

# **Jeux mathématiques**

## **CE1**

Réf. 3045

Ludivine ORÉAL - Patrick BÉRAT

Pierre STINVILLE

Illustration : Clément LEFÈVRE

# PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Dans la vie de l'enfant le plaisir et le désir d'apprendre passent bien souvent par le jeu. Pour faire découvrir et aimer les mathématiques aux élèves, nous avons choisi de leur proposer une véritable banque de jeux où se mêlent le plaisir intellectuel de la recherche et celui de la réussite.

## **Deux principes :**

### ***1. la variété.***

À travers 8 familles de jeux dont certaines sont déjà connues des enfants et d'autres inédites :

- les nombres croisés
- les labyrinthes et parcours
- les coloriages magiques
- les tableaux codés
- les grilles d'opérations
- les miroirs déformants
- les jeux des erreurs
- les figures magiques

### ***2. la répétitivité.***

Nous avons veillé à ce que l'élève puisse retrouver tel ou tel jeu qui lui convient dans plusieurs fiches (3 ou 4 jeux par famille).

## **Trois grands domaines des Mathématiques :**

- jeux de nombres (numération, désignations des nombres, ordre, rangement, comparaison)
- jeux de calcul (connaissance des tables d'addition, calculs soustractifs et multiplicatifs, calcul réfléchi)
- jeux de géométrie (espace et géométrie)

Par ailleurs, chaque jeu est construit sur une notion clé des programmes officiels (voir sommaire). Ainsi l'enseignant pourra inclure ces jeux dans sa progression des apprentissages mathématiques et proposer à chaque élève un jeu adapté à ses possibilités du moment.

Enfin, chaque fiche jeu est accompagnée de son corrigé. Ces fiches corrigés peuvent constituer un outil d'autocorrection à mettre en place selon les niveaux de la classe. Très progressivement les élèves pourront jouer en autonomie, l'enseignant restant le seul garant de la validation des réponses.

# SOMMAIRE

DOMAINES	JEUX	NOTIONS DU PROGRAMME
<b>Jeux de nombres</b>	<p>1 L'escalier des records</p> <p>2 De drôles d'animaux</p> <p>3 Chats et chiens</p> <p>4 De drôles de créatures</p> <p>5 Moustimache se rend au restaurant</p> <p>6 L'escalade de la pyramide</p> <p>7 A l'assaut du château fort</p> <p>8 La chasse au trésor</p> <p>9 Lola à la plage</p> <p>10 Recherche « suspect n°1 »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecritures et désignations des nombres jusqu'à 99</li> <li>• Ecritures et désignations des nombres jusqu'à 999</li> <li>• Classement, comparaison des nombres jusqu'à 99</li> <li>• Classement, comparaison des nombres jusqu'à 999</li> <li>• Rangement des nombres jusqu'à 99</li> <li>• Rangement des nombres jusqu'à 99</li> <li>• Rangement des nombres jusqu'à 999</li> <li>• Rangement des nombres jusqu'à 999</li> <li>• Encadrement de nombres entre 2 dizaines consécutives</li> <li>• Encadrement de nombres entre 2 centaines consécutives</li> </ul>
<b>Jeux de calcul</b>	<p>11 Qui veut faire peur à Tom-Tom le souriceau ?</p> <p>12 Calculator joue avec les additions</p> <p>13 La pyramide de 10</p> <p>14 Calculator joue avec les soustractions</p> <p>15 Les fruits codés</p> <p>16 Animaux codés</p> <p>17 Fleurs codées</p> <p>18 Calculator joue avec les multiplications</p> <p>19 La grille des champions du calcul</p> <p>20 A table</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Décompositions de 10</li> <li>• Calculs additifs</li> <li>• Calculs additifs et soustractifs, compléments à 10</li> <li>• Calculs additifs</li> <li>• Calculs additifs et soustractifs (grille de 4 sur 4)</li> <li>• Calculs additifs et soustractifs (grille de 5 sur 5)</li> <li>• Calculs additifs et soustractifs (grille de 6 sur 6)</li> <li>• Calculs multiplicatifs par 2, 5 et 10</li> <li>• Calculs additifs, soustractifs et multiplicatifs</li> <li>• Calculs multiplicatifs par 2 et 5</li> </ul>
<b>Jeux de géométrie</b>	<p>21 Les miroirs déformants (1)</p> <p>22 Les miroirs déformants (2)</p> <p>23 Les miroirs déformants (3)</p> <p>24 Les miroirs déformants (4)</p> <p>25 Les 7 erreurs (1)</p> <p>26 Les 7 erreurs (2)</p> <p>27 Les 10 erreurs</p> <p>28 Géométrix le magicien (1)</p> <p>29 Géométrix le magicien (2)</p> <p>30 Géométrix le magicien (3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repérage de cases et de nœuds ; reproduction de figures ; déformation horizontale</li> <li>• Repérage de cases et de nœuds ; reproduction de figures ; déformation verticale</li> <li>• Repérage de cases et de nœuds ; reproduction de figures ; quadrillage irrégulier</li> <li>• Repérage de cases et de nœuds ; reproduction de figures ; quadrillage irrégulier</li> <li>• Perception de la relation de symétrie ; axe vertical</li> <li>• Perception de la relation de symétrie ; axe vertical</li> <li>• Perception de la relation de symétrie ; axe horizontal</li> <li>• Figures planes : du triangle au rectangle</li> <li>• Figures planes : du carré au rectangle</li> <li>• Figures planes : du rectangle au carré</li> </ul>



Toutes ces créatures ont beaucoup d'imagination. On les croirait presque !

• Complète la grille avec les nombres indiqués.


a) Chaque jour, je dévore beaucoup de papyrus : juste avant 106.

b) J'ai capturé entre 747 et 749 dragons.

c) J'ai incendié entre 268 et 270 forêts.

d) J'ai échappé à beaucoup de géants : juste après 132.

e) J'ai dévoré plein de papillons : un de moins que 214 !

f) J'ai exhaussé entre 489 et 491 rêves !

g) J'ai transformé des crapauds en princes charmants : entre 975 et 977 !

h) J'ai fait disparaître des centaines de monstres : juste avant 483 !

# MOUSTIMACHE SE REND AU RESTAURANT

Classer et comparer des nombres jusqu'à 99.

Moustimache la grenouille se rend au restaurant de l'autre côté des mares en respectant le code de circulation. Elle craint les pollicarpes qui régissent la circulation.

- Trace le chemin emprunté par Moustimache.

# À L'ASSAUT DU CHÂTEAU FORT

Écrire et désigner des nombres jusqu'à 999.

Les deux prétendants de la princesse Charlotte escaladent le mur du château pour conquérir son cœur.

- Trouve celui qui va rejoindre la princesse.

LES FRUITS CODÉS

Effectuer des calculs additionnés et soustractifs pour retrouver la valeur de chaque signe.

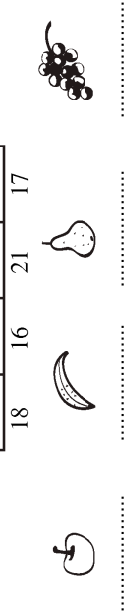


- Dans chaque tableau un fruit a toujours la même valeur. Trouve la valeur de chaque fruit.

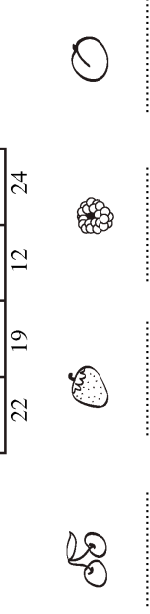
Le nombre indiqué en bout de ligne ou de colonne est le total des nombres additionnés.



				18
				15
				21
				18



				27
				14
				20
				16



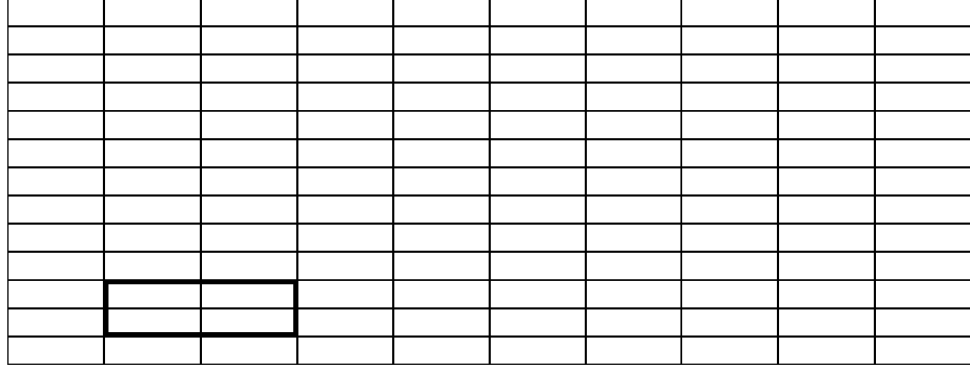
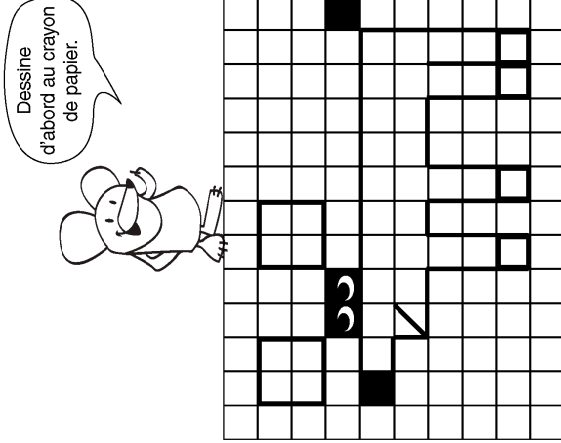
LES MIROIRS DÉFORMANTS (2)

Repérer des cases. Reproduire des figures.



Notre ami, Zouzou, se regarde dans un miroir magique.

- Reproduis-le sur le quadrillage.

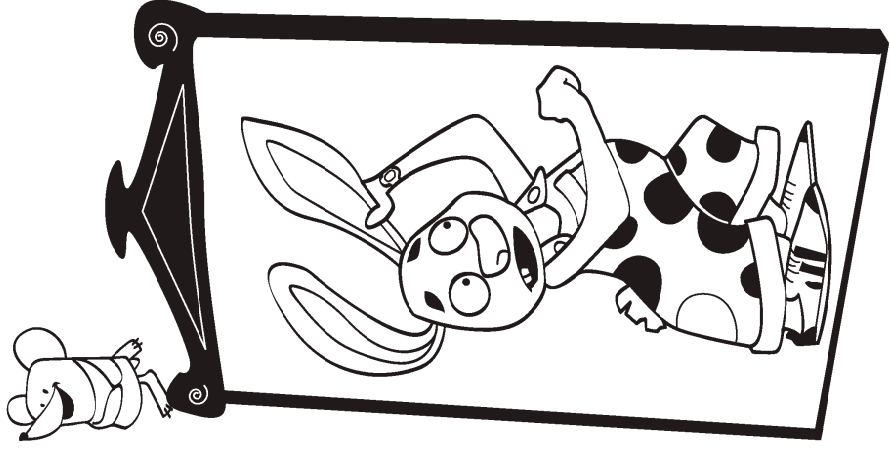


Percevoir la notion de symétrie.



Lapinus se regarde dans le miroir. Il a l'air très étonné.  
 • Entoure tout ce qui n'est pas possible.

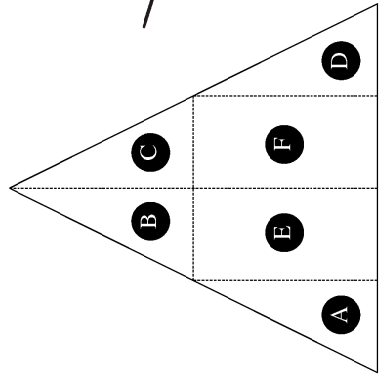
Lapinus a raison.  
 Il y a sept erreurs !



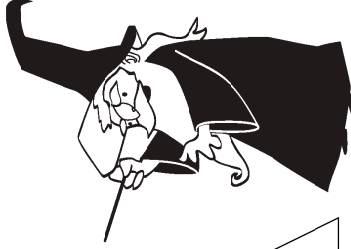
Reconstituer une figure plane à partir d'une autre figure plane.



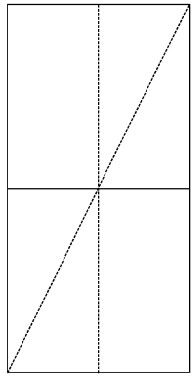
• Découpe les 6 pièces de ce triangle. Construis 2 rectangles en utilisant, à chaque fois, toutes les pièces.



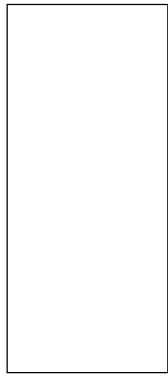
Abacadabra triangle,  
 transforme-toi  
 en rectangle !



• Première fois :



• Seconde fois :



Ici, c'est plus difficile.  
 Il n'y a que le tour !

