoudre des problèmes arithmétiques simples

**But du jeu :** variable selon les jeux proposés.

**Contenu de la boîte :**

- 812 cartes (cartes "calcul", "problèmes", "tables de multiplication"),
- 3 plateaux (identiques) de jeu de l'oie,
- un guide pédagogique qui fournit des repères didactiques, des pistes d'exploitation du matériel et des évaluations à photocopier,
- un CD-Rom (uniquement pour PC), véritable prolongement interactif aux jeux de la mallette : il propose des activités ludiques et progressives visant l'entraînement individuel en autonomie

**Intérêts pédagogiques :** voir le livret pédagogique

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 et 3 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
<p>Dénombrer, constituer et comparer des collections.</p> <p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement</p> <p>Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</p> <p>Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède.</p> <p>Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers,</p>	<p>Utiliser diverses représentations des nombres</p> <p>Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées</p> <p>Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.</p>	<p>Résoudre des problèmes adaptés de jeux..., conduisant à utiliser l'addition et la soustraction.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sens des opérations.</li> <li>• Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives, de partage ou de groupements</li> </ul> <p>Reconnaitre et résoudre des problèmes relevant de la proportionnalité en utilisant une procédure adaptée</p>	<p>Mémoriser des faits numériques et des procédures :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- les tables d'addition et de multiplication</li> <li>- les moitiés et les doubles</li> <li>- Compléments à 10, 100</li> </ul> <p>Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit</p> <p>Calculer mentalement en utilisant les 4 opérations</p> <p>Vérifier la vraisemblance d'un résultat, notamment en estimant son ordre de grandeur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Addition, soustraction, multiplication, division.</li> <li>- Propriétés implicites des opérations</li> <li>- Faits et procédures numériques additifs et multiplicatifs.</li> <li>- Multiples et diviseurs des nombres d'usage courant.</li> <li>- Critères de divisibilité (2, 3, 4, 5, 9, 10).</li> </ul>

## 16 – Attention au départ !

**Niveau concerné :** GS et Cycle 2, CP/CE1 (possibilité d'acheter un kit pour étendre la capacité du train)

**Nombre de joueurs :** 2 joueurs (possibilité d'acheter un kit pour étendre le nombre de participants au jeu)

**Présentation du jeu :** « Attention au départ » est un jeu de manipulation pour construire le nombre et les notions de quantités.

**But du jeu :** remplir les wagons de passagers en fonction d'une fiche modèle ou entièrement.

Possibilité de jouer soit avec un meneur de jeu (un enseignant) soit en autonomie (4 variantes).



### Contenu de la boîte :

- 2 locomotives
- 6 wagons (ou « voitures ») de 10 emplacements de passagers chacun
- 3 lots de 20 cartes passagers (10 hommes et 10 femmes)
- 6 fiches modèles de remplissage de train
- 1 dé constellation vert (montée) de 0 à 5
- 1 dé de constellation rouge (descente) de 0 à 5
- 2 réglettes de 0 à 30 avec curseur
- 2 lots de 12 étiquettes chiffres positionnables sur la locomotive (symbolisant la quantité de passagers présents dans le train)
- un livret guide de questions mathématiques (évoqué dans la « règle du jeu avec un meneur »)
- 1 flèche avec son pivot (s'installe sur la roue de la boîte de jeu)
- 1 lot de magnets adhésifs (à coller derrière les cartes passagers et chiffres).

### Intérêts pédagogiques :

- Développer le sens de l'observation et reproduire des modèles.
- Maîtriser la comptine numérique jusqu'à 30.
- Manipuler des petits nombres : ajouter, enlever (additionner, soustraire) des quantités de 0 à 5.
- Comprendre et réaliser une cosigne mathématique simple.
- Connaître le vocabulaire mathématique de base.

### Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Calculer avec des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul
Dénombrer, constituer et comparer des collections.	Utiliser diverses représentations des nombres.  Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral Calculer mentalement en utilisant l'addition et la soustraction.	Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne. Comprendre le sens des opérations avec des problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction).

## 17 – Comptez... sur œufs !

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** de 1 à 6 joueurs

**Présentation du jeu :** « Comptez... sur œufs ! » est un jeu de plateau qui aide à comprendre le principe décimal et positionnel de la numération décimale.

**But du jeu :** Collecter ensemble le plus grand nombre d'œufs et exprimer la quantité en écriture chiffrée.

**Contenu de la boîte :**

- 1 plateau à monter
- 46 jetons ronds à positionner sur le plateau : animaux avec une quantité d'œufs indiquée au dos (26 jetons indiquent des petites quantités de 1 à 9 œufs et 15 autres jetons des quantités plus importantes de 10 à 39 œufs)
- 1 grand collecteur collectif
- 82 éléments à positionner dans le collecteur (œufs, boîtes de 10 œufs, cartons de 10 boîtes de 10 œufs)
- Etiquettes « centaines », « dizaines », « unités » et 29 étiquettes chiffres
- 22 cartes de jeu : 14 cartes « serpents » (il mange des œufs) et 8 cartes « hérisson » (il mange le serpent)
- 6 « ardoises collecteurs » individuelles
- 1 dé et 6 pions joueurs

**Intérêts pédagogiques :** Consolidation de la construction du nombre. Etablir le lien entre la représentation chiffrée et la représentation analogique d'un nombre. Travail autour des propriétés de l'addition, de la soustraction et de la numération. Par exemple, le collecteur contient 5 œufs, un joueur obtient 6 œufs. Il doit alors prendre une boîte (de 10 œufs), vider la partie « unités » et déposer la boîte dans la partie « dizaine ». Il range l'œuf qui lui reste dans la partie « unités ». Il en sera de même avec les dizaines et centaines.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections. Utiliser diverses stratégies de dénombrement.	Utiliser diverses représentations des nombres. Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées  Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. - Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). - Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). - Noms des nombres.	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser l'addition et la soustraction. - Sens des opérations - Problèmes relevant des structures additives (addition/soustractions)	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral.  Calculer mentalement en utilisant l'addition ou la soustraction .

## 18 – Ton compte est bon, cow-boy !

**Niveau concerné :** CP, CE1, élèves pris en charge par le RASED.

**Nombre de joueurs :** 2 à 6 joueurs

**Présentation du jeu :** « Ton compte est bon, cow-boy ! » est un jeu de plateau, avec deux parcours, de difficulté croissante, qui aide les enfants à consolider leurs connaissances sur les nombres.

**But du jeu :** Le but du jeu est d'être le premier à la mine d'or.

**Contenu de la boîte :**

- un plateau de jeu,
- 6 pions,
- 1 dé à jouer,
- 82 cartes-nombres (4 niveaux de difficulté),
- 52 cartes énigmes
- un cahier des solutions avec guide du maître

**Intérêts pédagogiques :** Découverte et consolidation des connaissances sur les nombres.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer et comparer des collections. Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste. Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précède. Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. - Ordre.	Utiliser diverses représentations des nombres. Unités de numération (unités simples, dizaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). Noms des nombres. Les connaissances de la numération orale sont approfondies par un travail spécifique à partir des « mots-nombres ». Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, mais aussi 4d 16u ou 6u 5d pour 56).	Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives . Sens du symbole +	Mémoriser des faits numériques et des procédures. Tables de l'addition. Décompositions additives de 10, compléments à la dizaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc. Utiliser ses connaissances sur la numération. Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit. Propriétés implicites des opérations : <i>2+9, c'est pareil que 9+2,</i> <i>3x5x2, c'est pareil que 3x10.</i> Calcul en ligne : calculer en utilisant des écritures en ligne additives

## 19 – Ton compte est bon, pirate !

Niveau concerné : CE1, CE2, élèves pris en charge par le RASED.

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

**Présentation du jeu :** « Ton compte est bon, pirate ! » est un jeu de plateau, avec quatre parcours, de difficulté croissante, qui aide les enfants à consolider leurs connaissances sur les nombres.

**But du jeu :** arriver le premier sur l'île du Crâne pour récupérer le trésor du féroce capitaine Croquemoutard.

**Contenu de la boîte :**

- un plateau de jeu,
- 6 pions
- 1 dé à jouer
- 3 cartes légendes (en 4 exemplaires),
- 180 cartes-nombres (4 niveaux de difficulté)
- 60 cartes énigmes
- un cahier des solutions avec guide du maître

**Intérêts pédagogiques :** Découverte et consolidation des connaissances sur les nombres.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
<p>Dénombrer et comparer des collections.</p> <p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement.</p> <p>Procédures de dénombrement (décompositions/recomposition s additives ou multiplicatives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, centaines, en relation ou non avec des groupements).</p> <p>Repérer un rang ou une position dans une file ou sur une piste.</p> <p>Faire le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent.</p> <p>Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers</p> <p>Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.</p>	<p>Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, constellations sur des dés..).</p> <p>Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.</p> <p>Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques.</p> <p>Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres).</p> <p>Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).</p> <p>Noms des nombres.</p> <p>Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral.).</p> <p>Les connaissances de la numération orale sont approfondies par un travail spécifique à partir des « mots-nombres ».</p> <p>Utiliser des écritures en unités de numération (5d 6u, ou 6u 5d pour 56).</p>	<p>Sens des opérations.</p> <p>Problèmes relevant des structures additives .</p> <p>Sens du symbole +</p>	<p>Mémoriser des faits numériques et des procédures.</p> <p>Tables de l'addition.</p> <p>Décompositions additives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure, doubles et moitiés de nombres d'usage courant, etc.</p> <p>Utiliser ses connaissances sur la numération :</p> <p>« 24×10, c'est 24 dizaines, c'est 240 ».</p> <p>Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.</p> <p>Propriétés implicites des opérations :</p> <p>2+9, c'est pareil que 9+2, 3×5×2, c'est pareil que 3×10.</p> <p>Propriétés de la numération :</p> <p>« 50+80, c'est 5 dizaines + 8 dizaines, c'est 13 dizaines, c'est 130 »</p> <p>« 4×60, c'est 4×6 dizaines, c'est 24 dizaines, c'est 240 ».</p>



## 20 – Loto des soustractions.

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Loto des soustractions » est un jeu de loto permettant de s'entraîner au calcul mental sur la soustraction.

**But du jeu :** remplir sa plaque en premier en trouvant les résultats des soustractions.

**Contenu de la boîte :**

- 4 plaques de loto en plastique sérigraphié et lavable sur lesquelles sont imprimés les résultats d'une soustraction.
- 24 cartes de jeu, également en plastique sérigraphié et lavable proposant sur une face une soustraction en ligne (en bleu) et sur l'autre une soustraction posée de façon traditionnelle (en rouge).

**Intérêts pédagogiques :** Elaborer et mémoriser des stratégies personnelles des décompositions soustractives des nombres inférieurs à 20.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

### Calculer avec des nombres entiers

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les tables d'additions
- Les décompositions additives et soustractives
- Les doubles et moitiés

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Calculer mentalement en utilisant les additions et les soustractions

## 21 – Dominos premières soustractions

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** 2, 3, 4 joueurs ou seul.

**Présentation du jeu :** Dominos premières soustractions est un jeu qui permet en calcul mental de trouver sous la forme d'une différence une valeur proposée ou de trouver un résultat à partir d'une différence.

**But du jeu :** Les dominos sont repartis équitablement entre les joueurs qui réunissent chacun à leur tour, lorsqu'ils le peuvent, les côtés ayant des valeurs numériques identiques. Le gagnant est celui qui le premier a placé toutes ses pièces. Lorsque tous les dominos ont été placés le dernier doit correspondre au premier s'il n'y a pas eu d'erreurs.

**Contenu de la boîte :**

- 24 dominos en plastique représentant d'un côté une soustraction. Un chiffre seul occupe l'autre moitié du domino.

**Intérêts pédagogiques :** Renforcer la connaissance des nombres, les différentes écritures, calculer mentalement. Associer des valeurs numériques. Etablir le lien entre la représentation chiffrée et la représentation issue d'une relation arithmétique : la soustraction.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

<b>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</b>	<b>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</b>	<b>Calculer avec des nombres entiers</b>
Utiliser diverses représentations des nombres.	Résoudre des problèmes adaptés de jeux..., conduisant à utiliser la soustraction. - Sens des opérations.  L'appropriation de stratégies de calcul adaptées aux nombres et aux opérations en jeu. Ces stratégies s'appuient sur la connaissance de faits numériques mémorisés (répertoires additifs et soustractifs, connaissance des unités de numération et de leurs relations, etc.) et sur celle des propriétés des opérations et de la numération.	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral.  Calculer mentalement en utilisant la soustraction pour obtenir un résultat exact.

## 22 – Calculissimo

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** de 1 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Calculissimo » est un jeu de plateau qui aide à comprendre le sens du calcul, priorités et calcul mental.

2 versions de jeu :

### Calculissimo Classique

**But du jeu :** placer le maximum de jetons pour avoir le plus long calcul et le résultat le plus élevé.

### Calculissimo cible

**But du jeu :** trouver un calcul dont le résultat est égal au nombre cible ou à défaut dont le résultat est le plus proche de ce nombre.

### **Contenu de la boîte :**

- 1 plateau magnétique
- 4 chevalets
- 1 sac noir contenant 109 jetons donc 4 jokers (jetons blancs).
- 1 stylo
- 20 cartes chance
- Un sablier 2 minutes
- 1 dé (rouge ou bleu), 2 dés pour la version cible
- Une « fiche résultats » imprimable gratuitement sur le site internet [www.calculissimo.fr](http://www.calculissimo.fr)

**Intérêts pédagogiques :** Consolidation de la construction du nombre. Travail autour du calcul formé d'une ou plusieurs opérations, abordant des propriétés de l'addition, de la soustraction et de la multiplication, et de la numération. Par exemple, tous les calculs sont permis à condition que le résultat final soit un nombre entier positif. Le sens de lecture du calcul est horizontal (de gauche à droite) ou verticalement (de haut en bas).

### **Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections.  Utiliser diverses stratégies de dénombrement.	Utiliser diverses représentations des nombres.  Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées  Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. - Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). - Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position). - Noms des nombres.	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser l'addition et la soustraction. - Sens des opérations - Problèmes relevant des structures additives (addition/soustractions)	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral.  Calculer mentalement en utilisant l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division.  Propriétés des opérations  Calculer en utilisant des écritures en ligne additives, soustractives, multiplicatives, mixtes.

## 23 – Mathador flash

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Mathador flash » est un jeu de dés qui aide à comprendre le sens du calcul, les priorités opératoires et développe l'intelligence du calcul.

2 versions de jeu :

### **Mathador flash - Partie flash : cycle 2 et 3**

**But du jeu :** Trouver le plus vite possible le nombre cible (lecture sur les deux dés rouges) en utilisant cinq nombres (sur les cinq dés blancs).

### **Mathador flash - Partie expert : cycle 3**

**But du jeu :** Trouver le nombre cible (lecture sur les deux dés rouges) en utilisant cinq nombres (sur les cinq dés blancs) avec la possibilité d'utiliser les quatre opérations (+/-/x/÷).

**Contenu de la boîte :**

- 3 dés rouges : 1 dé 6 faces (1 à 6), 2 dés 10 faces (1 dé de 0 à 9 et 1 dé de 00 à 90)
- 5 dés blancs : 1 dé 4 faces (1 à 4), 1 dé 6 faces (1 à 6), 1 dé 8 faces (1 à 8), 1 dé 12 faces (1 à 12) et 1 dé 20 faces (1 à 20)
- 1 bloc-notes
- 1 bloc de feuille de scores
- 20 cartes chance
- Un sablier 1 minute
- Une règle du jeu
- 1 livret pédagogique téléchargeable gratuitement sur le site internet [www.mathador.fr](http://www.mathador.fr)

**Intérêts pédagogiques :** Consolidation de la construction du nombre (à travers les temps d'échanges). Travail autour du calcul formé d'une ou plusieurs opérations, abordant des propriétés opératoires. Mettre en place des stratégies de calcul mental.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 et 3 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Dénombrer, constituer et comparer des collections.  Utiliser diverses stratégies de dénombrement.	Utiliser diverses représentations des nombres.  Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées  Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques. - Unités de numération (unités simples, dizaines, centaines, milliers) et leurs relations (principe décimal de la numération en chiffres). - Valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position).	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser les 4 opérations : - Sens des opérations - Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral.  Calculer mentalement en utilisant l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division .  Propriétés des opérations  Calculer mentalement avec ou sans appui de l'écrit

## 24 – Domino multiplication

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** 1 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Domino multiplication » est un jeu pour consolider les connaissances sur les tables de multiplications

**But du jeu :** 96 dominos, livrés dans une boîte, qui forment 4 sets de niveaux différents mais qui peuvent être mélangés. Jeux autocorrectifs : le dernier domino placé doit correspondre au premier. Le gagnant est celui qui a placé tous ses dominos.

**Contenu de la boîte :** 4 sets de 24 dominos

- Set jaune : tables de 2 et 3.
- Set rouge : tables de 4 et 5.
- Set vert : tables de 6 et 7.
- Set bleu : tables de 8 et 9.

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des tables de multiplications

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

### Calculer avec des nombres entiers

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les tables de multiplication

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Calculer mentalement en utilisant les multiplications

## 25 – Cartatoto : découvrir les chiffres en s'amusant

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** 1 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Cartatoto : découvrir les chiffres en s'amusant » est un jeu conçu pour développer et consolider les connaissances sur les tables d'addition et leur utilisation pour le calcul mental

**But du jeu :** Les chiffres sont exprimés avec des mots, des numéros, des mains, des animaux ou des dominos. Pour les plus grands il y a des cartes additions et des cartes symboles. Après une phase de découverte, 5 règles permettent aux plus jeunes d'associer les différentes manières d'exprimer une même valeur et aux plus grands de faire de petites additions, de compléter des additions à trou, etc.

**Contenu de la boîte :** 110 cartes à jouer, 1 livret de 5 règles

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des tables d'addition.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer	Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Calculer avec des nombres entiers
<p>Dénombrer et comparer des collections.</p> <p>Utiliser diverses stratégies de dénombrement.</p> <p>Procédures de dénombrement (décompositions/recompositions additives ou multiplicatives, utilisations d'unités intermédiaires : dizaines, centaines, en relation ou non avec des groupements).</p> <p>Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers</p> <p>Egalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.</p>	<p>Utiliser diverses représentations des nombres.</p> <p>Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées</p>	<p>Mémoriser des faits numériques et des procédures :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les tables d'addition</li> </ul> <p>Découvrir les propriétés des opérations :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les égalités et le statut du signe « = » : <math>6 - 3 = 4 - 1</math></li> </ul> <p>Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral</p> <p>Calculer mentalement</p>

## 26 – Ratatouille

**Niveau concerné :** Cycle 2 et 3

**Nombre de joueurs :** à partir de 2 joueurs

**Présentation du jeu :** « Ratatouille » est un jeu de cartes où chaque joueur participe à une compétition de préparation de ratatouille.

**But du jeu :** totaliser le plus grand nombre de points en récupérant des cartes ingrédients et en effectuant le plus grand nombre de « ratatouille ». La partie s'arrête quand il n'y a plus de cartes en jeu.

**Contenu de la boîte :**

- 50 cartes ingrédients
- 6 cartes spéciales
- Une règle du jeu

**Intérêts pédagogiques :** Mentaliser un calcul (exemple : avec les cartes 3, 10, et 7 je peux faire l'addition  $7 + 3 = 10$ ). Calculer mentalement à l'aide des 4 opérations. Mettre en place des stratégies de calcul mental.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 et 3 :**

<b>Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer</b>	<b>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</b>	<b>Calculer avec des nombres entiers</b>
Dénombrer, constituer et comparer des collections.  Utiliser diverses stratégies de dénombrement.	Résoudre des problèmes adaptés de jeux., conduisant à utiliser les 4 opérations : - Sens des opérations - Problèmes relevant des structures additives et multiplicatives	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral.  Calculer mentalement en utilisant l'addition, la soustraction, la multiplication ou la division.  Propriétés des opérations  Calculer mentalement avec ou sans appui de l'écrit

## 27 – Dominos premières additions

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** 2, 3, 4 joueurs ou seul.

**Présentation du jeu :** Dominos premières additions est un jeu qui permet en calcul mental de trouver sous la forme d'une somme, une valeur proposée ou de trouver un résultat à partir d'une somme.

**But du jeu :** Les dominos sont repartis équitablement entre les joueurs qui réunissent chacun à leur tour, lorsqu'ils le peuvent, les côtés ayant des valeurs numériques identiques. Le gagnant est celui qui le premier a placé toutes ses pièces. Lorsque tous les dominos ont été placés le dernier doit correspondre au premier s'il n'y a pas eu d'erreurs.

**Contenu de la boîte :**

- 24 dominos en plastique représentant d'un côté une addition. Un chiffre seul occupe l'autre moitié du domino.

**Intérêts pédagogiques :** Renforcer la connaissance des nombres, les différentes écritures, calculer mentalement. Associer des valeurs numériques. Etablir le lien entre la représentation chiffrée et la représentation issue d'une relation arithmétique : la soustraction.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers	Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	Calculer avec des nombres entiers
Utiliser diverses représentations des nombres.	Résoudre des problèmes adaptés de jeux..., conduisant à utiliser la soustraction. - Sens des opérations.  L'appropriation de stratégies de calcul adaptées aux nombres et aux opérations en jeu. Ces stratégies s'appuient sur la connaissance de faits numériques mémorisés (répertoires additifs et soustractifs, connaissance des unités de numération et de leurs relations, etc.) et sur celle des propriétés des opérations et de la numération.	Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral.  Calculer mentalement en utilisant l'addition pour obtenir un résultat exact.  - table d'addition - compléments à 10 et 20

Ce jeu peut être associé à « Dominos premières soustractions » pour élargir le champ opératoire d'un résultat et établir des liens entre les 2 opérateurs : 10 peut être obtenu soit par addition, soit par soustraction ( $10 = 8 + 2 = 13 - 3$ ).



## 28 – Dominos des doubles et moitiés

**Niveau concerné :** Cycle 3

**Nombre de joueurs :** de 1 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Dominos doubles et moitiés » est un jeu pour apprendre à trouver les doubles et les moitiés.

**But du jeu :** Être le premier à placer tous ses dominos.

**Contenu de la boîte :**

- 2 sets :
  - Set 1 : 24 dominos jaune et marron pour trouver les doubles des nombres inférieurs à 50
  - Set 2 : 24 dominos jaune et vert pour trouver les moitiés des nombres inférieurs à 100

**Intérêts pédagogiques :** découverte et mémorisation des doubles et moitiés.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 3 :**

**Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux**

Mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul :

- Les doubles des nombres inférieurs à 50 ;
- Les moitiés des nombres inférieurs à 100 ;

## 29 – Loto des additions.

**Niveau concerné :** Cycle 2

**Nombre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs

**Présentation du jeu :** « Loto des additions » est un jeu de loto permettant de s'entraîner au calcul mental sur l'addition.

**But du jeu :** remplir sa plaque en premier en trouvant les résultats des soustractions.

**Contenu de la boîte :**

- 4 plaques de loto en plastique sérigraphié et lavable sur lesquelles sont imprimés les résultats d'une addition.
- 24 cartes de jeu, également en plastique sérigraphié et lavable proposant sur une face une addition en ligne (en bleu) et sur l'autre une addition posée de façon traditionnelle (en rouge).

**Intérêts pédagogiques :** Elaborer et mémoriser des stratégies personnelles des décompositions additives des nombres inférieurs à 20.

**Connaissances et compétences associées au programme au regard des attendus de fin de cycle 2 :**

**Calculer avec des nombres entiers**

Mémoriser des faits numériques et des procédures :

- Les tables d'additions
- Les décompositions additives et soustractives
- Les doubles et moitiés

Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral

Calculer mentalement en utilisant les additions et les soustractions