

# LES MATHÉMATIQUES PAR LES JEUX

## POURQUOI JOUER EN MATHÉMATIQUES ?

Éduscol : les mathématiques par les jeux (Mars 2016)

- Un objectif essentiel de l'enseignement des mathématiques pour la vie sociale, citoyenne et professionnelle de nos élèves, est **la résolution de problèmes**, et notamment la mise en place de stratégies.
- Le jeu amène l'élève à **raisonner : faire des choix, prendre des décisions, anticiper un résultat** sont autant d'attitudes que l'on attend d'un élève lors de la résolution de problèmes ou de tâches complexes. Le jeu développe donc **les prises d'initiatives** des élèves.

## POURQUOI JOUER EN MATHÉMATIQUES ?

Éduscol : les mathématiques par les jeux (Mars 2016)

- Parce que cela donne **du sens** aux notions mathématiques.
- Parce que les mathématiques sont **vivantes** et se prêtent facilement aux activités ludiques.
- Parce que l'écrit n'est pas obligatoire (mais l'oral oui !).
- Parce que jouer est **naturel** chez la plupart des enfants... (et des adultes aussi !!).
- Parce que jouer développe des **attitudes sociales**.

## QUAND ET COMMENT JOUER?

Éduscol : les mathématiques par les jeux (Mars 2016)

Quand?

Le jeu peut être un outil pertinent à différents moments des apprentissages :

- introduction d'une nouvelle notion ;
- construction d'automatismes ;
- approfondissement / remédiation.

Par quoi commencer ?

- Il est préférable de commencer par des jeux courts sans déplacement, nécessitant peu de matériel et avec des règles très simples. Il est préférable de tester d'abord les jeux par deux, qui ne nécessitent pas de changement de place et utilisent peu de matériel.
- Le créneau horaire choisi est important, en particulier pour les séances au cours desquelles une règle est expliquée.
- Si les règles sont nombreuses, elles doivent, par exemple, être introduites au fur et à mesure du jeu.

OÙ JOUER?

En classe...

En EPS :

- Le support change : celui du corps et de l'espace.
- Les situations sont **concrètes** (notions de temps, d'espace, de quantité, de mesure) et donnent du **sens** aux activités (critères de réussite cf. exemples)
- Elles peuvent être présentées en classe en amont, sous forme de défi (**anticipation**) ou **réinvesties** en résolution de problème.

# DES EXEMPLES DE JEUX : POUR QUELLES REMÉDIATIONS ?

## LES « SCHUBITRIX »

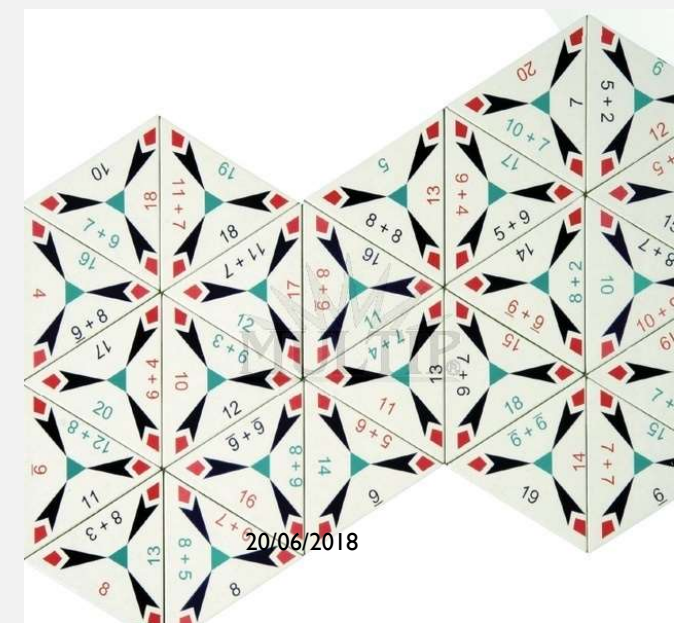
Calcul pur.

seul, à 2, 3 ou 4.

Règles du triomino.

Plus de 20 jeux balayant de nombreuses notions mathématiques : de la reconnaissance de quantités aux nombres décimaux en passant par l'heure, le poids, le temps...

Marina APRELEFF, circonscription Lille I-Lambersart




# SCHUBI ABACO 100


La table avec vérificateur automatique offre une multiplicité de possibilité d'utilisation amusantes.

Marina APRELEFF, circonscription Lille I-Lambersart


**1** Où se trouve le numéro 56?  
ou: 1 enfant montre une boule, l'autre enfant lui indique le nombre correspondant.




**2** Orientation au sein de la table des centaines  
quels sont les voisins de 35 ou de 78? (nombres en croix)



**3** Citer tous les nombres ayant un 3 comme chiffre des unités. Comment sont-ils disposés?



**4** Dictée des nombres. commencer par 17. Ajouter 3 dizaines puis soustraire 5 unités. Où arrive-t-on?



20/06/2018



## LE « MISTIGRI »

Apprentissage des additions et soustractions.

2 joueurs et +.

Lien entre image et calcul dans un premier temps (on peut commencer sous forme de « mémoire »).

Implique ensuite organisation, mise en mémoire de résultats, anticipation...

Marina APRELEFF, circonscription Lille I-Lambersart

**JEU DE CALCUL**

**CRÉÉ PAR DES ORTHOPHONISTES**

Apprendre autrement... Et pourquoi pas par le jeu ?  
Libérés du cadre sérieux de l'école, les enfants trouvent seuls des solutions et apprennent sans s'en rendre compte !

Le premier à trouver le résultat de l'addition ou de la soustraction tout en évitant le Mistigri a gagné !



Dès 6 ans  
À partir de 2 joueurs  
2 niveaux de jeu

Ce jeu contient :  
54 cartes + 1 règle du jeu

Diffusion Hatier - Code Hachette : 4289943

CE

© EDITIONS PLAY BAC, 2010  
33, rue du Petit-Musc, 75004 PARIS  
www.playbac.fr  
Imprimé en France

Illustrations : Annabelle Mège  
ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.  
Petites parties. Danger d'étouffement.



# LOBO 77

**Le but du jeu :** Ne pas atteindre « 77 » ou tout autre doublet (nombre constitué par deux chiffres identiques). Les joueurs qui atteignent ces nombres doivent payer avec des jetons. Lorsqu'un joueur a dépensé tous ses jetons, il est éliminé.

**Déroulement :** chaque joueur reçoit 5 cartes et 3 jetons. Le reste des cartes est placé au centre de la table et représente la pioche.

A chaque tour le joueur dépose une carte, **annonce tout haut le nombre** et pioche une nouvelle carte afin d'en avoir toujours 5 en main. Au fur et à mesure de la partie les joueurs additionnent le dernier nombre annoncé avec le nombre indiqué sur la carte déposée.

Dès qu'un joueur a atteint 77 la partie est terminée.

Des cartes actions ajoutent à l'animation du jeu.

24 Jetons en plastique



56 cartes (détail ci-dessous)



Dos des 56 cartes



## LA CAT'S FAMILY

<http://france.catsfamily.net/>

Des jeux, des applications et des dossiers pédagogiques autour de l'apprentissage de diverses notions (français, maths, anglais...) en jouant.

Des jeux de cartes à télécharger gratuitement.

Le site propose également d'autres règles pour jouer de plusieurs manières avec chacun des jeux.

Marina APRELEFF, circonscription Lille I-Lambersart

<http://france.catsfamily.net/animations/demoNC.html>



20/06/2018

# MATHADOR

<https://www.mathador.fr/>

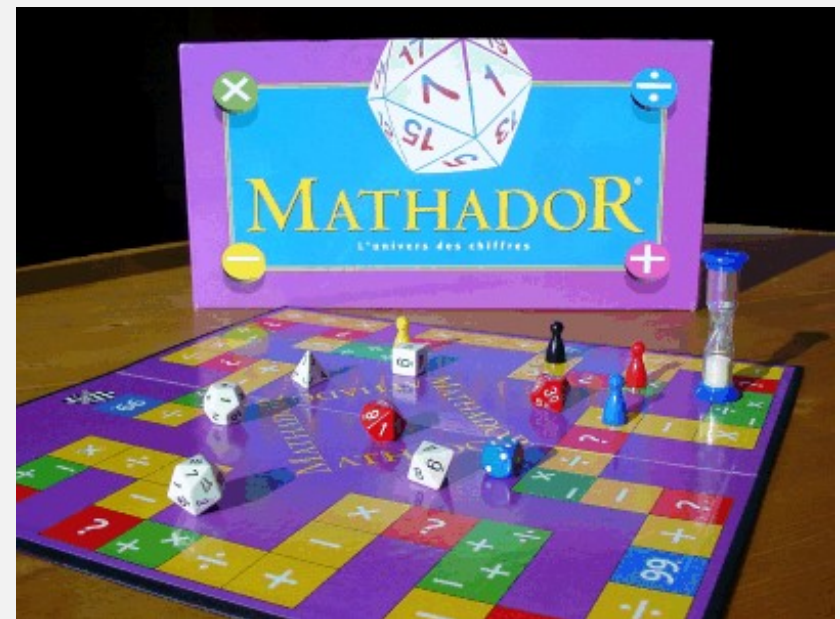
Des jeux dès le CE1 : utilisation des différentes opérations

Mathador flash : « le compte est bon »

Mathador le jeu : avec des cartes énigmes

Mathador classe : l'application.

<https://www.mathador.fr/classe.html>



## L'APMEP

Association de professeurs de mathématiques de l'enseignement public de la maternelle à l'université.

L'APMEP a le souci d'assurer la formation mathématique la mieux adaptée aux capacités et aux besoins du plus grand nombre possible d'élèves, ce qui implique une évolution régulière des méthodes d'enseignement

<https://www.apmep.fr/Maternelle-Premier-degre>

Des jeux payants et d'autres en téléchargement gratuit, des brochures explicatives, de véritables situations de recherche dans les différents domaines des mathématiques...



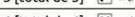
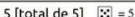




## DÉTOURNEMENT DE JEUX USUELS À DES FINS PÉDAGOGIQUES

Le Mikado, le yams, la belote, la bataille, les  
jeux de piste...

Marina APRELEFF, circonscription Lille I-Lambersart

**Yam's**  
Neopoker.fr

	J1	J2	J3	J4	J5	J6
1 [total de 1]  = 1						
2 [total de 2]  = 2						
3 [total de 3]  = 3						
4 [total de 4]  = 4						
5 [total de 5]  = 5						
6 [total de 6]  = 6						
<b>Bonus si &gt; à 62 [35]</b>						
<b>Total supérieur</b>						
Brelan (3 id.) [total]						
Carré (4 id.) [total]						
Full House [25]						
Petite suite [30]						
Grande suite [40]						
5 identiques [50]						
Chance [total]						
<b>Total inférieur</b>						
<b>Total</b>						

