

Maths et jeux

Nous vous proposons deux jeux à mettre en scène : le loto pour le cycle 1 et le compte est bon (cycles 1, 2 et 3)

Cycle 1 – Loto des nombres

Voici un petit jeu de loto à utiliser pour mettre en scène les maths. Il sera possible d'utiliser le matériel présent dans l'école quand il existe pour rendre ce jeu mathématique plus authentique.

Objectif de l'activité : associer l'écriture chiffrée des nombres de 1 à 10 avec leurs différentes représentations.

Matériel (à imprimer) :



- 1 carton-jeu par élève
- les cartes-nombres à poser sur les cartons (une série de 1 à 10 par élève)
- les jetons à tirer au sort ; ces étiquettes peuvent être collées sur des bouchons en plastique.

Règle du jeu: désigner un meneur de jeu. Celui-ci tire un jeton au sort et le montre aux autres. Le joueur qui a sur son carton le même nombre ou une représentation correspondant au nombre prend la carte-nombre devant lui et la place sur son carton-jeu. Le premier qui finit son carton gagne la partie (« bingo! »).

Une démarche possible pour s'approprier les supports avant de jouer au jeu du loto :

- donner un carton-jeu à chaque élève ainsi que les cartes-nombres pour qu'il les place sur la bonne case (travail de la correspondance entre les différentes représentations des nombres)
- chaque élève dispose d'un carton-jeu et demande à l'enseignant.e les cartes dont il a besoin
- jouer au jeu du loto.

Cycles 1, 2 et 3 - Le compte est bon

Règles du jeu

Le but est d'obtenir le nombre cible, en s'aidant de 6 nombres imposés et des quatre opérations.

Déroulement du jeu

- Tirer 6 cartes nombres au hasard parmi les cartes « nombres à tirer »
- Indiquer un nombre cible (proposé par l'enseignant ou tiré au hasard)
- Laisser chercher pendant un temps donné (1 minute dans le jeu télévisé)
- Indiquer les calculs intermédiaires qui ont permis d'atteindre le résultat

Scores

- Le compte est atteint : 9 points
- Le compte n'est pas atteint : 6 points au nombre résultat se rapprochant le plus du nombre cible

Modalité du jeu

Dans le jeu originel, 2 joueurs s'affrontent.

On peut envisager:

- o deux équipes qui s'affrontent
- o Une recherche du bon compte en groupe
- Une recherche du bon compte individuelle

GROUPE DÉPARTEMENTAL SEMAINE DES MATHÉMATIQUES - DSDEN 57 - 2020

Différenciation possible

- Taille des équipes (de 1 à ...)
- Nombre cible différent suivant les compétences des élèves
- Variation du temps de recherche
- Utilisation ou non de certaines opérations

Des vidéos en ligne

 $Compte\ est\ bon\ junior: \underline{https://www.youtube.com/watch?v=odX1LPSiWAw}$

(départ à 6 minutes)

La première émission : https://www.youtube.com/watch?v=R5-VcCg-N6Y

Un jeu en ligne

https://www.logicieleducatif.fr/math/calcul/compte est bon.php

Cycles 1 2 et 3 - Les nombres à tirer

		4
2	2	4
3	3	5
5	6	7
8	9	10

Cycle 2 : les nombres à tirer

	2	3
4	5	5
6	7	8
9	10	25
50	75	100

Cycle 3 : les nombres à tirer

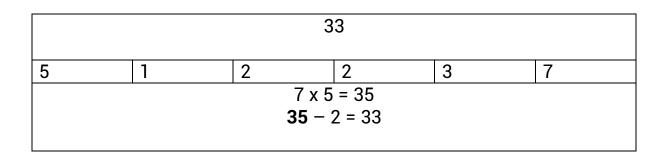
	2	3
4	5	5
6	7	8
9	10	25
50	75	100

Le compte est bon (exemples et corrections) – Cycle 2

18						
5	1	2	2	3	7	
	3 + 2 = 5					
	5 + 5 = 10					
10 + 7 = 17						
	17 + 1 = 18					

25							
5 1 2 2 3 7							
7-2 = 5							
	5 x 5 = 25						

100						
5	1	2	2	3	7	
	7-2 = 5					
	5 x 5 = 25					
25 x 2 = 50						
50 x 2 = 100						



Le compte est bon (exemples et corrections) - Cycle 3

51							
5 4 3 7 100 2							
4 + 3 = 7							
7 x 7 = 49							
49 + 2 = 51							

320							
5	5 5 3 7 100 2						
		3 x 100) = 300				
		5 + 5	5 = 10				
	2 x 10 = 20						
300 +20 = 320							

442							
25	25 5 6 7 8 2						
	25 x 8 = 200						
		200 x 2	2 = 400				
	6 x 7 = 42						
	400 + 42 = 442						

111						
25 5 6 75 8 2						
	25 + 75 = 100					
	100 + 5 = 105					
105 + 6 = 111						

328							
25	25 5 6 75 4 2						
	75 x 4 = 300						
		6 x 5	= 30				
	30 - 2 = 28						
	300 + 28 = 328						

144						
3 5 6 7 4 2						
5 x 4 = 20						
		20 x 7	= 140			
6 – 2 = 4						
140 + 4 = 144						

La télévision :







Petite TV pour marionnettes:

 $\underline{\text{http://www.momes.net/Bricolages/Objets-a-fabriquer/Decoration-a-faire-soi-meme/Tele-Marionnettes}}$



La télévision :

GROUPE DÉPARTEMENTAL SEMAINE DES MATHÉMATIQUES - DSDEN 57 - 2020



Chronomètre:

https://www.chronometre-en-ligne.com/compte-a-rebours.html

Musique du générique :