

# Atelier

## Calcul et jeux d'éditeurs cycle 3

### 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

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.

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>

### 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

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.

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.

On peut le trouver neuf ou d'occasion. [https://www.amazon.fr/MAD-Math-Dice-Game-Patrik/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-Patrik/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).

## Multimouches



**Niveau :** à partir de 8 ans

**Nombre de joueurs :**

**Contenu :** 6 tapettes à mouches, 42 cartes-mouches, 5 cartes-fleurs, 45 mouches en bois, 2 dés à 10 côtés, 1 règle du jeu

**But du jeu :** retrouver les résultats des tables de multiplication jusqu'à 10

**Prix :** 35 € <https://www.amazon.fr/gp/search?ie=UTF8&keywords=Multimouches&tag=tritra0d-21&index=toys&linkCode=ur2&camp=1642&creative=6746>



## Opération Amon-Rê

**A partir de :** 8 ans

**Nombre de joueurs :** 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans

**Durée d'une partie :** 15 minutes

**But du jeu :** cette nuit, c'est le départ de l'opération Amon-Rê. Les quatre cambrioleurs fûtés pénètrent dans le musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il

faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code. Qui réussira en premier à surmonter toutes les barrières photoélectriques et à dérober le précieux masque d'Amon-Rê ?

La version de base est conseillée pour jouer avec des enfants qui débutent dans le monde des opérations. Au début ils ne connaissent que les additions et les soustractions. Pour les plus grands, ou pour les enfants qui "maîtrisent" les quatre types d'opérations, on peut jouer avec la variante qui consiste à ne faire qu'un seul jet de dés et à se débrouiller au mieux avec pour avancer le plus loin possible.

**Ce jeu stimule :**

- le calcul mental par addition, soustraction, multiplication, division,
- la concentration.

Environ 20€,

<http://www.bilboquet.com/operation-amon-re-jeu-de-calcul-haba,uc32,uc1939,p21992.html>



## Lobo 77

**Niveau :** à partir de 8 ans

**Nombre de joueurs :** de 2 à 8 joueurs

**But du jeu :** Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, vous ajoutez une carte sur la pile, annoncez le nouveau total des cartes empilées puis vous piochez. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) vous perdez un jeton! Et s'il dépasse 77, alors la manche est terminée. Des cartes spéciales sont également de la partie et peuvent soit vous aider, soit vous couler! Le dernier à posséder encore des jetons à la fin de la partie remporte la victoire. Lobo 77 est un jeu très facile et plein de piments!

**Contenu :** 32 cartes Nombre, 24 cartes Spéciales, 24 jetons, règle du jeu.

**Prix :** - de 10 €

<http://www.philibertnet.com/fr/amigo/43310-lobo-77-vo->

[4007396039108.html?codesf=4915699034&utm\\_medium=comparateurs&utm\\_campaign=Shopping-flux&utm\\_term=Lobo+77+%28Allemand%29&utm\\_source=LeGuide%28via+Shopping+Flux%29](http://4007396039108.html?codesf=4915699034&utm_medium=comparateurs&utm_campaign=Shopping-flux&utm_term=Lobo+77+%28Allemand%29&utm_source=LeGuide%28via+Shopping+Flux%29)

## La bonne paye

**Niveau :** à partir de 8 ans

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

**But du jeu :** Pour gagner il vous faudra être le joueur qui sait le mieux gérer son argent, le gagnant étant celui qui à la fin de la partie aura le portefeuille le plus rempli !

**Contenu :** Un plateau de jeu composé de 31 cases correspondant aux 31 jours d'un mois, 1 dé, 6 Pions de couleur différente, 16 cartes TRANSACTIONS, 16 cartes PRETS, 80 cartes COURRIER., 6 Livrets d'épargne, 1 Liasse de billet de banque.

**Prix :** - 30 € [https://www.amazon.fr/Hasbro-000324470-Soci-t-Bonne-Paye/dp/B00R2D6ELC/ref=dp\\_ob\\_title\\_tov](https://www.amazon.fr/Hasbro-000324470-Soci-t-Bonne-Paye/dp/B00R2D6ELC/ref=dp_ob_title_tov)



### Fraction formula



**Niveau :** À partir de 8 ans.

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

**Contenu :** 4 cylindres gradués, 52 cartes « fraction », 52 pièces de fractions en plastique translucide, 20 cartes « points » et un guide d'activité.

**But du jeu :** obtenir le point le plus proche de 1 à chaque tour sans dépasser 1

Obtenir le plus de points en 4 tours pour gagner la manche

**Prix :** 33,30 €

Pour acheter : <http://www.viroux.com/particulier/fraction-formula> pour une exploitation pédagogique plus complète <http://www.loustics.eu/jeu-des-fractions-en-tubes-fraction-formula-a98365043>

### Fractodingo



FractoDingo vous permet de travailler les fractions du CE2 au CM2 : représentations, comparaisons, réduction des fractions, et aussi additions de fractions de même dénominateur et somme de fractions et d'un entier. Le jeu propose 3 règles de jeu (Bataille, Mistigri, Rami) et les cartes sont organisées en 3 niveaux de difficulté en fonction des notions travaillées.

Le [manuel pédagogique téléchargeable gratuitement](#) sur le site Aritma comporte des conseils d'utilisation en classe et en aide personnalisée, un tableau des cartes et un tableau des règles permettant de créer une progression, ainsi que 5 règles de jeu supplémentaires.

Pour acheter : <http://www.aritma.net/english/FractoDingo/Jeu-boite-metal-FractoDingo-10-Euros.html>