

Carine Laubscher
Alexandra Sprenger

JEUX MATHÉMATIQUES : calcul mental (additions et multiplications)

Jeu n°1 : Jeu de l'addition

But du jeu :

Etre le premier à avoir posé tous ses jetons

Avant de commencer à jouer :

Chaque joueur pioche un jeton et le pose sur la case correspondante .
Chacun prend ensuite 15 jetons ; le reste des jetons forme une pioche.

Déroulement du jeu :

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Chacun son tour pose un jeton sur le plateau (attention à ne pas se tromper dans tes calculs) .

Pour pouvoir poser un jeton sur une case, elle doit toucher par un côté une case déjà occupée.

Si on ne peut poser aucun de ses jetons, on prend un jeton dans la pioche et c'est au joueur suivant de jouer.

+	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Carine Laubscher
Alexandra Sprenger

Jeu n°2 : Jeu de la multiplication

But du jeu :

Etre le premier à avoir posé tous ses jetons

Avant de commencer à jouer :

Chaque joueur pioche un jeton et le pose sur la case correspondante .
Chacun prend ensuite 15 jetons ; le reste des jetons forme une pioche.

Déroulement du jeu :

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Chacun son tour pose un jeton sur le plateau (attention à ne pas te tromper dans tes calculs) .

Pour pouvoir poser un jeton sur une case, elle doit toucher par un côté une case déjà occupée.

Si on ne peut poser aucun de ses jetons, on prend un jeton dans la pioche et c'est au joueur suivant de jouer.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Jeu n°3 : Loto

But du jeu :

Etre le premier à avoir rempli sa plaquette.

Avant de commencer à jouer :

Chaque joueur prend une plaquette

On désigne un meneur : c'est un joueur qui tirera les jetons et qui lira ce qu'il y a dessus.

Déroulement du jeu :

Le meneur tire un jeton et le lit :

si c'est un nombre, le joueur qui a l'opération correspondante lève la main

si c'est une opération, le joueur qui a le résultat correspondant (nombre) lève la main.

S'il ne s'est pas trompé, le joueur qui a levé la main reçoit le jeton et le pose sur la case correspondante.

Attention : Un jeton tiré peut correspondre à deux cases qui se trouvent sur deux plaquettes différentes. Si deux joueurs lèvent la main, c'est le plus rapide qui reçoit le jeton.

exemple : jeton tiré : 12

cases possibles : 6+6 ou 3X2

10+2

25

4x3

12

5x5

8x3

4x8

20

5+9

14

Jeu n°4 : Jeu des mariages

But du jeu :

Etre le premier à avoir posé toutes ses cartes

Avant de commencer à jouer :

On retire une carte du jeu sans la regarder
On distribue toutes les cartes aux joueurs

Déroulement du jeu :

C'est le joueur le plus jeune qui commence.

Chacun regarde ses cartes. S'il en a qui vont ensemble (un nombre et une addition dont le résultat est le même nombre), il pose la paire devant lui.

Ensuite chacun à son tour pioche une carte dans le jeu de son voisin de droite.

Au fur et à mesure il faut poser des paires de cartes devant soi .

Celui qui se retrouve à la fin du jeu avec une carte seule a perdu.

256
200+50+6

452
400+50+2

200+30+7

Stage T1 projet 2 : jeux mathématiques

tps	mat	org	Processus de réinvestissement	Situation proposée	Compétences attendues	P	L	E
2'			Présentation du projet	Aujourd'hui nous allons faire des mathématiques en utilisant des jeux. Vous allez jouer en groupes et à la fin vous essayerez de nous dire ce que ces jeux vous ont permis de travailler	Se mobiliser autour du même sujet Comprendre ce qui est attendu			
5'	4 jeux	OC	Emergence des représentations	Présentation du matériel des différents jeux Emission d'hypothèses sur les règles (à noter au tableau)	Etre capable de formuler des hypothèses sur les règles d'un jeu, à l'oral, devant un grand groupe	X		
20'	Jeux et règles écrites	gr	Situation problème	Maintenant on va donner un jeu à chaque groupe, avec les règles écrites, et vous allez jouer	Associer un nombre entier avec sa décomposition additive Connaître les tables d'addition et de multiplication de 1 à 9 Utiliser les tables d'addition et de multiplication pour calculer une somme ou un produit Repérer une case sur un quadrillage	X	X	
			recherche	Les enfants lisent les règles et tentent de les appliquer correctement. Ils comparent les règles données avec leurs hypothèses du début	Lire correctement une règle de jeu	X	X	
5'		OC	Mise en commun	Présentation par chaque groupe de son jeu à toute la classe	Reformuler une consigne Expliciter avec ses propres mots une règle du jeu en respectant la chronologie	X		
20'	Jeux et règles écrites	gr	Phase de jeu	Les groupes changent de jeu	Associer un nombre entier avec sa décomposition additive Connaître les tables d'addition et de multiplication de 1 à 9 Utiliser les tables d'addition et de multiplication pour calculer une somme ou un produit	X	X	

Carine Laubscher
 Alexandra Sprenger

					Repérer une case sur un quadrillage			
10'		OC	Métacognition	Chaque groupe a joué avec au moins deux jeux « qu'est-ce qu'il faut connaître en maths pour utiliser ces jeux ? »	Identifier les procédures mieux adaptées à chaque situation	X		
5'		ind	Evaluation	On demande aux enfants de trouver un titre pour chaque jeu, par écrit	Identifier les procédures mieux adaptées à chaque situation			X