

# Jeux mathématiques

## Cycle 1

*« Tous les jeux, y compris ceux qui paraissent les plus simples, recèlent d'antiques sagesses. »*

Bernard Werber

Dès sa première partie, le Rapport Villani-Torossian met l'accent sur la nécessité d'utiliser le jeu dans l'apprentissage des Mathématiques, pour que les nombres soient « des amis » et pour que le plaisir soit à part entière dans cet enseignement. La première recommandation va dans ce sens: « ne pas oublier que l'apprentissage n'est pas exclusivement une opération intellectuelle. »

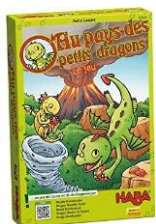
De nombreux jeux du commerce présentent des aspects mathématiques (déplacement sur le plateau de jeu, comptage des scores, formes géométriques...). Il s'agit donc plutôt ici d'établir une liste plus précise de jeux dont les règles intègrent des compétences mathématiques dans le déroulement même des parties.

Les âges pris en compte sont ceux donnés par les éditeurs. Cependant, certains jeux du cycle 2 sont tout à fait utilisables dès le cycle 1.

# JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 1



		Nom du jeu	<b>1 2 3</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluer et comparer des collections d'objets</li> <li>• Réaliser une collection dont le cardinal est donné</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Associer plusieurs représentations du nombre (nombre, constellation, doigts et collection) avec un système autocorrectif.	
Ravensburger	À partir de 7,99	1 à 4		



		Nom du jeu	<b>La course des dragons</b>	<b>5 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités</li> <li>• Réaliser une collection dont le cardinal est donné</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Des petits dragons récupèrent des cristaux de feu en se déplaçant sur les pentes d'un volcan grâce à un dé. Arrivés au cratère, chacun compte ses cristaux et le gagnant est désigné. (Aide au comptage au dos du plateau).	
Haba	À partir de 12,90	2 à 4		



		Nom du jeu	<b>L'ours savant</b>	<b>4 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités</li> <li>• Calcul jusqu'à 10.</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Des petits dragons récupèrent des cristaux de feu en se déplaçant sur les pentes d'un volcan grâce à un dé. Arrivés au cratère, chacun compte ses cristaux et le gagnant est désigné. (Aide au comptage au dos du plateau).	
Haba	À partir de 22,90	2 à 4		

## JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 1



		Nom du jeu	<b>Dino des chiffres</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Etudier les nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>Quantifier des collections jusqu'à 10</li> <li>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Associer deux représentations d'un nombre (chiffre et collections) avec l'aide d'une dinosaure.	
Haba	6,90	1 à 4		
		Nom du jeu	<b>1, 2, 3 Trésor à bâbord</b>	<b>5 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul jusqu'à 10</li> <li>Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Plusieurs jeux possibles, avec travail sur la suite numérique ou de petits calculs jusqu'à 10 (addition et soustraction). Bande numérique fournie.	
Haba	À partir de 9,90	2		
		Nom du jeu	<b>Saute lapin</b>	<b>4 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Explorer des grandeurs <ul style="list-style-type: none"> <li>Approche des grandeurs</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Des lapins doivent quitter leur île pour attraper une carotte en or. Pour cela, et comme ils ne savent pas nager, ils doivent construire des ponts.	
Haba	À partir de 18,90	2 à 4		

## JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 1



		Nom du jeu	<b>De chiffres en chiffres</b>	<b>5 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Etudier les nombres <ul style="list-style-type: none"> <li>Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Remettre en ordre des suites de tuiles nombres et être le premier à le faire.	
Haba	6,90	2 à 4		



		Nom du jeu	<b>Gagne ton papa</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Explorer des formes <ul style="list-style-type: none"> <li>Approche des formes planes, des objets de l'espace</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Etre le plus rapide à remplir son espace avec des formes imposées.	
Gigamic	À partir de 34,90	1 à 2		



		Nom du jeu	<b>Gagne ta maman</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Explorer des formes <ul style="list-style-type: none"> <li>Approche des formes planes, des objets de l'espace</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Etre le plus rapide à remplir son espace avec des formes imposées.	
Gigamic	À partir de 34,90	1 à 2		

## JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 1

		Nom du jeu	<b>Compte avec les ours</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres Evaluer et comparer des collections d'objets Réaliser une collection dont le cardinal est donné	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Les joueurs constituent une collection de fraises des bois à mettre sur leur lien en observant des cartes.	
Gigamic	20,00	2 à 4		
		Nom du jeu	<b>L'écureuil rusé</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres Réaliser une collection dont le cardinal est donné	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Les écureuils collectent à tour de rôle le	
Educational insight	34,80	2 à 4		
		Nom du jeu	<b>Top 10 !</b>	<b>5 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Etudier les nombres Quantifier des collections jusqu'à 10	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible sans dépasser un nombre de plus de 10 animaux.	
Janod	8,80	2 à 8		


## JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 1



		Nom du jeu	<b>Top détective</b>	<b>4 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Explorer des formes	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Jeu sur le modèle du « Qui est-ce? » dans lequel il faut retrouver une carte à l'aide des formes géométriques.	
Topla	9,90	2		
		Nom du jeu	<b>Top explorer</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Utiliser les nombres Evaluer et comparer des collections d'objets	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Reconnaître et associer diverses représentations des nombres	
Topla	9,90	2 à 4		
		Nom du jeu	<b>Logic city</b>	<b>5 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Explorer des formes - Reproduire un assemblage à partir d'un modèle	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Se prendre pour un architecte et relever des défis de construction avec 3 niveaux de difficultés.	
Goula	19,99	À partir de 1		

## JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 1



		Nom du jeu	<b>Numéricards jusqu'à 10</b>	<b>3 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Etudier les nombres <ul style="list-style-type: none"><li>• Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à 10</li><li>• Dire la suite des nombres</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Remettre en ordre la suite des nombres et être le premier à la faire.	
Monécole.fr	14,50	2 à 5		