

Jeux proposés en animation pédagogique et compétences mises en jeu au cycle 2

Ces jeux peuvent être proposés en GS ou en CP en adaptant les règles et le matériel pour mettre en jeu les compétences correspondantes

Cours élémentaire première année		JEU : X : niveau de classe prévu, O : possibilité d'adaptation																						
		Quadruplay	Octuplay	Equiplay	Décadex	Architeck	Kamelott	Hali Galli	Le 6 qui prend	Digit	Princes et dragons	Le 15 vainc	Logix	Rush Hour	Mystéro	Mathador kid	Set	Ratatouille	Blokus	Mathable junior	Go getter	Les chiffres croisés		
Compétences mathématiques mises en jeu	Nombres et calcul	1. Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000.	X	X	X	X			O	X			X			X	X		X		X		X	
		2. Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer.								X						X								
		3. Écrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100, etc.																						
		4. Connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant.																						
		5. Mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5.																						
		6. Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits.	X	X	X	X							X					X		X	X	X		X
		7. Calculer en ligne des suites d'opérations.																X						X
		8. Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 1 000).																						
		9. Connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser pour effectuer des multiplications par un nombre à un chiffre.																						
		10. Diviser par 2 ou 5 des nombres inférieurs à 100 (quotient exact entier).																						
		11. Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication.	X	X		X													X					
		12. Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements.			X																			
		13. Utiliser les fonctions de base de la calculatrice.																X	X		X			X
	Géométrie	1. Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle.					X			X							X							
		2. Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit.																						
		3. Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs.					X			X				X						X				
		4. Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage.											X	X	X					X				
		5. Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.					X			X							X			X				
		6. Reconnaître, décrire, nommer quelques solides droits : cube, pavé...					X																	
se	1. Utiliser un calendrier pour comparer des durées.																							

Propositions de jeux par le groupe d'enseignants du 27 mars 2014 (St-Fons) :

Ces jeux peuvent être proposés en GS ou en CE1 en adaptant les règles pour mettre en jeu les compétences correspondantes

Cours préparatoire			JEUX : X : niveau de classe prévu, O : possibilité d'adaptation																				
			Qui est-ce ?	Jeu de l'oie	1000 bornes	Jeu du banquier	Puissance 4	Planche à trou	Yam's	Shut the box	Batawaf	Jungle speed	Memory	10 dans la boîte	Punta	Dominos	marchande	Puzzle	Puzzle (calcul)	Tangram	Bataille	Loto	
Compétences mathématiques mises en jeu	Nombres et calcul	1. Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100.		X	X	X			O	X			X		X	X					X	X	
		2. Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("table d'addition").							O	X			X	X	X	X							X
		3. Comparer, ranger, encadrer ces nombres.			X	X						X				X						X	
		4. Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.				X																	
		5. Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20.														X							
		6. Connaître la table de multiplication par 2.																					
		7. Calculer mentalement des sommes et des différences.			X	X			O	X				X	X	X	X		X				X
		8. Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous.			X	X			O	O													
		9. Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100).				X																	
		10. Résoudre des problèmes simples à une opération.																					
Compétences mathématiques mises en jeu	Géométrie	1. Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...).		X		X	X										X		X				
		2. Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle.					X				X	X							X				
		3. Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque.					X													O			
		4. Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit.																					
		5. S'initier au vocabulaire géométrique.				X	X													X			
Compétences mathématiques mises en jeu	Grandeurs et mesures	1. Repérer des événements de la journée en utilisant les heures et les demi-heures.																					
		2. Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse.					O			X													
		3. Utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs.						O		O													
		4. Connaître et utiliser l'euro.				X										X							
		5. Résoudre des problèmes de vie courante.				X										X							
Compétences mathématiques mises en jeu	O G D	1. Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples	X						X														
		Développer le goût du raisonnement : émettre des hypothèses, faire des déductions..	X			X		O	X														

