

# Atelier

## Calcul et jeux d'éditeurs

### Calculo



**Niveau** : du CP au CM

**Nombre de joueurs** : de 2 à 6 joueurs maxi

**Type de jeu** : jeu de plateau

**But du jeu** : se débarrasser de tous ses jetons

**Principe** : effectuer le plus rapidement possible un calcul avec 3 nombres, 2 opérations, 1 résultat

Cycle 2 Plateau bleu : niveau 1 résultats de 0 à 59

Cycle 3 Plateau vert : niveau 2 de 0 à 99

Chaque joueur tire trois cartes et doit effectuer un calcul dont le résultat se trouve sur le plateau. Il dit STOP et pose un jeton sur le nombre résultat.

Les +

Jeu évolutif du CP au CM ; possibilité de réduire ou d'augmenter les contraintes en particulier le nombre des opérations utilisables.

Prix très abordable (- 20,00 €), disponible sur <http://www.oxybul.com/jeux-pour-apprendre/chiffres-et-calcul/jeu-calculo/produit/160212>

### 1, 2, 3 j'apprends à compter jusqu'à 10



**Niveau** : GS-début CP

**Nombre de joueurs** : limité ; le jeu est annoncé pour 2 à 4 joueurs mais il sera plus intéressant seul ou à 2.

**Type de jeu** : jeu autocorrectif (reconstitution d'un puzzle) pour une activité en autonomie (fond de classe) ; intéressant pour les APC.

**But du jeu** : reconstituer le puzzle

**Principe** : reconnaître différentes représentations des nombres jusqu'à 10 (chiffre, la constellation du dé, les doigts)

Le +

Prix très abordable (- 20, 00 €) disponible sur <http://www.fnac.com/Ravensburger-1-2-3/a4197537/w-4>

## Les bagues mathématiques



**Niveau** : du CP au CM en fonction de l'adaptation possible de la règle du jeu.

**Nombre de joueurs** : de 2 à 4 ; possibilité de doubler si on joue en équipes

**Type de jeu** : jeu de conquête et de stratégie

**But du jeu** : conquérir toutes les bornes de son secteur

**Principe** : réaliser des opérations de calcul mental avec des résultats de 1 à 18

### Les +

Utilisation des quatre opérations mais on peut adapter les règles : utilisation d'une, deux ou trois opérations ; il faudra alors neutraliser certaines bornes au début de la partie.

On peut aussi assigner un autre but (plus simple) à ce jeu : se débarrasser de toutes ses bagues et jouer sur l'ensemble du plateau.

### Le -

Jeu dont on peut perdre une partie du matériel (bagues)

Disponible sur <https://www.amazon.fr/Orda-2024-Educatif-Bagues-Math%C3%A9matiques/dp/B0028RYRWA>

## Mad math fou

**Niveau** : à partir de la fin du CP quand la construction de la table de Pythagore est faite.

**Nombre de joueurs** : de 2 à 4 joueurs ; on peut jouer en équipes de 2.

**Type de jeu** : jeu de stratégie, de tactique

**But** : aligner trois pions (à la verticale, à l'horizontale ou à l'oblique).

**Principe** : retrouver les résultats des tables d'addition ou de multiplication

Description du jeu : une planche recto verso, avec d'un côté les résultats des tables d'addition, de l'autre les résultats des tables de multiplications.

Chaque joueur (ou équipe) dispose de 4 pions qu'il (elle) doit aligner en additionnant ou en multipliant les deux nombres obtenus par le lancer de deux dés.



**Le –**

jeu cher (53,00 €) dont le prix nous semble excessif

**Le +**

un intérêt pédagogique certain. On peut le trouver neuf ou d'occasion.

[https://www.amazon.fr/MAD-Math-Dice-Game-Patrix/dp/B005IC3TO4/ref=sr\\_1\\_1?ie=UTF8&qid=1479890866&sr=8-1&keywords=Mad+math+fou](https://www.amazon.fr/MAD-Math-Dice-Game-Patrix/dp/B005IC3TO4/ref=sr_1_1?ie=UTF8&qid=1479890866&sr=8-1&keywords=Mad+math+fou)

On peut le construire en remplaçant les 2 dés par deux séries de cartes de 1 à 9 qui sont tirées au hasard et en utilisant les figurines d'un jeu des petits chevaux ou des jetons de couleurs (à la place des pions).

### **Les sauterelles au pays des chiffres**

**Niveau** : CP ou CE1 (APC)

**Nombre de joueurs** : demi groupe classe ou APC

**Type de jeu** : jeu d'entraînement et de motricité

**But** : se déplacer en sautant

**Principe** : donner une réponse motrice à une consigne portant sur la connaissance des nombres de 1 à 10



C'est un jeu qui permet de conforter la suite numérique de 1 à 10, la connaissance des nombres de 1 à 10, les compléments à 10 et l'addition avec les nombres de 1 à 10.

Il faut un espace type salle de motricité ou préau couvert.

C'est un jeu actuellement indisponible à la vente, (éventuellement d'occasion) mais c'est un jeu facile à bricoler à partir de matériel de sport ou de dalles en mousse.



### **Primo Calculino**

**Niveau** : du CP au CE2

Niveau 1 : décomposition des nombres jusqu'à 10

Niveau 2 : additions jusqu'à 20

Niveau 3 : additions jusqu'à 30

**But du jeu** : gagner le plus possible de cartes missions

**Principe** : composer un nombre (résultat) au moyen de deux ou trois autres nombres.

Possible mise en jeu de la mémoire (association d'une règle type memory) si on laisse les 20 cartes posées.