Jeux Mathématiques – Période 1

En route pour les maths CM1-CM2

CALCUL MENTAL				
	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
CM1 Les tables d'addition	Connaitre les tables d'addition dans les deux sens	Jeu des tables d'addition	2 à 4	Les cartes de jeu Des jetons Une calculatrice
CM2 Les doubles (1)	Connaitre les doubles des nombres de 1 à 20.	Bataille des doubles	2 à 4	30 cartes numérotées de 1 à 30
CM3 Multiplier par 10, 100, 100	Multiplier un nombre entier par 10, 100, 1 000.	Turbo multiplications	2 à 4	Un plateau de jeu Des pions Les cartes « Turbo Multiplications » Une calculatrice
CM4 Additionner 2 nombres	Savoir additionner deux nombres mentalement	Toup'flash	2 à 4	2 toupies 1 ardoise et 1 feutre effaçable par joueur 1 calculatrice
CM5 Les tables de multiplication (1)	Connaitre les tables de multiplication.	Multi Dés	2	2 dès à 9 ou 10 faces 1 feuille pour noter les scores
CM6 Les moitiés (1)	Connaitre les moitiés des nombres pairs de 2 à 40.	Memory des moitiés	2 à 4	40 cartes : - 20 cartes "nombres" (pairs de 2 à 40) - 20 cartes "moitiés"

NOMBRES				
	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
N1 Les fractions (1)	Lire et écrire des fractions. Écrire une fraction comme la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1. Écrire la somme d'un entier et d'une fraction inférieure à 1 comme une unique fraction.	Les marécages	3 à 6	Les cartes de jeu
		Domino des fractions	2 à 4	Les cartes de jeu : niveau 1 ou niveau 2
N2 Les entiers (1)	Utiliser diverses représentations d'un nombre. Connaitre la valeur des chiffres dans un nombre. Manipuler les unités de numération	Nombre mystère	3 à 6	Les cartes de jeu : niveau 1 ou 2 Des rubans pour accrocher les cartes Une ardoise par joueur La fiche d'aide aux questions
		Bingo des décompositions	3 à 6	Les grilles de bingo Les cartes "décomposition". Les jetons
N3 Les fractions (2)	Encadrer une fraction par deux entiers consécutifs, à partir de la forme entier + fraction. Repérer un point d'une demi-droite graduée par une fraction. Placer une fraction sur une demi-droite graduée.	Le défi des bornes	2 à 4	Des cartes « fractions ». Des cartes « entiers » de 0 à 10. Une ardoise par joueur. Une fiche-réponse
		Place ta fraction !	2 à 4	Plusieurs plateaux représentant une demi-droite graduée Des cartes-fractions Une fiche-réponse
CALCUL				
	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
C1 Les parenthèses	Comprendre le sens des parenthèses dans un calcul. Effectuer un calcul contenant des parenthèses.	La bataille des parenthèses	2	Les 30 cartes de jeu
C2 L'addition et la soustraction (1)	Poser et effectuer une addition. Poser et effectuer une soustraction.	Le duel des calculateurs	2 à 4	Les cartes de jeu Une ardoise ou une feuille par joueur Un feutre ou un crayon Une calculatrice
C3 Estimer un résultat (1)	Estimer le résultat d'une addition, d'une soustraction.	Plus ou moins ?	2 à 4	Le plateau de jeu Les 32 cartes La fiche correction

RÉSOLUTION DE PROBLEMES

	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
P1 Les problèmes de parties-tout (1)	Résoudre des problèmes en choisissant une stratégie adaptée	Problèmes Express	2 à 4	Les cartes problèmes Une ardoise par joueur Les jetons de jeu La fiche réponse
P2 Les problèmes de comparaison				
P3 Les problèmes à étapes (1)				

GRANDEURS ET MESURES

	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
GM1 Les angles (1)	Connaitre le vocabulaire et la notation des angles. Identifier les angles droits, les angles aigus et les angles obtus.	Qui suis-je ?	2 à 4	Les cartes de jeu Une équerre La fiche réponse
GM2 Les longueurs (1)	Convertir une longueur.	La fusée des longueurs	2 à 4	Les cartes de jeu Le plateau de jeu Les jetons fusée
GM3 Les longueurs (2)	Choisir une unité de longueur	L'unité mystère	3 à 5	Les cartes de jeu 4 cartes “unités” par joueur La fiche réponse Les jetons

ESPACE ET GÉOMÉTRIE

	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
G1 Les codes en géométrie	Apprendre les codes usuels en géométrie	La chasse aux figures	2 à 4	Les 20 cartes figures Les 20 cartes consignes
G2 Les droites parallèles et perpendiculaires	Vérifier si des droites sont parallèles ou perpendiculaires avec des instruments.	Les Experts des Droites	2 à 4	Les cartes de jeu Matériel de géométrie
G3 Les solides	Connaitre le nom des solides.	Buzzer des solides	2 à 4	Les 46 cartes de jeu La carte buzzer

DONNÉES ET PROBABILITÉS

	COMPÉTENCES	NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	MATÉRIEL
D1 Placer des données dans un tableau	Lire les données d'un tableau. Résoudre des problèmes grâce aux données d'un tableau.	Panique au manoir	2 à 5	1 plateau de jeu 28 cartes Défi 1 fiche réponses 1 pion par joueur
D2 Lire un tableau				
D3 Construire un tableau				