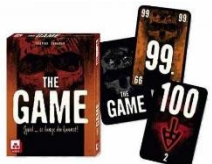


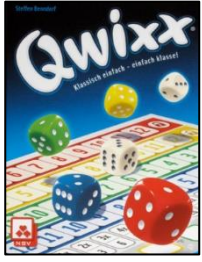
Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

Domaines, concepts, stratégies	N°	Nom du jeu	Type de jeu	Résumé / Où trouver le jeu?
ARITHMÉTIQUE -Ordonner des nombres naturels par ordre croissant ou décroissant -Compter par bonds de 10	1	The Game 	Jeu de société	But du jeu : Ce jeu coopératif vous met au défi de jouer toutes les cartes du paquet, numérotées de 1 à 100. La difficulté est qu'elles doivent être jouées en ordre croissant ou décroissant selon les quatre piles au centre de la table. Vous pouvez revenir en arrière seulement si votre carte a 10 de plus ou 10 de moins qu'une carte sur une des piles. De plus, vous ne pouvez pas parler des nombres de vos cartes à vos coéquipiers.
ARITHMÉTIQUE -Comparer entre eux des nombres naturels -Ordonner des nombres naturels par ordre croissant <i>Différenciation:</i> -Situer des nombres naturels à l'aide de différents supports (grille de nombres, bande de nombres, etc.) PROBABILITÉ -Prédire qualitativement un résultat ou plusieurs événements (plus probable, également probable, moins probable)	2	The Mind 	Jeu de société	But du jeu : Dans ce jeu coopératif, vous devez jouer vos cartes au centre de la table sur une seule pile de défausse dans l'ordre croissant, mais vous ne pouvez pas communiquer entre vous de quelque façon que ce soit sur les cartes que vous tenez. Vous vous regardez simplement dans les yeux l'un de l'autre et, quand vous sentez que le moment est venu, vous jouez votre carte la plus basse. Si personne ne détient une carte plus basse que ce que vous avez joué, c'est génial, le jeu continue ! Sinon, tous les joueurs se débarrassent de toutes les cartes plus basses que la vôtre, et vous perdez une vie.

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE -Ordonner des nombres naturels par ordre croissant -Situer des nombres naturels à l'aide de différents supports (droite numérique)	3	Timeline 	Jeu de société	But du jeu : Classer des évènements dans le fil de l'histoire selon une carte de référence. Si vous pensez que l'évènement entre vos mains est plus récent que la carte référence, posez-la à sa droite, sinon à sa gauche. Ensuite, au dos des cartes se trouve la fameuse date. Une fois une carte posée on la retourne donc pour vérifier. Si la carte est placée du bon côté elle reste sur la ligne chronologique, sinon elle est défaussée et le joueur doit en piocher une nouvelle.
ARITHMÉTIQUE -Ordonner des nombres naturels par ordre croissant	4	Rack-O 	Jeu de société	But du jeu : Les cartes du Rack-O sont numérotées de 1 à 60. Les cartes placées au début du jeu sur les porte-cartes des joueurs se trouvent dans un ordre quelconque. Au cours du jeu, ces cartes changeront sans cesse, car il faudra en puiser de nouvelles dans un talon, tout en rejetant celles dont on ne veut pas. On ne peut en aucun cas changer la place des cartes se trouvant déjà sur le porte-cartes. Le but du jeu est, par cet échange continu, de former une suite de cartes placées dans un ordre croissant.
ARITHMÉTIQUE -Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction -Développer le répertoire mémorisé de la multiplication et de la division	5	Agent secret (Mont-à-mots) 	Jeu de société	But du jeu : être le premier joueur à identifier le traître et le pays où il se cache. Lance les dés et formule une équation mathématique dont le résultat te permettra d'aller interroger des agents. Les informations obtenues te permettront d'identifier qui est le traître parmi les 15 suspects. Le décodeur te permettra de trouver dans quel pays se cache le suspect.
ARITHMÉTIQUE	6	Qwixx (ou Très futé! ou	Jeu de société	But du jeu : À son tour, chaque joueur lance les dés et tout le monde peut utiliser le résultat pour cocher un chiffre

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

-Ordonner des nombres naturels par ordre croissant -Développer des processus de calcul mental (addition)		Qwinto) 		d'une de ses rangées. Plus vous cochez de cases, plus vous marquez de points. Mais attention, les chiffres sont classés dans un certain ordre et une fois que vous en avez passé impossible de revenir en arrière.
ARITHMÉTIQUE -Développer des processus de calcul mental (addition, multiplication) PROBABILITÉ -Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié -Prédire qualitativement un résultat ou plusieurs événements (plus probable, également probable, moins probable)	7	Yum 	Jeu de société	But du jeu : Compter le plus grand nombre de points en formant des combinaisons de dés. Les joueurs doivent tenter de compléter les combinaisons de dés inscrites sur leur fiche de pointage en accumulant le plus de points possible. Pour ce faire, chaque joueur a le droit de lancer les dés jusqu'à trois fois par tour de jeu. Si une combinaison n'est pas complétée après le troisième lancer, le joueur peut décider de comptabiliser son pointage de la façon la plus avantageuse pour lui.
ARITHMÉTIQUE -Développer des processus de calcul mental (addition, multiplication)	8	Dés pirates 	Jeu de société	But du jeu : Retournez une carte, lancez les dés et tentez de réaliser les combinaisons qui feront de vous le plus riche des pirates. Meilleure est votre combinaison de dés, meilleur est votre score. Le premier à scorer 6000 points gagne la partie.

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE -Développer des processus de calcul mental (addition)	9	Mille bornes 	Jeu de société	But du jeu : Les Mille bornes est un jeu de société utilisant des cartes spéciales sur le thème de la course automobile à ses débuts. Les joueurs doivent accumuler des bornes (une borne signifie en argot un kilomètre). Il faut aller jusqu'à 1000 bornes exactement pour que la partie se termine. La liberté du joueur est surtout dans la décision d'appliquer des obstacles à l'adversaire avec le risque, si celui-ci possède la protection spéciale (ou botte), qu'il marque 300 points supplémentaires comme « coup fourré ». Bien sûr, ce risque augmente au cours du jeu au fur et à mesure que plus de cartes sont piochées.
ARITHMÉTIQUE -Développer des processus de calcul mental (addition, multiplication) -Ordonner des nombres naturels par ordre croissant ou décroissant -Développer le répertoire mémorisé de la multiplication MESURE -Estimer l'aire de surfaces	10	Kingdomino 	Jeu de société	But du jeu : Chaque joueur prendra plaisir à constituer son royaume au fur et à mesure de la partie en connectant les différents paysages du jeu (champs, forêts, pâturages, mer etc.). Quelle carte s'adapte le mieux à mon royaume et me permet d'acquérir le plus de points, sachant que si je suis trop gourmand à ce tour, je risque de ne plus avoir le choix de ma carte au tour suivant ?
ARITHMÉTIQUE -Développer des processus de calcul mental (addition, multiplication)	11	Mahé 	Jeu de société	But du jeu : Chaque joueur possède une tortue qui tente de pondre un maximum d'œuf. À chaque fois que votre tortue a fait le tour de l'île et passe devant la plage, elle pond une série d'œufs matérialisée sous la forme d'une carte chiffrée. Quand vient votre tour, vous lancez un dé. Vous avez le choix entre avancer votre tortue de la valeur du dé ou lancer un deuxième dé. Dans le cas où vous

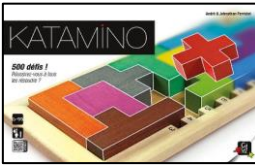
Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

PROBABILITÉ -Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié -Prédire qualitativement un résultat ou plusieurs événements (plus probable, également probable, moins probable)				lancez un deuxième dé, si le total dépasse 7, vous ne bougez pas et votre tour est terminé. Si le total ne dépasse pas 7, vous avez le choix entre avancer de 2 fois le total des dés ou lancer un troisième dé. Si vous lancez un troisième dé, c'est pareil. Comme le parcours compte 21 cases, il y a moyen de faire le tour de l'île en un seul tour, avec 3 dés, mais c'est un choix très risqué! A vous de mesurer le risque...
ARITHMÉTIQUE -Développer des processus de calcul mental (addition) MESURE -Estimer l'aire de surfaces	12	Marrakech 	Jeu de société	But du jeu : Chaque joueur est un marchand qui essaye de supplanter les autres. À tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands.
ARITHMÉTIQUE -Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction -Développer le répertoire mémorisé de la multiplication et de la division	13	Secret code 	Jeu de société	But du jeu : Quatre cambrioleurs furtifs pénètrent dans un musée et désamorcent le système de sécurité en tapant les numéros du code grâce à des calculs bien précis. Avec des additions, multiplications, soustractions ou divisions, il faut combiner les chiffres des dés de manière à ce que les résultats correspondent aux chiffres du code.

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE -Associer une fraction à une partie d'un tout et vice versa -Associer un pourcentage à une fraction	14	Illusion 	Jeu de société	But du jeu : L'objectif du jeu est de constituer une rangée de cartes dans laquelle la couleur indiquée par la flèche doit avoir un pourcentage de plus en plus important dans les illustrations des cartes. Chaque joueur à son tour prend la carte au sommet de la pioche et la place dans la rangée de cartes à l'endroit qui lui semble adéquate. Il peut également déclarer qu'il y a eu une erreur. On retourne alors toutes les cartes de la rangée et on lit les pourcentages. S'il y avait bien une erreur le joueur gagne la manche.
ARITHMÉTIQUE -Ordonner des nombres naturels par ordre croissant ou décroissant -Comparer entre eux des nombres naturels et décimaux MESURE -Établir des relations entre les unités de mesure (masse, longueur, temps)	15	Défi nature le grand jeu 	Jeu de société	But du jeu : Remporter le plus de batailles possibles avec ses animaux de façon à être le premier joueur à obtenir 2 points de victoires sur chacun des 5 continents. Avec seulement le jeu de cartes, on peut aussi organiser le jeu de la bataille avec différentes caractéristiques des animaux (ex: l'animal le plus lourd, l'animal le plus petit, celui ayant la plus longue période de gestation, etc.)
GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales) MESURE -Estimer l'aire de surfaces	16	Blokus 	Jeu de société	But du jeu : Chaque joueur choisit une couleur et prend les 21 pièces de cette couleur. Les joueurs placent ensuite à tour de rôle des pièces sur le plateau. Chaque nouvelle pièce doit toucher au moins l'une des autres pièces de même couleur, mais seulement par les coins. Pour chaque joueur, le but du jeu consiste à placer autant de pièces que possible sur le plateau. Lorsque plus aucun joueur ne peut placer de pièces, comptez les carrés des pièces

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

				restantes de chacun. Le joueur qui possède le moins de carrés gagne la partie!
GÉOMÉTRIE -Effectuer des activités de repérage dans un plan	17	Bataille navale 	Jeu de société	But du jeu : Ce jeu de société se joue à deux, l'un contre l'autre sur deux grilles où sont placés 5 navires mis en place par les joueurs. Le but étant de faire couler tous les navires de l'adversaire en trouvant leur emplacement.
GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales) MESURE -Estimer l'aire de surfaces	18	Katamino 	Jeu de société	But du jeu : Il faut réaliser des ensembles parfaits appelés Pentas en juxtaposant plusieurs Pentaminos sur le plateau. Plus le nombre de Pentaminos utilisés augmente, plus la difficulté s'accroît. On peut aussi créer de nombreuses figures à plat (formes géométriques, animaux et autres) ou des figures en volume.
GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales)	19	Rush hour 	Jeu de société	But du jeu : 40 défis de niveau progressif dont l'objectif est toujours le même : sortir la voiture rouge d'un gros embouteillage en faisant glisser sur le plateau les véhicules qui la bloquent.

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales) -Effectuer des activités de repérage dans un plan	20	Santorini 	Jeu de société	But du jeu : Vous allez construire en 3D un village de l'antiquité à l'aide de votre architecte. À chacun de vos tours, vous aurez deux actions : d'abord bouger votre architecte d'une case, au même niveau, vers un étage supérieur ou descendre d'autant d'étages que vous voulez sur une des 8 cases adjacentes à sa position actuelle. Ensuite construire sur une case adjacente, un niveau de bâtiment. Si vous êtes amené à construire un quatrième étage, placez un dôme qui rend la case inaccessible. Votre but, amener l'un de vos architectes au troisième étage.
GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales)	21	Quoridor 	Jeu de société	But du jeu : Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. À tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire (il doit toujours y avoir au moins un passage libre). Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !
GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales) -Effectuer des activités de repérage dans un plan	22	Ricochet robots 	Jeu de société	But du jeu : Planifier la trajectoire des robots aussi efficacement que possible. Optimisez vos mouvements et ricochez afin d'arriver à votre destination. Mais souvenez-vous : les autres robots sont aussi des obstacles, et ils peuvent facilement être déplacés. Trouverez-vous la trajectoire la plus courte avant les autres joueurs?

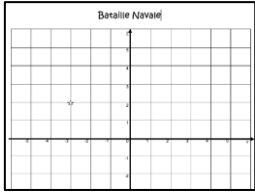
Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales) -Effectuer des activités de repérage dans un plan	23	Le labyrinthe magique 	Jeu de société	But du jeu : Les joueurs doivent collecter 5 objets dans le labyrinthe magique. Placez les murs du labyrinthe puis essayez de mémoriser le parcours qui est ensuite recouvert par le plateau de jeu ! Chaque joueur choisit un magicien et se place à un angle du plateau. Puis, il glisse une bille métallique, sous le plateau, qui va se fixer à son pion. Le joueur lance le dé et déplace son magicien. S'il arrive sur la case où se trouve le jeton objet, il gagne cet objet et on place un nouveau jeton. Mais si un magicien se cogne contre un mur, la bille tombe et il doit alors repartir à sa case de départ.
GÉOMÉTRIE -Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales) -Effectuer des activités de repérage dans un plan	24	Magic Maze 	Jeu de société	But du jeu : Magic Maze est un jeu coopératif en temps réel. Chaque joueur peut contrôler n'importe quel héros afin de lui faire accomplir une action bien spécifique, à laquelle les autres joueurs n'ont pas accès: se déplacer vers le Nord, explorer une nouvelle zone, emprunter un escalator... Cela implique une coopération rigoureuse entre tous les joueurs afin de réussir à déplacer les héros à bon escient. De plus, les joueurs ne sont autorisés à communiquer ensemble que lors de courtes périodes durant la partie. Le reste du temps, on joue sans donner la moindre indication sonore ou visuelle aux autres joueurs. Tous les joueurs remportent la partie si tous les héros réussissent à quitter le centre commercial dans la limite de temps impartie, en ayant au préalable dérobé chacun un objet bien précis.
PROBABILITÉ -Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié	25	Mastermind ou Playmind 	Jeu de société	But du jeu : Le but du jeu du Mastermind est pour l'un des joueurs d'élaborer une combinaison difficilement déchiffrable et pour son adversaire, de deviner en un minimum de coup cette combinaison. Pour ce faire, il obtiendra des indications qui lui préciseront s'il a choisi

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

-Dénombrer les résultats possibles STRATÉGIES -Faire des essais systématiques -Éliminer des possibilités				des pions de la bonne couleur et si oui, s'ils se trouvent à la bonne place ou non. Il pourra alors faire une autre tentative en proposant une nouvelle combinaison.
STRATÉGIES -Modes de représentation permettant de traduire une situation (croquis, schéma)	26	Kontour 	Jeu de société	But du jeu : Les joueurs vont tenter de faire deviner aux autres un mot, mais attention : ils ne disposent que de 30 secondes et 15 traits pour y parvenir !
GÉOMÉTRIE -Anticipation des vues selon certaines perspectives (gauche-droite-avant-arrière)	27	Le jeu des tours 	Jeu à construire	Il s'agit d'une adaptation du jeu du gratte-ciel (jeu de logique). But du jeu : Remplir la grille. Résumé du jeu du gratte-ciel : Chaque case contient un immeuble de 10, 20, 30 ou 40 étages (on peut ajouter des immeubles plus hauts sur des grilles plus grandes). Les immeubles d'une même rangée (ligne ou colonne) ont tous des tailles différentes. Les informations données sur les bords indiquent le nombre d'immeubles visibles sur la rangée correspondante par un observateur situé à cet endroit. Par exemple, si une ligne contient la disposition 20-40-30-10, deux immeubles sont visibles depuis la gauche (le 20 et le 40), et trois immeubles sont visibles à partir de la droite (le 10, le 30 et le 40). Source: Les aventures mathématiques - http://aventuresmathematiques.blogspot.com/2009/08/le-jeu-des-tours.html

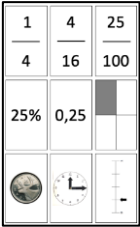
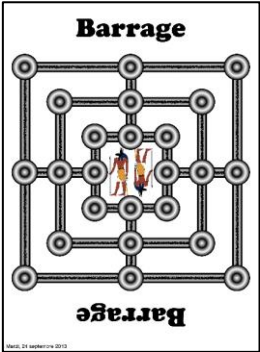
Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

GÉOMÉTRIE -Repérer des points dans le plan cartésien	28	La bataille navale 	Jeu à construire	But du jeu : Couler les bateaux de votre adversaire avant que vos bateaux ne soient coulés. Jeu de société dans lequel deux joueurs doivent placer leurs cinq « navires » sur une grille tenue secrète et tenter de « toucher » les navires adverses. Le gagnant est celui qui parvient à torpiller complètement les navires de l'adversaire avant que tous les siens ne le soient. Source : Les centres d'apprentissage en mathématique - https://centres-maths.csbe.qc.ca/spip.php?article176&lang=fr
ARITHMÉTIQUE -Faits numériques de la multiplication -Processus de calcul mental -Prédire qualitativement un résultat	29	Referme les boîtes (multiplication) 	Jeu à construire	But du jeu : Rabattre tous les chiffres (tuiles), ou le plus grand nombre de chiffres. Les points des tuiles non basculées sont additionnés et la marque la plus basse l'emporte. Jeu de hasard conçu pour effectuer des additions, des soustractions et des multiplications simples. Consiste à jeter les 2 dés et à en additionner les points, puis à trouver toutes les combinaisons possibles donnant ce résultat, afin de faire basculer les tuiles numériques correspondantes (Brault & Bouthillier). Source (tuiles) - http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/referme_boites_multiplication.pdf Source (règles) - http://www.lecomptoirdesjeux.com/regle-shut-the-box.htm

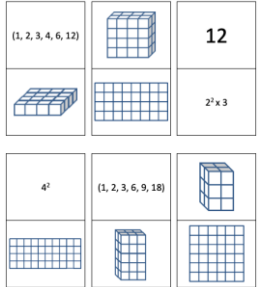
Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE Processus de calcul mental	30	Dépasse pas 100 ! 	Jeu à construire	But du jeu : Le joueur qui pose sa carte et fait 101 ou plus a perdu. Il retire alors les trois dernières cartes du paquet (la sienne et celles d'avant). Les autres joueurs continuent à jouer à partir de ce nouveau total. Le dernier en jeu a gagné la partie. On distribue 5 cartes à chaque joueur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour toujours avoir 5 cartes en main. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur et annonce le total. Source : La méthode heuristique des Mathématiques : enseigner les mathématiques à l'école - https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-ce2/
ARITHMÉTIQUE -Comptage -Dénombrement -Comparaison -Approximation STRATÉGIES -Élaboration (essai et erreur, anticipation, décentration) -Régulation	31	Awalé 	Jeu à construire	But du jeu : S'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte. Le jeu débute lorsque chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui. Source - http://www.regledujeu.fr/awale/

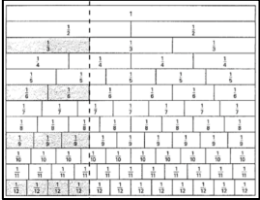
Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE -Fractions irréductibles -Fractions équivalentes -Fractions sur 100 -Pourcentage -Nombres décimaux -Heure -Monnaie -Droites numériques	33	Jeux des 7 familles 	Jeu à construire	But du jeu : Regrouper le plus grand nombre de familles possibles. Lorsque le joueur constate qu'il possède au moins une carte d'une famille, il cherche à la compléter en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qui lui manque et qu'il souhaite obtenir. Par exemple, il dit "Dans la famille un quart, je demande 25%". Source – Commission scolaire des Découvreurs http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques/
GÉOMÉTRIE -Repérage dans l'espace (relations spatiales) PROBABILITÉ -Prédiction d'un résultat (certain, possible, impossible) STRATÉGIES -Élaboration (anticipation et décentration) -Régulation	34	Le barrage 	Jeu à construire	But du jeu : faire des barrages. On obtient un barrage en plaçant trois jetons consécutifs le long de n'importe quelle ligne droite de la planche de jeu (alignement horizontal ou vertical, pas de ligne brisée ni de diagonale). C'est l'ancêtre du tic-tac-toe! Source (règles) – http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/barrage_regles_.pdf Source (planches de jeu) – http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/Barrage-1.pdf

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE -Opérations sur les nombres naturels (addition, soustraction, multiplication ou division) -Chaînes d'opérations	35	À la recherche d'un... 	Jeu à construire	But du jeu : À l'aide de cartes à jouer, faire des opérations permettant d'obtenir le nombre recherché. L'enseignant écrit un nombre au tableau. Les élèves ont chacun un certain nombre de cartes (5 cartes au minimum). Ils doivent utiliser leurs cartes pour faire des opérations qui permettent d'obtenir le nombre écrit au tableau. Source : Commission scolaire des Découvreurs – http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/routine/
ARITHMÉTIQUE -Sens et écriture des nombres (nombres pairs et impairs) -Opérations sur des nombres naturels (addition et soustraction) -Vocabulaire (somme, différence, plus grand que...)	36	Jeu de golf 	Jeu à construire	But du jeu : Le joueur gagnant est celui qui a le pointage le moins élevé. Chaque joueur lance les dés jusqu'à ce qu'il puisse satisfaire à la condition demandée pour le trou en question sur la carte de pointage. Source : Commission scolaire des Découvreurs – http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques/
ARITHMÉTIQUE -Facteurs des nombres -Notation exponentielle -Représentation des nombres en disposition rectangulaire et en 3 dimensions	37	Jeu de dominos 	Jeu à construire	But du jeu : Le premier qui a posé tous ses dominos a gagné. Si personne ne pose tous ses dominos, c'est celui qui il en reste le moins qui gagne. On doit poser les dominos à la suite les uns des autres en les combinant, c'est-à-dire qu'un des côtés du domino posé doit correspondre au même nombre que le domino sur la table. Source : Commission scolaire des Découvreurs - http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques/

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE -Comparaison de nombres décimaux -Nombre décimal, notation fractionnaire et pourcentage	38	Le jeu de dé « Décimal » 	Jeu à construire	But du jeu : Le joueur gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie. Lancer les dés et tenter de former un nombre plus petit que 1 qui est le plus près possible de ce qui est demandé dans la colonne « règle » de la carte de pointage. Source : Commission scolaire des Découvreurs – http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/jeux-mathematiques/
ARITHMÉTIQUE -Lire et écrire une fraction -Construire un ensemble de fractions équivalentes	39	Le mur de fractions 	Jeu à construire	But du jeu : Colorier le plus de briques possibles sur le mur de fractions. Tirer deux cartes. La première représente le numérateur et la deuxième le dénominateur. Colorier sur une rangée du mur la ou les briques qui correspondent à la fraction obtenue. Source : Guide « Les mathématiques, un peu, beaucoup, à la folie ! » - http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/files/2014/02/Jeu-mur-des-fractions.pdf
GÉOMÉTRIE -triangles, carrés, rectangles -Repérage dans l'espace (relations spatiales)	40	Les carrés et les triangles 	Jeu à construire	But du jeu : Fermer les plus de carrés ou de triangles possibles. Tracer une ligne à tour de rôle pour former les côtés d'un carré, soit en reliant des points à l'horizontale ou à la verticale jusqu'à que ce la dernière ligne soit tracée. Celui qui ferme le carré y met ses initiales. Source : Banque de jeux pour l'apprentissage des mathématiques au primaire

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE Régularité numérique STRATÉGIES Régulation	41	Jeu de Nim 	Jeu à construire	But du jeu : Ramasser le dernier jeton ou bâtonnet. Disposer des jetons ou bâtonnets en rangées. Chaque joueur peut enlever un ou deux jetons dans la même rangée jusqu'à ce que celui qui ramasse le dernier jeton gagne. Source : Banque de jeux pour l'apprentissage des mathématiques au primaire
STRATÉGIES -Élaboration (changer de point de vue) -Régulation	42	Napoléon 	Jeu à construire	But du jeu : Capturer les jetons de son adversaire. Placer chacun 10 jetons sur la planche de jeu de chaque côté de la ligne centrale. Avancer un jeton tour à tour le long d'une ligne jusqu'à ce qu'on puisse passer par-dessus le jeton <u>ou</u> des jetons de son adversaire et l'enlever ou les enlever du jeu. Source : Banque de jeux pour l'apprentissage des mathématiques au primaire
FRISES ET DALLAGES -Identifier des figures isométriques -Axe de réflexion -Figures symétriques	43	Jeu de symétrie 	Web	But du jeu : Produire une symétrie En éliminant certains objets, permettre un déplacement de figures de tel sorte qu'à la fin les figures restantes soient symétriques. https://www.logicieleducatif.fr/math/logique/jeu-de-symetrie.php
STRATÉGIES -Faire des essais systématiques ARITHMÉTIQUE -Décrire des régularités	44	Tour de Hanoï 	Web	But du jeu : Déplacer des pièces d'un endroit à l'autre En respectant les grandeurs des pièces, vous devez amener toutes les pièces de la tige 1 vers la tige 3. L'empilement est possible seulement en plaçant une petite pièce sur une grande. https://www.logicieleducatif.fr/math/logique/hanoi.php

Jeux mathématiques – 2e cycle et 3e cycle

ARITHMÉTIQUE - Multiplication, disposition rectangulaire - Répertoire mémorisé	45	Multiplication 	Web	But du jeu : Course autour d'un plateau Tu dois jouer deux dés et trouver le produit correspondant ou la représentation de ce produit. Tu joues contre l'ordinateur. Chaque bonne réponse permet d'avancer de trois cases. http://www.learnalberta.ca/content/mfam3/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/08/m3_08_00_x.swf
ARITHMÉTIQUE - Décomposition et représentation de nombres décimaux	46	Achat 	Web	But du jeu : Faire l'achat de carte de hockey et donner l'argent nécessaire http://www.learnalberta.ca/content/mfam3/flash/lessonLauncher.html?lesson=lessons/01/m3_01_00_x.swf
STRATÉGIES Essais répétés PROBABILITÉ Dénombrer les résultats possibles	47	Master Mind 	Web	But du jeu : Trouver l'emplacement des pions https://micetf.fr/mastermind/