

3 jeux mathématiques CE2 (utilisés en APC)



Jeu n°1 : Numération

En deux équipes : pour un nombre donné, le joueur de l'équipe 1 aime une décomposition type $3542 = 3000 + 500 + 40 + 2$ tandis qu'un joueur de l'équipe adverse construit le nombre avec des cubes de 1 millier, des plaques de centaines, des barres de dizaines et des petites cubes unités.

Le plus rapide a gagné 1 point. Quand chaque joueur est passé une fois, on inverse, les joueurs de l'équipe 1 manipulent les objets et ceux de l'équipe 2 aimantent la décomposition.

Le total des deux manches désigne le vainqueur.



Jeu n°2 : Cartatoto des tables de multiplication

Les cartes portent un produit au recto et le résultat de ce produit au verso. Les tables de 9 ont un liseré rose, les tables de 7 ont un liseré jaune, les tables de 2 ont un liseré orange et ainsi de suite.

A : Chaque joueur a une pile de 10 cartes. On pose un nombre au milieu, chaque joueur retourne une carte « produit », le gagnant est celui qui parvient le premier à pointer le produit dont le résultat est le plus proche.

B : Variante. Pour un nombre donné, on choisit dans son paquet le produit dont le résultat est le plus proche. Le gagnant est le joueur dont le produit donne le résultat le plus proche du nombre donné.

Jeu n°3 : Le Mistigri

Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes en tentant de former des paires de cartes dont le résultat est égal. Il y a un intrus, qui n'a pas d'équivalent, c'est le Mistigri. Le joueur possédant le Mistigri à la fin de la partie a perdu.

Chaque joueur a environ 16 cartes (l'un des joueurs en a 17). Il sort de son jeu les paires en donnant le résultat (2×5 et $5 \times 2 = 10$). Une variante plus difficile consiste à former des paires dans des tables différentes (3×6 et $2 \times 9 = 18$).

Puis, le premier joueur passe une de ses cartes au suivant, qui tente de se servir de cette nouvelle carte pour former une paire, puis passe une carte au 3^{ème} joueur qui a son tour tente de former une nouvelle paire...





Pour faciliter le jeu, on peut suggérer aux enfants de classer leurs cartes : soit par tables, soit dans l'ordre croissant de leur résultat.