

Jeux mathématiques

Cycle 3

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


Bernard Werber

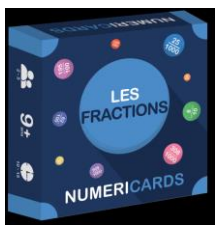
Dès sa première partie, le Rapport Villani-Torossian met l'accent sur la nécessité d'utiliser le jeu dans l'apprentissage des Mathématiques, pour que les nombres soient « des amis » et pour que le plaisir soit à part entière dans cet enseignement. La première recommandation va dans ce sens: « ne pas 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...). 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 au cycle 3.

JEUX MATHÉMATIQUES – CYCLE 3

		Nom du jeu	Opération Amon ré	8 ans
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (addition, soustraction, multiplication et division) 	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Une équipe d'agents secrets entre dans un musée et doit désamorcer le système de sécurité grâce à un code secret. Ce code secret s'obtient en combinant les chiffres des dés jetés.	
Haba	19,90	2 à 4 joueurs		
		Nom du jeu	Katamino	8 ans
		Objectifs pédagogiques	<u>Calculer avec des nombres entiers</u> <ul style="list-style-type: none"> Calcul mental (addition et soustraction) 	
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		
		Nom du jeu	Numéricards grands nombres	9 ans
		Objectifs pédagogiques	<u>Utiliser les grands nombres</u> Comparer, ranger, encadrer	
Editeur	prix	Nbre de joueurs	Être le premier à finir la frise numérique.	
Monécole.fr	14,50	2 à 5 joueurs		



Nom du jeu

Numéricards fractions

9 ans

Objectifs
pédagogiques

Utiliser les fractions
Comparer, ranger, encadrer

Editeur

prix

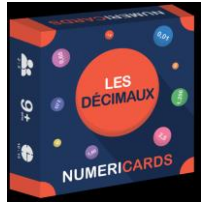
Nbre de joueurs

Etre le premier à finir la frise numérique.

Monécole.fr

14,50

2 à 5 joueurs



Nom du jeu

Numéricards les décimaux

9 ans

Objectifs
pédagogiques

Utiliser les décimaux
Comparer, ranger, encadrer

Editeur

prix

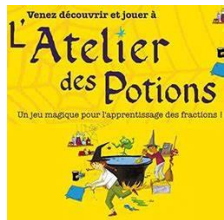
Nbre de joueurs

Etre le premier à finir la frise numérique.

Monécole.fr

14,50

2 à 5 joueurs



Nom du jeu

Atelier des potions

9 ans

Objectifs
pédagogiques

Utiliser les fractions
Comparer, ranger, encadrer

Editeur

prix

Nbre de joueurs

En cours de tests et d'édition.



Nom du jeu

2 sans 3

10 ans

Objectifs
pédagogiques

Utiliser les nombres
Comparer, ranger, encadrer
Calculer avec des nombres entiers

Editeur

prix

Nbre de joueurs

Une variante du « 6 qui prend » dans laquelle il ne faut pas prendre 3 cartes sinon les points sont marqués en négatif.

Gigamic

13,90

2 à 4 joueurs



Nom du jeu

Le cap est bon

9 ans

Objectifs
pédagogiques

Calculer avec des nombres entiers

Editeur

prix

Nbre de joueurs

Etre le premier à finir la régates grâce à la meilleure prise de cap et au calcul mental.

Art of games

30,00

2 à 4 joueurs



Nom du jeu

Atelier des potions

9 ans

Objectifs
pédagogiques

Utiliser les fractions
Comparer, ranger, encadrer

Editeur

prix

Nbre de joueurs

Plusieurs jeux possibles qui permettent de travailler les fractions.

Didacool

11,90

2 à 8

**Nom du jeu****Mathador flash**

9 ans

Objectifs
pédagogiquesCalculer avec des nombres entiers

Editeur

prix

Nbre de joueurs

Les 2 ou 3 dés rouges lancés permettent de fixer le nombre à atteindre.
Les autres dés, utilisés une seule fois, doivent permettre d'obtenir le
nombre cible.

L2D

20,20

2 à 6 joueurs

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.