

Groupe de travail départemental Mathématiques – Cycle 2



Activités ritualisées et jeux mathématiques en numération

1. Deux modalités : en classe entière ou en groupe

En classe entière	En groupe
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Chaque jour compte du CP au CE2 (cf documents relatifs au « chaque jour compte » élaborés par le groupe de travail)</i> <ul style="list-style-type: none"> • unité, dizaine, centaine • ajouter, enlever une quantité • écriture littérale • le nombre avant, le nombre après • supérieur à, inférieur à • schématiser • tirelire du cochon 1€ 2€ 5€ 10€ 20€ 50€ 100€ - <i>Le nombre du jour (cf documents relatifs au « nombre du jour » élaborés par le groupe de travail)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - 1.Jeu des vaches - 2.Jeu de batailles des dragons ou des jardiniers - 3.Jeu du Mistigri - 4.Jeu des fleurs - 5.Jeu des nombres cachés - 6.Jeu des dés - 7.Jeu du loto - 8.Carnet' Léon

<ul style="list-style-type: none"> - <i>La boîte mystère</i> <ul style="list-style-type: none"> • Boîte où on ajoute ou on enlève une quantité, une unité, une dizaine, une centaine... - <i>Le furet, le nombre mystérieux (plus grand, plus petit, inférieur à, supérieur à), le cache-cache des serpents, jeu de la cible, le jeu des fleurs</i> 	
---	--

2. Progressivité des jeux mathématiques

Objectifs	Numéro du jeu	Modes de travail	Différenciation	Temps de préparation
Connaître la suite des nombres	Jeu 5 Jeux des nombres cachés	En classe entière	Le choix des nombres cachés. 1 seule case cachée. Choix de nombres de la même famille. Plusieurs nombres de différentes familles.	A partir du tableau des nombres existant, construction de serpents.
Comparer des nombres : écriture chiffrée, représentation schématique	Jeu 3 Jeu du Mistigri	Travail de groupes	Jeu de bataille en fonction des familles de nombres.	Le jeu est à télécharger sur le site, les cartes à plastifier et à découper
Associer l'écriture chiffrée à une collection ou l'écriture additive à une collection	Jeu 7 Jeu de loto	En classe entière	Supports différents (nombres de plus en plus grands) Ecritures différentes	Imprimer les plaquettes et les étiquettes dans le guide du maître <u>Pour comprendre les maths au CP</u>

Recomposer un nombre	Jeu 4 Jeu des fleurs	En classe entière	Choix du nombre cible. Choix des fleurs avec des dizaines et des unités.	Télécharger sur le lien la version vierge à imprimer.
Associer les différentes représentations d'un nombre	Jeu 1 Jeu des vaches	Travail en groupes ou individuel	Choix du nombre. Choix des représentations à donner.	Imprimer les supports sur le lien, plastifier et découper.
Connaître la valeur des chiffres en fonction de leur position	Jeu 6 Jeu des dés	Par groupes de 2	Aide : le tableau de numération des élèves. 3 types de dés si centaines.	
Associer différentes représentations d'un nombre	Jeu 2 Jeu de bataille des dragons ou jardiniers	Travail en petit groupe	Le PE doit être présent avec les élèves. Etiquettes nombres →59 Etiquettes nombres →99	Télécharger les cartes sur le lien, plastifier et découper.

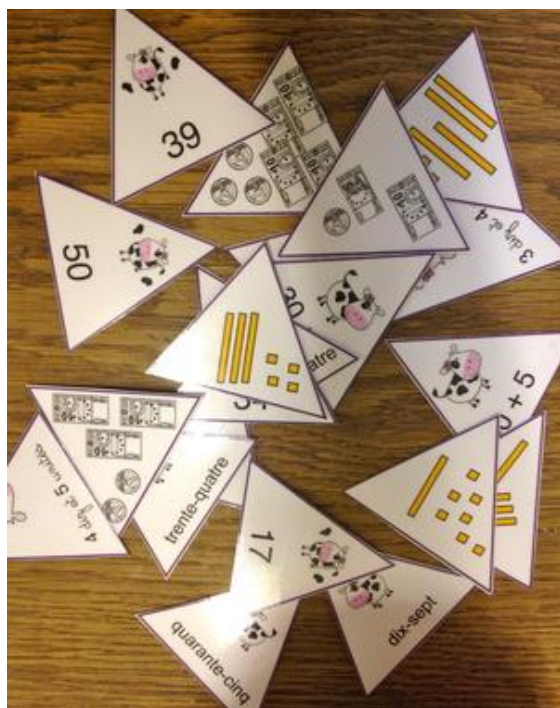
3. Liste des jeux

1. Le jeu des vaches dans l'hexagone (fin CP - CE1)

Jeu des vaches dans l'hexagone (Allycole) : 6 représentations du nombre à remettre ensemble sous forme d'hexagone.

- Possible en ateliers. Plusieurs planches de nombres disponibles.

<http://allycole.eclablog.com/jeu-les-representations-d-un-nombre-a114251450>



2. Jeu de bataille des dragons (→ 99) ou des jardiniers (→ 59) : réunir une famille.

Se joue en petits groupes.

Poser ses cartes par deux au minimum, compléter une famille.

Point négatif : comptage des points (ne pas hésiter à le simplifier).

Version plus facile : se défausser de ses cartes.

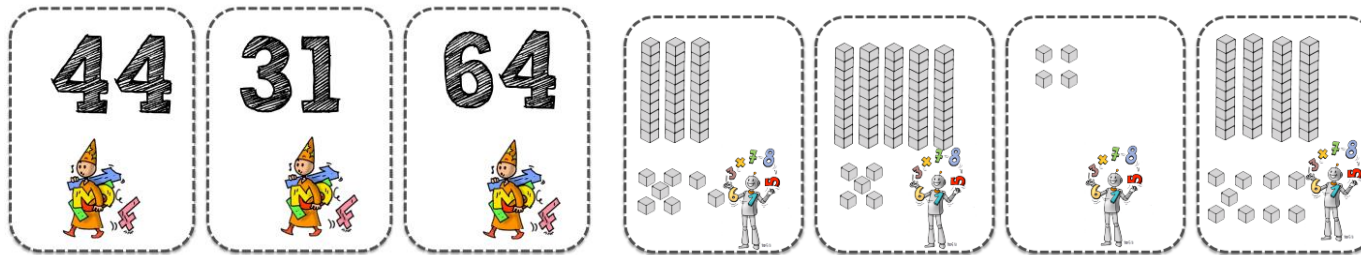
<https://ipotame.blogspot.fr/2015/05/cp-ce1-jeu-numeration-la-bataille-des.html>

$80 + 10$	9 dizaines 	dix	$10 + 80$
$60 + 10$	7 dizaines 0 unité	soixante-dix	$10 + 60$ 
80 	8 dizaines 0 unité	quatre-vingts	$20+20+20+20$
$80 + 1$ 	8 dizaines 1 unité	quatre-vingt-un	$20+20+20+20+1$
$80 + 2$	8 dizaines 2 unités	quatre-vingt-deux 	$40 + 40 + 2$
$80 + 3$	8 dizaines 3 unités 	quatre-vingt-trois	$3 + 80$

3. Jeu du Mistigri :

Bout de Gomme : à adapter en jeu de bataille **OU** se défausser de ses cartes en associant des écritures du même nombre.

<http://boutdegomme.fr/jeu-de-numeration-le-mistirobot-dizaine-et-unites-a108536794>



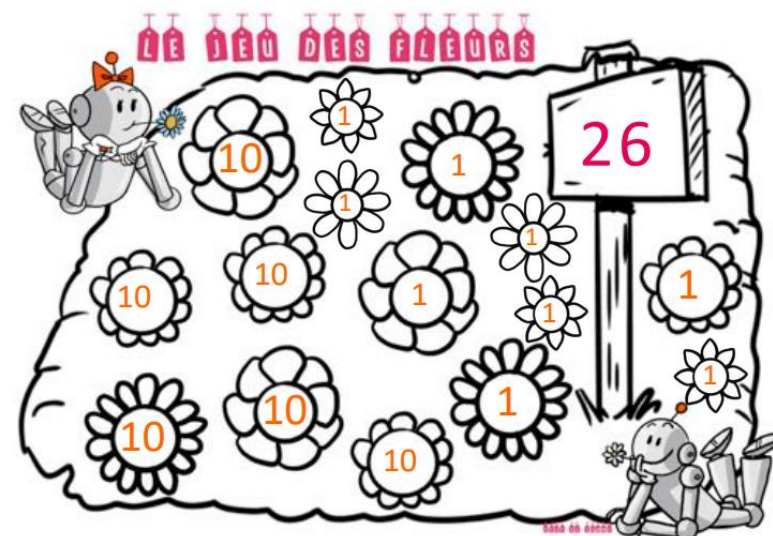
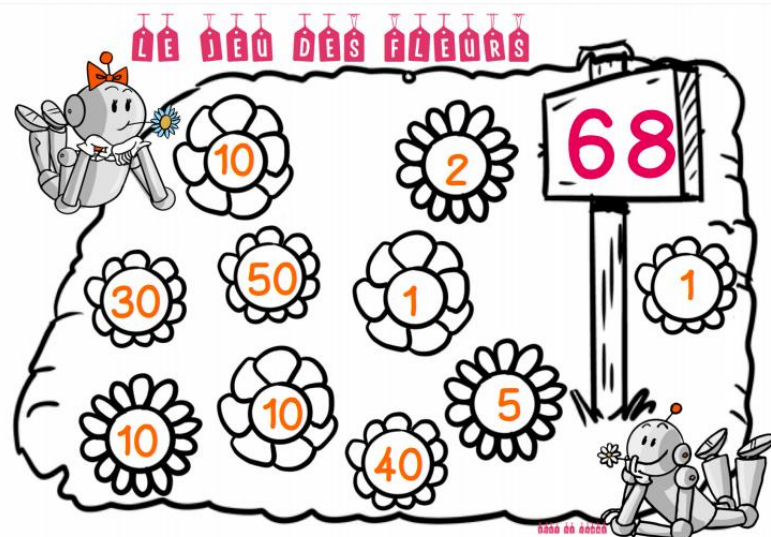
4. Jeu des fleurs

(Bout de Gomme) : un nombre cible à atteindre en posant des jetons sur des fleurs, adaptation par rapport au niveau des élèves, en petits groupes ou en groupe classe.

Existe en version modifiable.





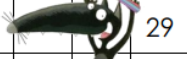
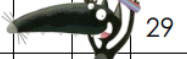
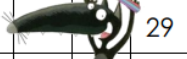








A mettre sous pochette pour jouer avec des feutres ou peut se jouer avec des jetons.

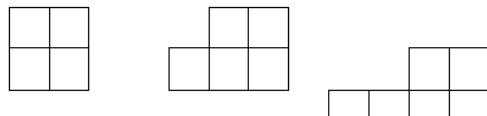
Version papier en petit format (4 par feuille) pour mettre dans le cahier de l'élève.
Aide pour les élèves, donner la version avec dizaines et unités pour constituer le nombre.
<http://boutdegomme.fr/calcul-cp-et-ce1-le-jeu-des-fleurs>















5. **Jeu des nombres cachés** : version « serpents », « Le Loup » (nicole.nipapier eklablog.com)
A tenter en grand format pour jouer sur le tableau des nombres.

Retrouve les pièces cachées par Loup et complète-les avec les bons nombres

1	2	3		5	6	7	8	9	10
11	12				16	17	18	19	20
21	22	23			26			29	30
31	32	33	34	35	36	37		39	40
41	42	43	44	45	46	47		49	50
51	52	53			56	57	58		
61				65	66	67	68		
71			74	75	76	77	78		80
81	82	83	84	85	86			89	90
91	92	93	94	95				99	100



1	2	3	4	5	6	7	8	9	
11	12		14	15	16	17	18	19	20
21	22	23		25	26		28	29	30
			34	35	36		39	40	
			44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55			58	59	60
	62	63	64	65			68	69	70
	72	73	74	75			78	79	80
			84	85	86	87	88		
91	92	93	94	95	96	97	98		

6. Jeu des dés :

Deux dés de couleurs différentes : académie de Nantes (cf Tout pour le jeu pour l'achat de dés multi-faces - <https://toutpourlejeu.com/fr/29-des-et-accessoires>)

Présentation du jeu :

Chaque joueur lance un ou plusieurs dés. Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton, qu'il met dans sa boîte. Le premier qui remplit sa boîte a gagné. En cas d'égalité, on relance les dés.

http://www.ia72.ac-nantes.fr/medias/fichier/20101209-jeu-de-bataille_1465478706410-pdf?ID_FICHE=473022&INLINE=FALSE

7. **Jeu du loto** : document extrait de [Pour comprendre les maths](#) Cartons pour loto

8. **Le Carnet'Léon**, expérimenté dans 6 classes du CP au CE2. (cf Document Carnet'Léon élaboré par le groupe de travail)