Jeux mathématiques CP

Réf.3038

Philippe BOULET
illustrations : Christophe PIRON

PRÉSENTATION

Au début du CP, la majorité des élèves savent résoudre mentalement des problèmes numériques mettant en jeu de petites quantités. L'enfant utilise d'abord des procédures de comptage, notamment lorsqu'il est confronté à des collections d'objets. Pour dépasser ce type de réponse, il devient alors nécessaire de lui permettre d'accéder à des méthodes de calcul plus élaborées.

La compréhension du système de numération décimal permet d'élargir le champ du calcul numérique et d'accéder au calcul pensé ainsi qu'aux techniques mentales afférentes.

Ce fichier propose des situations ludiques et motivantes dans les domaines suivants :

- comptage ;
- ordre sur les nombres ;
- principes de la numération décimale ;
- différentes écritures additives d'un nombre ;
- technique de calcul mental ;
- calculs d'écarts.

Chacune de ces notions est abordée au cours de trois activités :

- Coloriages (coloriages magiques ou codés, mandalas
- Labyrinthes
- Quadrillages.

Ces fiches pourront être proposées collectivement, permettant ainsi de comparer les stratégies employées, ou individuellement dans le cadre d'une pédagogie différencier.

L'auteur

© Éditions Sed, 2002
Imprimé en France
179, avenue de Muret - 31300 Toulouse
ISBN : 2-86893-749-7
Réf. 3038

SOMMAIRE

Fiches	Compétences	Activités
1 - 1 Bis	Coder ou décoder un déplacement	Labyrinthe
2 - 2 Bis	Reproduire un quadrillage	Quadrillage
3 - 3 Bis	Utiliser les écritures additives	Coloriage magique
4 - 4 Bis	Différencier les nombres pairs et impairs	Coloriage magique
5 - 5 Bis	Utiliser les écritures additives de 10	Quadrillage
6 - 6 Bis	Utiliser les écritures additives de 5	Labyrinthe
7 - 7 Bis	Reproduire un quadrillage	Quadrillage
8 - 8 Bis	Utiliser les écritures additives de 10, 20 et 40	Coloriage magique
9 - 9 Bis	Compléter des additions à trous	Coloriage magique
10 - 10 Bis	Compter des nombres par ordre croissant	Quadrillage
11 - 11 Bis	Reproduire un motif sur un quadrillage	Quadrillage
12 - 12 Bis	Utiliser les écritures additives de 10, 20, 30, 40, 50 et 60	Coloriage magique
13 - 13 Bis	Calculer un total	Coloriage magique
14 - 14 Bis	Utiliser les écritures additives de 20	Labyrinthe
15 - 15 Bis	Compter de 2 en 2	Labyrinthe
16 - 16 Bis	Reproduire un dessin sur un quadrillage	Quadrillage
17 - 17 Bis	Décomposer un nombre (dizaines / unités)	Coloriage magique
18 - 18 Bis	Dénombrer les dizaines	Coloriage magique
19 - 19 Bis	Additionner 3 nombres pour faire 20, 30, 40 ou 50	Quadrillage
17 - 17 Bis	Décomposer un nombre (dizaines / unités)	Coloriage magique

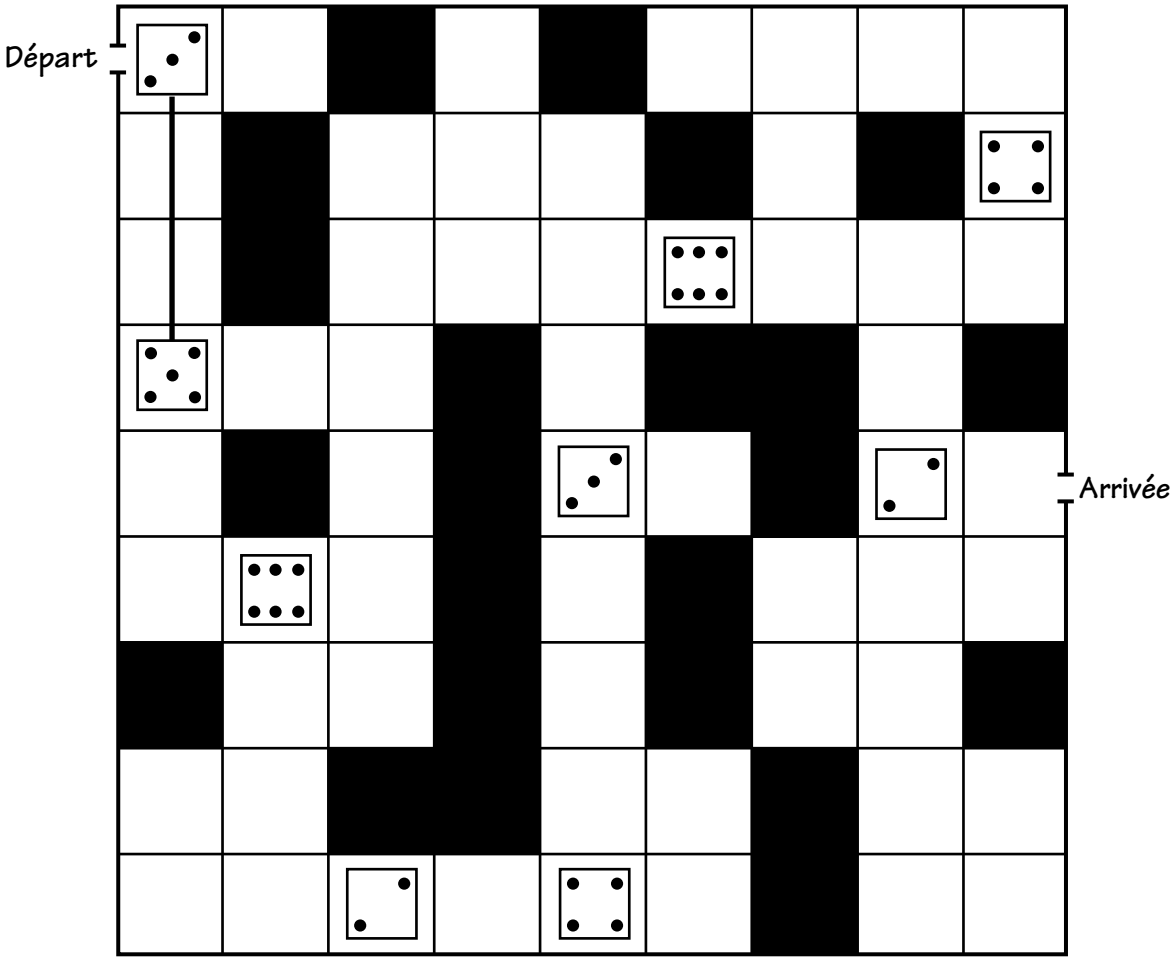
© Reproduction autorisée pour une classe seulement

Le labyrinthe des dés

Coder et décoder un déplacement

Trace le trajet qui permet, à partir de la case “Départ”, de sortir du labyrinthe par la case “Arrivée”.

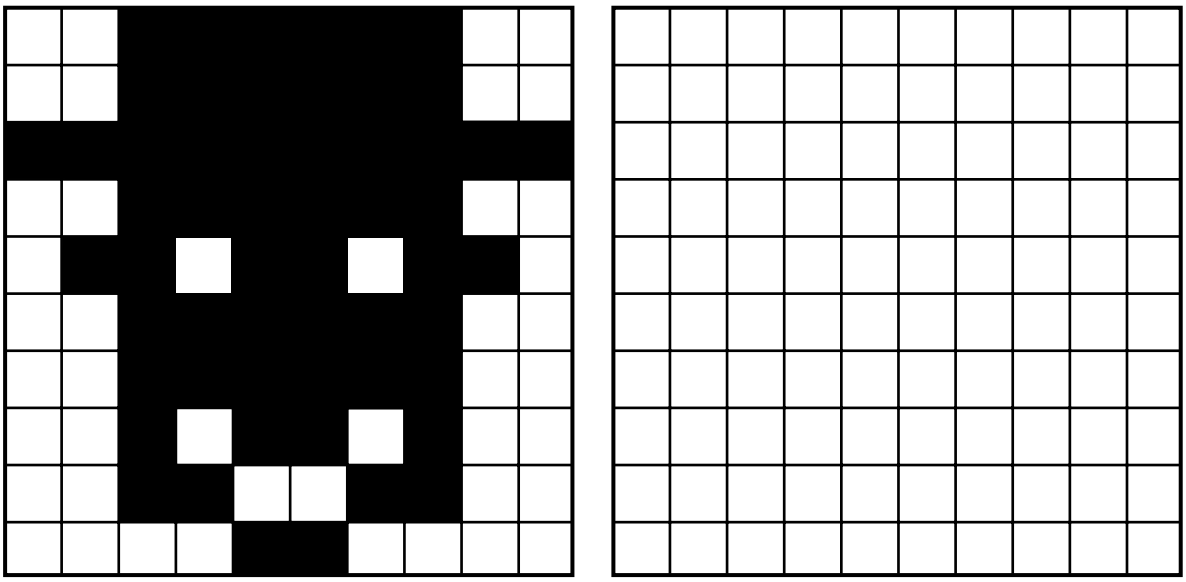
Exemple : Le dé indique , il faut avancer de 3 cases.



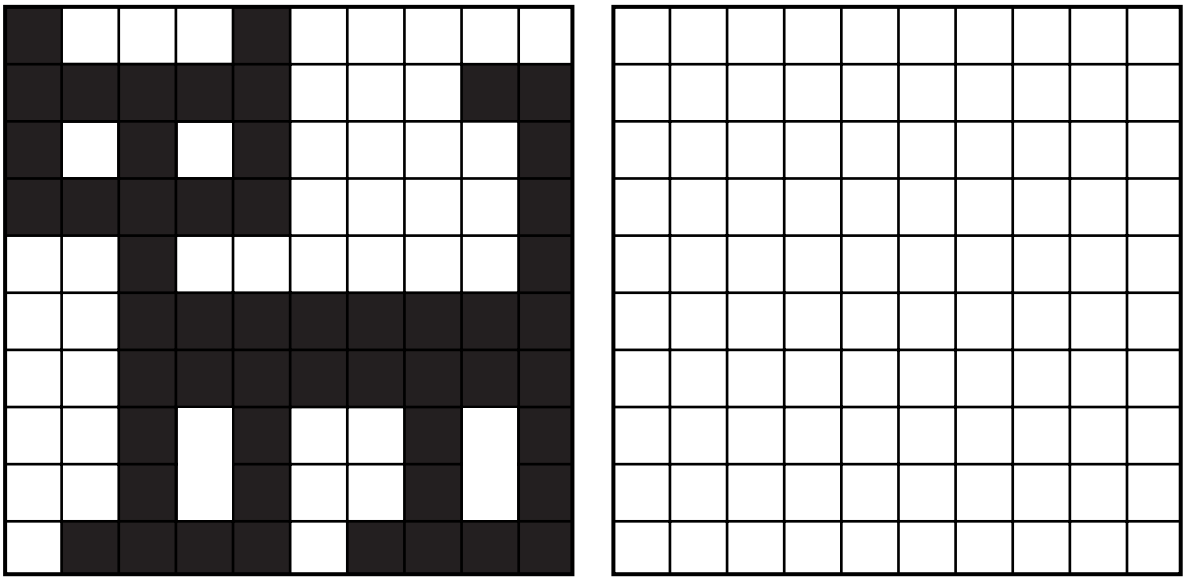
© Reproduction autorisée pour une classe seulement

Dessins sur quadrillages

Reproduis le motif sur le quadrillage de droite.



Reproduis le motif sur le quadrillage de droite.



© Reproduction autorisée pour une classe seulement

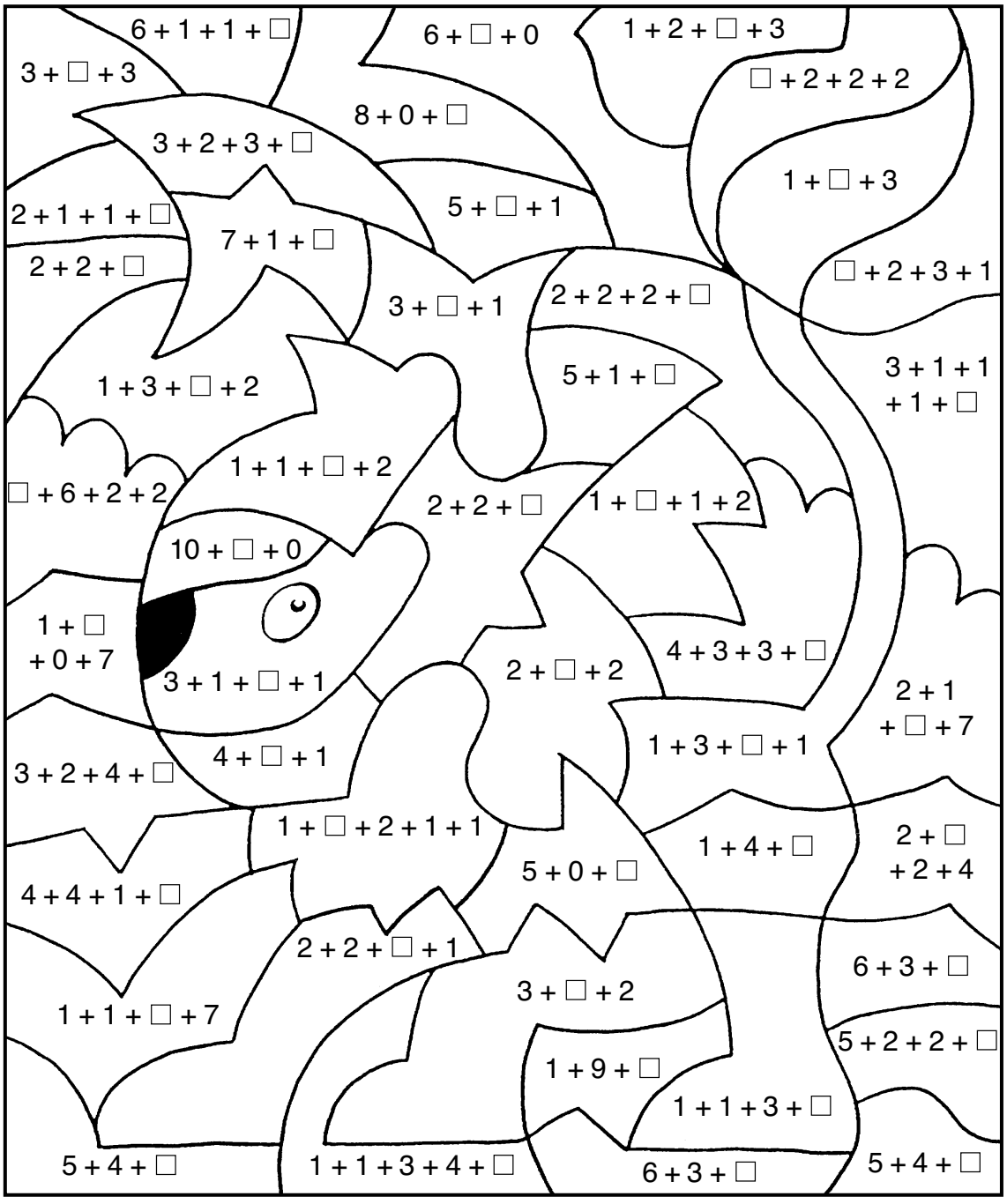
Le roi des animaux

Utiliser les écritures additives de 10.

Trouve le nombre manquant pour faire 10 et colorie selon le code suivant.

☐ = 1 : jaune ☐ = 0 : vert clair ☐ = 5 : orange

☐ = 2 : vert foncé ☐ = 6 : marron foncé ☐ = 4 : bleu



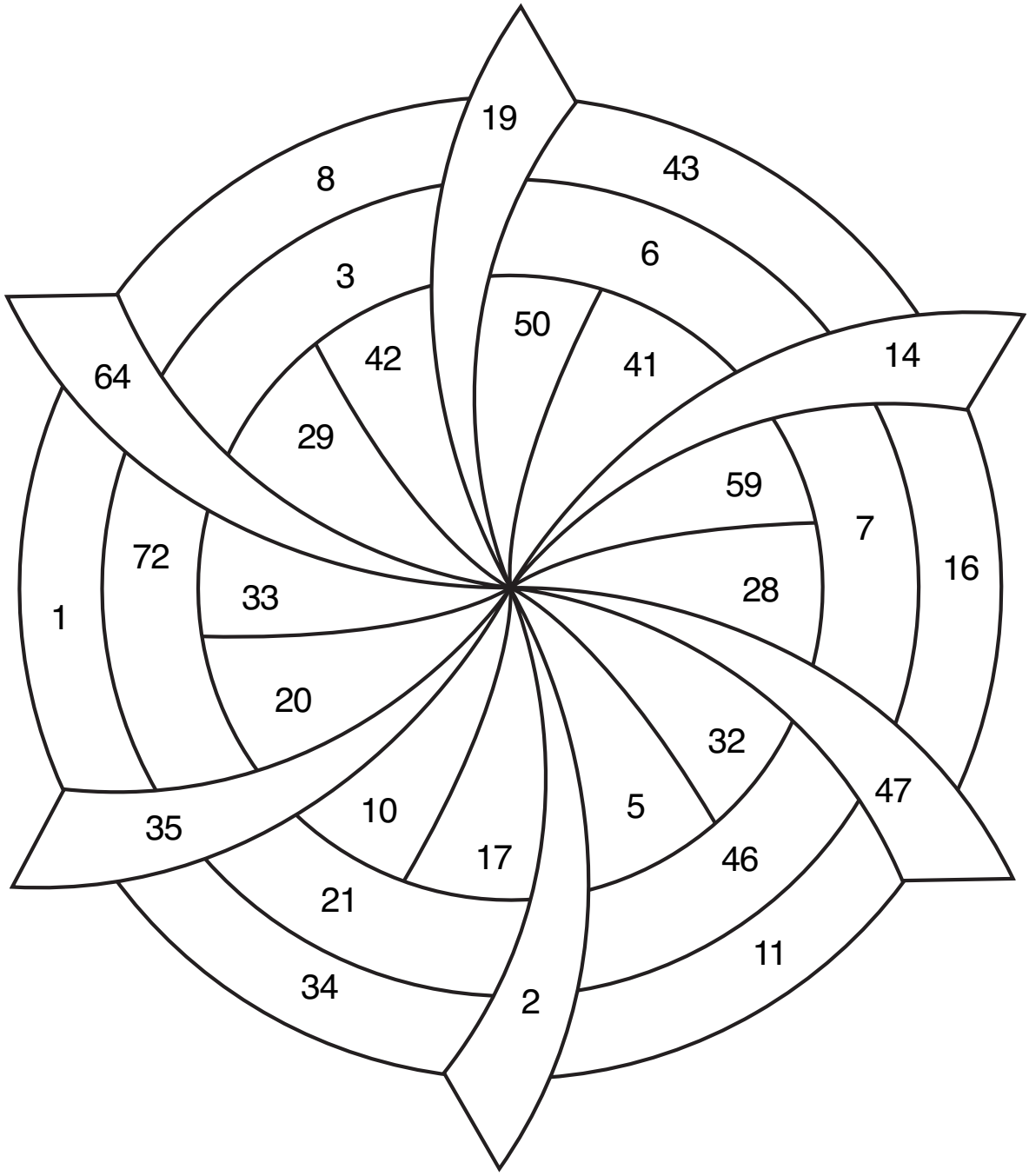
© Reproduction autorisée pour une classe seulement

La roue de feu

Différencier les nombres pairs et impairs

Colorie chaque partie du dessin selon le code suivant :

nombres pairs = rouge ; nombres impairs = jaune



© Reproduction autorisée pour une classe seulement

Les lignes magiques

Utiliser les écritures additives de 10

Dans chaque ligne horizontale du quadrillage, colorie 2 nombres dont la somme est égale à 10.

5	9	4	7	9	7	2	5
3	4	9	0	2	5	6	3
8	9	3	4	5	7	4	9
3	3	4	1	9	2	5	4
4	5	3	2	8	9	9	4
5	4	0	3	2	10	4	3
7	9	4	7	4	8	1	4
3	5	4	2	1	2	9	7

© Reproduction autorisée pour une classe seulement

Le labyrinthe des 5

Utiliser les écritures additives de 5

Pour éviter les chats, la petite souris doit passer uniquement par les cases qui font 5. Colorie le chemin qu'elle doit suivre, pour rentrer dans son trou.

		2 + 2	4 + 1	0 + 2	5 + 3	6 + 4	3 + 8	
	2 + 3	1 + 4	0 + 5		3 + 0	2 + 1	3 + 4	4 + 2
5 + 2	3 + 2		4 + 4	3 + 5	2 + 1	0 + 5	1 + 4	4 + 1	7 + 1
3 + 0	1 + 4	2 + 1	3 + 4	5 + 2	2 + 2	1 + 4		5 + 0	3 + 1
0 + 5	5 + 0	3 + 4	2 + 4	2 + 5	6 + 2	2 + 3	1 + 1	1 + 4	0 + 0
2 + 3		5 + 2	1 + 3	4 + 2		3 + 1	2 + 1	2 + 3	8 + 0
3 + 2	0 + 5	5 + 0	2 + 3	1 + 4	5 + 0	4 + 1	4 + 2	0 + 5	5 + 4
4 + 2	1 + 1	0 + 1	2 + 2	6 + 4	4 + 5	3 + 2	1 + 1	1 + 4	0 + 0
		3 + 3	8 + 1	2 + 3	4 + 1	5 + 0	2 + 3	3 + 2	
		5 + 2	5 + 1	1 + 4	2 + 2		7 + 1		

© Reproduction autorisée pour une classe seulement