

LES JEUX A FABRIQUER SOI MEME

Le jeu des familles de nombres

Compétence visée : nommer, lire, écrire des nombres entiers

Objectif : interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération

Organisation : petits groupes d'élèves (de 2 à 6 joueurs)

Matériel : cartes à télécharger, imprimer et plastifier (à télécharger sur http://lakanal.net/ressources/math_jeux.htm)

Règle du jeu : jeu « classique » des 7 familles

Evolutions possibles : en APC : rangement des cartes dans un tableau à double entrée, lecture des cartes à l'endroit, à rebours, une carte sur deux... retrouver une carte annoncée par l'enseignant...

Remarque : on ajoutera progressivement les familles les plus complexes

Le jeu des dés

Compétence visée : nommer, lire, écrire des nombres entiers

Objectif : interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération : valeur des chiffres en fonction de leur rang (position)

Organisation : petits groupes d'élèves (de 2 à 6 joueurs)

Matériel : un dé unité, un dé dizaine (soit utiliser des dés de couleurs, soit coller des gommettes de couleur dessus)

Règle du jeu : Chaque élève lance les dés à tour de rôle. Il garde une trace de son lancer en écrivant le nombre formé par ses dés sur sa fiche individuelle. L'élève qui a le plus grand nombre marque le point.

Evolution : A partir du CE1 : on ajoute un dé centaine.

Remarque : si vous ne disposez pas de dés de différentes couleurs, vous pouvez coller des gommettes de couleur

Le jeu de l'oie

Compétence visée : nommer, lire, écrire des nombres entiers

Objectif : interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération : valeur des chiffres en fonction de leur rang (position)

Organisation : petits groupes d'élèves (de 2 à 6 joueurs)

Matériel : un plateau de jeux, des pions. Pour télécharger des jeux vierges, modifiables : http://sylvain.obholtz.free.fr/crbst_172_m.html

Règle du jeu : règle classique du jeu de l'oie

Evolution : A partir du CE1, ajouter des cases avec des centaines.