

# Jeux mathématiques

## Cycle 2

*« 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 1 sont tout à fait utilisables au cycle 2 et certains jeux du cycle 3 sont également adaptés au cycle 2.

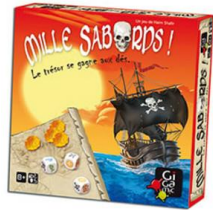
## JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 2

		Nom du jeu	<b>6 qui prend</b>	8 ans
		Objectifs pédagogiques	<u>Comprendre et utiliser les nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparer et ranger des nombres entiers</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Constituer des suites de nombres en plaçant ses cartes en fonction de leur position dans la file numérique et ne pas poser la 6 <sup>ème</sup> carte.	
Gigamic	À partir de 13,90	2 à 10 joueurs		
		Nom du jeu	<b>Au pays des petits dragons</b>	
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Une course dans la vallée des Dragons où le vent tourbillonne et fait changer de direction. En route, il faut récolter des pierres volcaniques. Le gagnant ne sera pas le plus rapide mais celui qui aura ramassé le plus de pierres.	
HABA	12,90	2 à 4		
		Nom du jeu	<b>Bubbles</b>	6 ans
		Objectifs pédagogiques	<u>Comprendre et utiliser les nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordre</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	4 dés de couleur sont lancés. Les joueurs doivent classer les valeurs mentalement et retrouver, parmi 24 cartes, celle qui représente la même séquence sous forme de bulles.	
Piatnik	18,95	2 à 4		

		<b>Nom du jeu</b>	<b>Addi cat</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition et soustraction)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Plusieurs jeux possibles allant d'additions lacunaires, memory de calculs...	
Cat's family	19,00	1 à 6 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Duel de magicien</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Un duel de magiciens où les sorts jetés peuvent être issus de l'association de plusieurs petits magiciens pour être plus fort.	
Piatnik	À partir de 9,99	2 à 6 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Lobo 77</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Se débarrasser de ses cartes sans atteindre un multiple de 11 ou sans dépasser 77, en calculant au fur et à mesure le nombre atteint.	
Gigamic	13,90	2 à 8 joueurs		



		<b>Nom du jeu</b>	<b>Pikomino</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (addition et multiplication)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Obtenir des dominos de vers de terre en jetant des dés et en gardant des combinaisons de nombres à multiplier puis à additionner.	
Gigamic	15,90	2 à 7 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Ratatouille</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Combiner au moins 3 des 5 cartes mises au centre pour obtenir un nombre donné. Le gagnant est celui qui obtient le plus de fois la combinaison de légumes pour faire une ratatouille avant des points bonus possibles.	
Tilsit	12,00	2 à 6 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Rallye</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (addition et soustraction)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Obtenir les km indiqués par les deux dés en utilisant ses cartes et le calcul.	
Djeco	14,80	2 à 5 joueurs		






		<b>Nom du jeu</b>	<b>Mille sabords</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (addition)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Réaliser des combinaisons avec des dés et des cartes spéciales pour réaliser un score donné.	
Gigamic	12,00	2 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Katamino</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Reconnaître quelques solides</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Approche de la géométrie dans l'espace</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs		
Gigamic	15,90	2 à 6 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Multi héros</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (multiplications et divisions)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Sauver le monde en multipliant ses super pouvoirs.	
Monécole.fr	19,50	2 à 4 joueurs		



		<b>Nom du jeu</b>	<b>Numericards 100</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Comprendre et utiliser des nombres entiers pour ordonner Nommer et lire des nombres entiers	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Etre le premier à finir la frise numérique.	
Monécole.fr	14,50	2 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Numericards 1000</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	Comprendre et utiliser des nombres entiers pour ordonner Nommer et lire des nombres entiers	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Etre le premier à finir la frise numérique.	
Monécole.fr	14,50	2 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Qwixx</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> • Calcul mental (additions)	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Choisir les nombres à cocher pour être celui qui marque le plus de points.	
Gigamic	13,90	2 à 5 joueurs		









		<b>Nom du jeu</b>	<b>L'aventure</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mémoriser des faits numériques (tables de multiplication)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	L'entrée d'une ville légendaire est fermée par une porte qu'il faudra ouvrir en trouvant les résultats des multiplications.	
Haba	22,90	1 à 4 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Rallye des chiffres</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition et multiplication)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Pour gagner la rallye, les joueurs devront résoudre des calculs.	
Haba	9,99	2 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Le monstre des maths</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition et soustraction)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Attraper les monstres des maths en formant des opérations mathématiques.	
Haba	6,90	2 à 4 joueurs		






		<b>Nom du jeu</b>	<b>Multiplipotion</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> • Calcul mental (multiplications)	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Capturer les monstres des magiciens adverses en multipliant les nombres de vos potions magiques.	
On the go	12,90	2 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Non, merci!</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> • Calcul mental (addition)	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Prendre ou non des cartes pour éviter d'être celui qui a le plus de points négatifs en fin de partie. La constitution de suites de nombres peut limiter le nombre de points négatifs.	
Gigamic	10,00	3 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Le jeu des fruits</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Comprendre et utiliser les nombres entiers</u> • dénombrer	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Se débarrasser le premier de ses cartes en posant sur une carte dévoilée, une carte qui contient plus de fruits dans l'une des variétés.	
Piatnik	10,00	2 à 5 joueurs		




		<b>Nom du jeu</b>	<b>Hippo</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Se débarrasser de ses bouées le plus rapidement en additionnant les nombres de 2 ou 3 des dés jetés.	
Gen X games	9,90	2 à 4 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Le jeu du P'tit marchand</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Résoudre des problèmes impliquant des prix</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Principes d'utilisation de la monnaie</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Prendre ou non des cartes pour éviter d'être celui qui a le plus de points négatifs en fin de partie. La constitution de suites de nombres peut limiter le nombre de points négatifs.	
Ravensburger	9,50	3 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Bingolino</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition et soustraction)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Dans ce jeu, il faut réussir à retourner 16 tuiles en utilisant le calcul et les dés jetés.	
Schmidt	10,00	2 à 4 joueurs		

		<b>Nom du jeu</b>	<b>Class time des chiffres</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition, soustraction et multiplication)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	A chaque manche, une opération est choisie. Puis les joueurs doivent être les premiers à trouver le résultat de cette opération pour la carte nombre retournée.	
Pink fizz	14,90	2 à 12 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Par Odin</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition, soustraction et multiplication)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Dans ce jeu solo, les armées des hommes qu'observent les dieux vikings doivent être de force égale. Mais l'arrivée de personnages spéciaux va corser les calculs.	
Oldchap	15,00	1		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Take it easy</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (multiplication)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Créer des lignes continues rapportant le plus de points, obtenus par la multiplication de la valeur de la couleur et le nombre de pièces.	
Lello	26,50	1 à 6 joueurs		

		<b>Nom du jeu</b>	<b>Shut the box</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition, soustraction)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Lancer les dés et utiliser le calcul pour être le premier à descendre toutes ses tuiles.	
Goki	32,90	2 à 4 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Triolet</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition, soustraction et multiplication)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Une sorte de scrabble des nombres dans lequel toutes les lignes doivent faire un total de 15.	
Gigamic	30,00	2 à 4		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Shokoba</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Calcul mental (addition)</li> </ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Rattraper des animaux échappés de la ferme en addition les cartes qu'on a en main.	
MJ games	15,50	2 à 4		



		<b>Nom du jeu</b>	<b>Poule mouillée</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (addition, soustraction, double)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Se débarrasser le premier de ses cartes en ajoutant les valeurs des cartes sans dépasser 21. Cartes spéciales qui doublent le résultat ou remet à 0.	
Piatnik	9,00	2 à 5 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Multiplodingo</b>	<b>7 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (multiplication, division)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	7 jeux pour travailler le calcul mental.	
Didacool	11,90	2 à 6		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Calculodingo</b>	<b>6 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (addition et soustraction)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	15 jeux pour travailler l'addition et la soustraction	
Didacool	11,90	2 à 4		



		<b>Nom du jeu</b>	<b>Can't stop</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"><li>Calcul mental (addition)</li></ul>	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Faire grimper le premier 3 de ses sherpas aux sommets en faisant des combinaisons de nombres (addition). Mais il faut savoir s'arrêter à temps.	
Franjos	24,95	2 à 4 joueurs		
		<b>Nom du jeu</b>	<b>Mathsumo</b>	<b>8 ans</b>
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> * Mémoriser des faits numériques: les tables de multiplication	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Plateau de jeu pour jouer avec les tables de multiplications et les multiples	
Mattika	29,90	2 à 6		

Les éditions Nathan proposent des boîtes de jeux, allant avec la méthode heuristique des mathématiques.

Les éditions Cat's Family proposent également de nombreux jeux mathématiques.