

Irène Cailleux  
Christelle Barthélémy  
Christophe Peter

# JEUX MATHÉMATIQUES

## Jeu de Pythagore 1

*But du jeu* : récupérer 10 caches

*Règle du jeu* :

- 1 chaque joueur joue l'un après l'autre
- 2 Tire au sort un ticket nombre
- 3 Place le nombre qui figure sur le ticket au bon endroit sur la table de Pythagore.
- 4 Si ton résultat est exact, tu gagnes le cache vert qui était sur la case.
- 5 Le premier qui récupère 10 caches a gagné.

## Jeu de Pythagore 2

But du jeu : Placer tous les tickets réponse sur la grille en récoltant le plus de caches violets.

Règle du jeu :

Chaque joueur joue l'un après l'autre.

1. Chaque élève tire au sort 6 tickets réponse dans l'enveloppe.

Irène Cailleux  
Christelle Barthélémy  
Christophe Peter

2. Chaque élève, l'un après l'autre, place ses tickets réponse sur la grille. **ATTENTION !** on ne peut placer un ticket réponse que s'il est en contact avec un ticket réponse déjà placé sur la grille.

Exemple :

Seules les cases ..... sont en contact avec le ticket réponse 49.


3. Si ton résultat est exact (validé par l'ensemble des joueurs) tu gagnes le cache violet.
4. Place autant de ticket réponse qu'il est possible pour toi. Puis pioche des tickets réponse dans l'enveloppe pour avoir à nouveau 6 tickets réponse en main.
5. Au prochain de jouer.
6. Le jeu est terminé lorsque toute la grille est remplie. Le gagnant est celui qui a le plus de caches violets.

Irène Cailleux  
Christelle Barthélémy  
Christophe Peter

- Le loto des multiplications

Matériel :

- 6 cartons jeu
- tickets nombres représentant des multiplications
- jetons
- ardoise

Joueurs :

- 1 maître du jeu
- 6 joueurs

But du jeu :

Couvrir le premier toutes les cases du carton.

Règle du jeu :

- Le maître du jeu donne un carton à chaque joueur ainsi que 8 jetons.

Irène Cailleux  
Christelle Barthélémy  
Christophe Peter

- Il pioche un ticket nombre représentant une multiplication et le lit à voix haute .
- Chaque joueur a son ardoise et doit noter le résultat de l'opération sur son ardoise.
- Le maître du jeu valide les bonnes réponses et chaque joueur qui a ce nombre sur son carton le couvre d'un jeton.
- Le premier joueur qui a recouvert tout son carton a gagné .

### Jeux mathématiques

**Niveau :** CE2

**Objectif de la séance :** s'entraîner à utiliser les tables de multiplication

Tps	Org	Matériel	Processus d'entraînement	Situation proposée	Compétence attendue	P L E		
						P	L	E
1'	OC		Annonce du projet	« Nous allons travailler en mathématiques, les tables de multiplication. Pour cela, nous avons préparé 3 jeux mathématiques. A la fin de la séance, on vous demandera ce qu'il faut savoir faire pour augmenter ses chances de gagner. »	- permet aux élèves de comprendre de quoi nous allons parler pendant cette séance et ce qui est attendu d'eux			
5'	OC		Présentation	L'enseignant présente l'ensemble des jeux au groupe classe.	- Visualisation par chaque élève de l'ensemble des jeux. - Nommer la table de Pythagore			
3'	groupe	Plateau + règles	Découverte	Répartition et appropriation du matériel. Lecture des règles du jeu par groupe.	- Lire un tableau à double entrée - Lire et comprendre un texte prescriptif.	X	X	
20'	groupe	jeux	Jeu Entraînement aux	3 jeux multiplicatifs : loto, table de Pythagore 1 et de Pythagore 2	- réinvestissement des connaissances des tables de multiplication.	X	X	

Irène Cailleux  
 Christelle Barthélémy  
 Christophe Peter

			tables de multiplication				
10'	OC		Mise en commun Métacognition	Le maître questionne chacun des groupes: "Pour pouvoir jouer à ces jeux, que fallait-il que vous sachiez ? Que pourrait-on faire pour augmenter ses chances de gagner? A part gagner à des jeux mathématiques, à quoi cela sert-il de bien connaître ses tables de multiplication ? »	- Nommer les compétences nécessaires (connaître ses tables de multiplication, connaître le résultat des tables le plus rapidement possible) Rapidité	X	
	OC		Mise en commun Métacognition		- Transférer dans la vie courante les savoirs faire scolaires.	X	
5'	Ind.		Evaluation	Tables de Pythagore à compléter dans le cahier du jour.	- donner rapidement le résultat d'une opération.		

Irène Cailleux  
Christelle Barthélémy  
Christophe Peter

## Evaluation

X	5	7	9	4	3
2					
6					
8					