

Des jeux mathématiques

1er cycle

Partie 2



Automne 2018 CSDM

Conseillères pédagogiques : Francine Brunet, Pascale Reny, Claudine Lajeunesse

TABLE DES MATIÈRES

ARITHMÉTIQUE JEUX DE DÉS	4
La bataille des dés	4
L'enlèvement.....	6
Cinq en ligne	8
Huit en ligne	10
ARITHMÉTIQUE JEUX DE CARTES	12
Jeu du faire 10	12
Dépasse pas 30!	14
ARITHMÉTIQUE AUTRES JEUX	16
Les moutons	16
Jeu des tables d'addition.....	18
La tour écroulée	20
Dé-Bloc	22
Comparator	24
LE JEU DES COCCINELLES.....	26
La guerre du potager.....	28
Jeu des 7 familles.....	30
Le bingo des formes	32
Dominos des formes.....	33
JEUX DE LOGIQUE.....	35
Les coccinelles et les bourdons	35
Piccaria	36
Solitude.....	37
Annexe 1.....	38
L'enlèvement.....	38
Annexe 2.....	40
Cinq en ligne	40
Annexe 3.....	42
Huit en ligne	42
Annexe 4.....	44
PICcARiA	44

Annexe 5.....	45
Solitude.....	45
Intégration des jeux en classe	49

ARITHMÉTIQUE JEUX DE DÉS
LA BATAILLE DES DÉS



BUT DU JEU : Compléter le premier sa carte de score.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 2 dés• 1 fiche de score par joueur	
DÉROULEMENT <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Le premier joueur lance les deux dés. Il additionne la valeur des dés et il garde en mémoire la somme obtenue. Lorsque tous les joueurs ont lancé les dés, ceux-ci comparent leur résultat. Celui ayant obtenu la plus grande somme, place un jeton sur sa fiche de score. En cas d'égalité, chacun gagne un jeton.</p> <p>Fin du jeu Le joueur qui complète le premier sa fiche de score gagne la partie.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p>Exemple : 2 et 5 donnent la somme de 7.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombre naturel inférieur à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissantc. par bonds2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné p. 6. <ol style="list-style-type: none">7. Comparer entre eux des nombres naturels p. 9 Sens des opérations sur des nombres A. Nombres naturels <ol style="list-style-type: none">2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa<ol style="list-style-type: none">a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison p. 11 - Opération sur des nombres A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle) <ol style="list-style-type: none">2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction
--

- a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table
- b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition
- c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)
3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation
4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

- Utiliser 3 dés.
- Utiliser deux dés à 8 faces

NOTES

Référence : [Methodeheuristique.com](http://methodeheuristique.com)

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

L'ENLÈVEMENT



BUT DU JEU : Enlever le plus de jetons possibles pour obtenir le pointage le plus bas.	NOMBRE DE JOUEURS : 2
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 2 planches de jeu• 2 dés• 18 jetons	
DÉROULEMENT <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance un dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu.</p> <p>Chaque joueur prend une grille et place un jeton sur chaque case. À tour de rôle, pour 5 tours, les joueurs lancent les dés. Le joueur peut enlever le jeton qui est placé sur la case dont le nombre correspond à la somme des deux dés ou bien il peut enlever les jetons placés sur les cases des deux nombres indiqués par les dés ou il peut enlever les jetons placés sur les cases de deux autres nombres donnant la même somme.</p> <p>Ex. : Le joueur lance les dés et obtient 4 et 5. Il peut enlever le jeton de la case du 9 ou les jetons des cases 4 et 5 ou 1 et 8 ou 2 et 7 ou 3 et 6.</p> <p>Si aucune combinaison n'est possible, le joueur passe son tour.</p> <p>Fin du jeu Après le cinquième tour, les joueurs comptent la quantité de cases encore recouvertes par des jetons. Celui ayant le plus bas pointage gagne la partie.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p>Exemple : 4 et 5 donnent la somme de 9.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombre naturel inférieur à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissantc. par bonds2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné p. 6 <ol style="list-style-type: none">3. Lire et écrire tout nombre naturel7. Comparer entre eux des nombres naturels
--

p. 11 - Opération sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

NOTES

Voir annexe 1 Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

CINQ EN LIGNE
5 X 5



BUT DU JEU : Être le premier à placer 5 jetons en ligne.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 ou plus
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 planche de jeu• 3 dés• 20 jetons par joueur	
DÉROULEMENT <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance un dé et celui qui obtient la plus grande valeur commencera le jeu.</p> <p>Chaque joueur prend une grille. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés. À chaque tour, ils choisissent de lancer deux ou trois dés. Ils font la somme des nombres représentés sur les dés et ils déposent un jeton sur une case représentant cette somme.</p> <p>Si aucune combinaison n'est possible, le joueur passe son tour.</p> <p>Fin du jeu Le premier joueur qui couvre une rangée entière de jetons est le gagnant.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p>Exemple : 4 et 5 et 2 donnent la somme de 11.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombre naturel inférieur à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissantc. par bonds2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné p.6 <ol style="list-style-type: none">3. Lire et écrire tout nombre naturel p. 9 Sens des opérations sur des nombres <ol style="list-style-type: none">A. Nombres naturels2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa<ol style="list-style-type: none">a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison p. 11 - Opération sur des nombres <ol style="list-style-type: none">A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)
--

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction
- a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table
 - b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition
 - c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

p. 21 Probabilités

- 1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)
- 3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation
- 4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

NOTES

Voir Annexe 2 Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

HUIT EN LIGNE
8 X 8



BUT DU JEU : Être le premier à remplir une ligne de jetons.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 3
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 planche de jeu par joueur• 3 dés• 1 boîte de jetons par joueur	
DÉROULEMENT <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance un dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu.</p> <p>Chaque joueur prend une grille. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés et font la somme des nombres représentés sur les dés. Puis ils déposent un jeton sur une case représentant cette somme.</p> <p>Si aucune combinaison n'est possible, le joueur passe son tour.</p> <p>Fin du jeu Le premier joueur qui couvre une rangée entière de jetons est le gagnant. Les jetons peuvent être en ligne verticale, horizontale ou diagonale.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p>Exemple : 4 et 5 et 2 donnent la somme de 11.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombre naturel inférieur à...</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissantc. par bonds2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné <p>p.6</p> <ol style="list-style-type: none">3. Lire et écrire tout nombre naturel6. Reconnaître des expressions équivalentes <p>p. 9 Sens des opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels</p> <ol style="list-style-type: none">2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa<ol style="list-style-type: none">a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison
--

p. 11 - Opération sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

NOTES

Voir Annexe 3 Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

ARITHMÉTIQUE JEUX DE CARTES
JEU DU FAIRE 10



BUT DU JEU : Additionner deux cartes pour obtenir la somme de 10.	NOMBRE DE JOUEURS : 2
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none"> • 1 jeu de cartes sans les figures et les jokers • Des barres dizaines (une trentaine) 	
DÉROULEMENT : <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur pige une carte et celui qui obtient la plus grande valeur distribue les cartes et commence le jeu.</p> <p>Il pose une carte ouverte devant chaque joueur et il distribue 4 cartes à chacun. Le reste des cartes servent de pioche qu'il place au centre de la table. Le premier joueur regarde si une carte qu'il a en main lui permet de faire un total de 10 avec une des cartes posées sur la table.</p> <p><u>S'il peut</u>, les deux cartes sont éliminées et il gagne une barre-dizaine. Il pige ensuite une carte pour toujours avoir 4 cartes en main. C'est au tour de l'autre joueur.</p> <p><u>S'il ne peut pas</u>, il doit poser une carte sur la table. Puis il pioche une carte pour toujours avoir 4 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant.</p> <p>Fin du jeu La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été piochées. Les joueurs continuent alors à jouer jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de carte en main. Chaque joueur compte son score. Celui ayant le score le plus élevé gagne la partie.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p style="text-align: center;">Exemple : 8 et 2 donnent la somme de 10. J'ai 8 barres-dizaine. Mon score est 80. 10-20-30-40-50-60-70-80</p>	

<p>LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :</p> <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à...</p> <p>1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels</p> <p>a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné</p> <p>b. par ordre croissant ou décroissant</p> <p>c. par bonds</p> <p>2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées</p> <p>a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements</p>
--

- b. dénombrer à partir d'un nombre donné
4. Représenter des nombres naturels de différentes façons ou associer un nombre à un ensemble d'objets ou à des dessins
- b. accent mis sur l'échange en utilisant du matériel aux groupements apparents et non accessibles (matériel structuré, ex. : blocs de base 10)

p. 6

7. Comparer entre eux des nombres naturels

p. 9 Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

- Pour introduire le jeu en 1^{ière} année, utiliser comme gain, des jetons au lieu des barres-dizaines.
- Utiliser les figures en leur donnant la valeur de zéro.

NOTES

Référence : Methodeheuristique.com

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

DÉPASSE PAS 30!



BUT DU JEU : Cumuler la valeur des cartes et ne pas dépasser 30.	NOMBRE DE JOUEURS : 3 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 jeu de cartes• 1 dé• 4 bandes de nombres de 1 à 30• 4 petits cubes de couleurs différentes	
DÉROULEMENT : <p>Chaque carte vaut sa valeur. Les figures, valet/dame/roi valent 0.</p> <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur distribue les cartes et commence le jeu. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Le premier à jouer distribue 4 cartes à chaque joueur. Il pose une carte au centre de la table et annonce sa valeur. Il pioche une carte pour avoir toujours 4 cartes en main. Tous les joueurs placent, sur leur bande de nombres, leur cube sur la case de ce nombre. Le joueur suivant pose une carte et additionne sa valeur à la précédente. Il annonce le total. Les joueurs déplacent leur cube sur leur bande de nombres.</p> <p>Le premier joueur qui dépasse 30 est « mort ». Il dépose ses cartes sur la table. Les autres joueurs poursuivent le jeu. Le dernier à déposer une carte sans dépasser 30 est le gagnant.</p> <p>Notes : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p style="text-align: center;">Exemple : 8 et 2 donnent la somme de 10. 10 et 8 donnent la somme de 18.</p> <p>Éventuellement, éliminer la bande de nombres afin de favoriser le calcul mental.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombres naturels inférieurs à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissantc. par bonds2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné

p. 9 Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire les faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition et les soustractions correspondantes

3. Développer des processus de calcul mental

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

- Déterminer un autre nombre à ne pas dépasser. Ex. : Dépasse pas 50!
- Le roi, la dame et le valet changent de rôle. Ils permettent d'enlever des points au total :
 - Roi : enlève 5 points
 - Dame : elle enlève 2 points
 - Valet : il enlève 1 point

NOTES

Références : Methodeheuristique.com (modifié CSDM 2018)

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

ARITHMÉTIQUE AUTRES JEUX
LES MOUTONS

BUT DU JEU : C'est un jeu coopératif . Il faut réussir à sauver le maximum de moutons du loup en additionnant correctement la valeur de deux dés.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 2 dés• Cartes « mouton »• Carte « loup »• Chronomètre ou sablier	
DÉROULEMENT : <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Les cartes « moutons » forment une pioche au centre de la table. La carte du loup est posée symboliquement à une place « vide », comme s'il y avait un joueur.</p> <p>Le premier joueur lance les deux dés. Il doit alors additionner la valeur des dés et donner le résultat avant la fin du temps***(voir mise en garde p.16).</p> <p>Les autres joueurs vérifient la réponse (à la calculatrice).</p> <p>⇒ S'il répond correctement, il prend une carte « mouton » pour toute l'équipe.</p> <p>⇒ S'il se trompe, le loup reçoit 2 cartes « mouton ».</p> <p>Fin du jeu</p> <p>Les joueurs jouent jusqu'à épuisement de la pioche. Ils comptent alors le total de moutons dans chaque équipe (eux et le loup). Ils perdent si le loup arrive à avoir plus de moutons qu'eux.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p style="text-align: center;">Exemple : 2 et 5 donnent la somme de 7.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Arithmétique p. 5 - Sens et écriture des nombres A. Nombre naturel inférieur à... <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre décroissant ou décroissantc. par bonds2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées<ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangementsb. dénombrer à partir d'un nombre donné
--

p. 9 Sens des opérations sur des nombres

A. Nombres naturels

2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa

a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison

p. 11 - Opération sur des nombres

A Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction

a. Construire les faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition ($0 + 0$ à $10 + 10$) et les soustractions correspondantes

15. Utiliser la calculatrice en :

a. s'appropriant les fonctions de la calculatrice (+, -, =, touches de 0 à 9, touches de corrections totale ou partielle)

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

- Utiliser 3 dés.
- Utiliser deux dés à 8 faces.
- On peut « jouer » sur le temps alloué mais pour entraîner à l'automatisation des résultats, il ne doit pas s'allonger. Au contraire, il faudrait arriver à une proposition sous les trois secondes.***(voir mise en garde)

NOTES

Référence : Methodeheuristique.com

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

Mise en garde : *** Les enseignantes qui utilisent les tests de vitesse croient que ces tests aident les enfants à apprendre les tables. Cette croyance n'a aucun fondement sur le plan pédagogique. Bien réussir sous la pression du temps indique une maîtrise de cette habileté. Les élèves qui ont de la difficulté avec cette même habileté ou qui travaillent plus lentement courent le risque de renforcer leurs lacunes en étant soumis à une telle pression. De plus, ces enfants deviennent craintifs et développent une attitude négative envers les mathématiques. (Burns, 2000, p. 157)

Tiré de Van de Walle et Lovin, L'enseignement des mathématiques, L'élève au cœur de ses apprentissages, Tome 1, p. 123

JEU DES TABLES D'ADDITION

BUT DU JEU : Être le premier à obtenir 10 diamants.	NOMBRE DE JOUEURS : 2
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none"> • Un sac de diamants • Cartes d'additions • 1 dé • Calculatrice • Sablier ou chronomètre 	
DÉROULEMENT : <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu.</p> <p>Les cartes d'additions sont mélangées et forment une pioche au centre de la table. Le premier joueur prend une carte et a 3 secondes pour trouver le résultat de l'opération. Il annonce le résultat.</p> <p>L'autre joueur vérifie avec la calculatrice. Si le résultat est juste, il gagne 2 diamants. S'il a faux, il en rend un (s'il en a).</p>	

<p>LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :</p> <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombre naturel inférieur à...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels <ol style="list-style-type: none"> a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné b. par ordre décroissant ou décroissant c. par bonds 2. Dénombrer des collections réelles ou dessinées <ol style="list-style-type: none"> a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements b. dénombrer à partir d'un nombre donné <p>p. 6</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Lire et écrire tout nombre naturel <p>p. 11 Opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction. <ol style="list-style-type: none"> a. Construire les faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition 3. Développer des processus de calcul mental. <ol style="list-style-type: none"> a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels
--

15. Utiliser la calculatrice en :
a. s'appropriant les fonctions de la calculatrice (+, -, =, touches de 0 à 9, touches de corrections totale ou partielle)

VARIANTES :

NOTES

Référence : Methodeheuristique.com

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

Mise en garde : *** Les enseignantes qui utilisent les tests de vitesse croient que ces tests aident les enfants à apprendre les tables. Cette croyance n'a aucun fondement sur le plan pédagogique. Bien réussir sous la pression du temps indique une maîtrise de cette habileté. Les élèves qui ont de la difficulté avec cette même habileté ou qui travaillent plus lentement courent le risque de renforcer leurs lacunes en étant soumis à une telle pression. De plus, ces enfants deviennent craintifs et développent une attitude négative envers les mathématiques. (Burns, 2000, p. 157)

Tiré de Van de Walle et Lovin, L'enseignement des mathématiques, L'élève au cœur de ses apprentissages, Tome 1, p. 123

LA TOUR ÉCROULÉE
IDÉE ISSUE DU JEU CLASSIQUE JENGA

<p>BUT DU JEU : Être le dernier joueur à déplacer ou placer un bloc sans faire tomber la tour.</p>	<p>NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4</p>
<p>MATÉRIEL :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ensemble de la <i>Tour écroulée</i> <p>Au préalable, inscrire une équation sur le côté de chaque bloc (0 + 0 à 10 + 10 et les soustractions correspondantes). Violet : addition / vert : soustraction</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Image : Renaud Bray</p>	
<p>DÉROULEMENT :</p> <p>Construire une tour en plaçant des rangées de blocs à angle droit, les uns sur les autres. Déterminer qui sera le premier joueur. Les joueurs jouent à tour de rôle selon le sens horaire.</p> <p>Un premier joueur commence en enlevant un bloc n'importe où à l'exception de la rangée supérieure. Ce joueur doit résoudre l'équation inscrite sur l'une des faces du bloc. S'il donne la bonne réponse, il remet le bloc au joueur suivant qui doit le poser sur le dessus de la tour. S'il ne donne pas la bonne réponse, il remet lui-même le bloc sur le dessus de la tour.</p> <p>Lorsqu'il retire ou pose un bloc, le joueur doit utiliser une seule main.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p style="text-align: center;">Exemple : 2 et 5 donnent la somme de 7.</p>	



<p>LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :</p> <p>Arithmétique</p> <p>p. 9 Sens des opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels</p> <p>2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa</p> <p>a. transformation (ajout, retrait), réunion, comparaison</p> <p>p. 11 Opérations sur des nombres</p> <p>2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction</p> <p>b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition</p> <p>c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes</p> <p>3. Développer des processus de calcul mental.</p>
--

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

VARIANTES :

NOTES

Référence : adapté du jeu Jenga ou La tour écroulée

DÉ-BLOC

BUT DU JEU : Arriver à la case d'arrivée avec la plus grande tour.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 ou 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 planche de jeu• 4 pions• 1 dé• 20 cubes emboîtables• Feuille « Mes traces »	
DÉROULEMENT : <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence la partie. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Chaque joueur commence sa tour avec un bloc. Le premier élève brasse le dé et avance son pion. Il lit ce qui est écrit sur la case sur laquelle il arrive. Il ajoute ou enlève le bon nombre de blocs à sa tour.</p> <p>Ex. : s'il tombe sur <i>2 de plus</i> il ajoute 2 blocs à sa tour. Il écrit son opération sur la feuille de traces.</p> <p>Le deuxième joueur vérifie le travail de son coéquipier. Les élèves échangent les rôles.</p> <p>Le gagnant est celui qui a la plus haute tour lorsqu'il arrive à la case d'arrivée (et non celui qui arrive en premier).</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p> <p>Ex. : 2 de plus que 2 est 4. J'ai maintenant 4 blocs.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 – Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à...</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels<ol style="list-style-type: none">a. par ordre croissant à partir d'un nombre donnéb. par ordre croissant ou décroissantc. par bonds <p>p. 6</p> <ol style="list-style-type: none">3. Lire et écrire tout nombre naturel7. Comparer entre eux des nombres naturels <p>p. 9 - Sens des opérations sur des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à ...</p> <ol style="list-style-type: none">2. Traduire une situation à l'aide de matériel concret, de schémas ou d'équations et vice versa (exploitation des différents sens de l'addition et de la soustraction)

a. transformation (ajout, retrait), réunion comparaison

p. 11- Opérations sur des nombres

A. Nombres naturels (selon les balises de chaque cycle)

2. Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.

a. Construire les faits numériques de l'addition (0 + 0 à 10 + 10) et les soustractions correspondantes à l'aide de matériel, de dessins, d'une grille ou d'une table

b. Développer diverses stratégies favorisant la maîtrise des faits numériques et les lier aux propriétés de l'addition

c. Maîtriser l'ensemble des faits numériques de l'addition

3. Développer des processus de calcul mental.

a. À l'aide de processus personnels, déterminer la somme ou la différence de deux nombres naturels

p. 21 Probabilités

1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)

3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation

4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)

VARIANTES :

NOTES

Référence : Commission scolaire des découvreurs, Centres de mathématiques

<http://seduc.csdecou.qc.ca/3-au-quotidien/1re-annee/>

COMPARATOR

BUT DU JEU : Atteindre le premier la case « arrivée ».	NOMBRE DE JOUEURS : 2 ou 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none"> • Une planche de jeu • 1 dé • Cartes nombres imprimées sur du papier de différentes couleurs afin de différencier les niveaux 	
DÉROULEMENT : <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Chaque case a son action propre : piocher le nombre de cartes indiqué et les classer, soit en ordre croissant si la flèche est croissante ↗, soit en ordre décroissant si la flèche est décroissante ↘.</p> <p>Un cinquième joueur tient le rôle de contrôleur. Il vérifie avec une bande ou une grille numérique que l'ordre est bien respecté. Si c'est bon, le joueur reste sur la case. S'il s'est trompé, il recule de deux cases.</p> <p>Note : Ne pas oublier de faire verbaliser les élèves au cours de la partie.</p>	

<p>LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES :</p> <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 – Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres naturels inférieurs à...</p> <p>1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturels</p> <p>a. par ordre croissant à partir d'un nombre donné</p> <p>b. par ordre croissant ou décroissant</p> <p>p. 6</p> <p>3. Lire et écrire tout nombre naturel</p> <p>8. Ordonner des nombres naturels par ordre croissant ou décroissant</p> <p>p. 21 Probabilités</p> <p>1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)</p> <p>3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation</p> <p>4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)</p>
VARIANTES :

- Les cartes nombres sont proposées sur plusieurs niveaux.

NOTES

Référence : Methodeheuristique.com

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

LE JEU DES COCCINELLES

BUT DU JEU : Arriver le premier au bout du chemin sur la grande fleur.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 dé• 4 pions de couleurs différentes	
DÉROULEMENT : <p>Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>Les joueurs placent leur pion sur la case brune. Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant. Si la case est occupée, le joueur ne la compte pas, il passe par-dessus.</p> <p>Cases spéciales:</p> <p> Quand on arrive sur une coccinelle, on avance en plus du nombre de points noirs.</p> <p> Quand on arrive sur une araignée, on recule du nombre de points jaunes</p>	
LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Arithmétique</p> <p>p. 5 - Sens et écriture des nombres</p> <p>A. Nombres inférieurs à ...</p> <ol style="list-style-type: none">1. Compter ou réciter la comptine des nombres naturelsb. par ordre croissant ou décroissant <p>2 Dénombrer des collections réelles ou dessinées</p> <ol style="list-style-type: none">a. coordonner le geste et le nombre correspondant (mot); reconnaître l'aspect cardinal d'un nombre et sa conservation dans différents arrangements <p>p. 21 Probabilités</p> <ol style="list-style-type: none">1. Reconnaître, quand elle s'applique, la variabilité des résultats possibles (incertitude)3. Prendre conscience, quand elle s'applique, de l'interdépendance entre les tours lors d'une expérimentation4. Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié (ex. : roulettes, prismes à base rectangulaire, verres, billes, punaises, dés à 6, 8 ou 12 faces)	

VARIANTES

- Utiliser un dé à 10 faces
- Utiliser 2 dés

NOTES

Référence : Methodeheuristique.com

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

LA GUERRE DU POTAGER

BUT DU JEU : Manger tout le potager de son adversaire en y envoyant sa taupe. Même principe que le jeu « Battleship ».	NOMBRE DE JOUEURS : 2
MATÉRIEL <ul style="list-style-type: none">• Une planche de jeu par joueur• Un crayon effaçable par joueur• 1 dé	
DÉROULEMENT : Pour déterminer le joueur qui débutera la partie, à tour de rôle, chaque joueur lance le dé et celui qui obtient la plus grande valeur commence le jeu. À tour de rôle, les joueurs annoncent la case visée dans le potager de son adversaire. L'adversaire répond le résultat : <ul style="list-style-type: none">- « Terre » : ta taupe ne mange que de la terre! Colorie en noir la case dans la grille de ton adversaire pour te souvenir qu'il n'y a rien ici.- « Croqué » : ta taupe a mangé un bout de légume! Fais une croix sur la grille pour marquer qu'il y a un morceau de légume à cet endroit.- « Disparu » : ta taupe a mangé tous les légumes!	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Géométrie p. 14 Espace p. 2 Effectuer es activités de repérage dans un plan.
--

VARIANTES :

NOTES

Référence : Methodeheuristique.com

<https://methodeheuristique.com/materiel/jeux-cp/>

JEU DES 7 FAMILLES

BUT DU JEU : Regrouper le plus grand nombre de familles possible (solides ou figures planes).	NOMBRE DE JOUEURS : 3 à 6
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• Un ensemble de 60 cartes de 10 familles différentes• 6 cartes par famille• Familles : les cônes, les boules, les cylindres, les carrés, les cubes, les rectangles, les pyramides, les triangles, les cercles, les prismes à base rectangulaire	
DÉROULEMENT : <p>Le jeu se joue à au moins 3 joueurs. Distribuer 6 à 8 cartes par joueur. Le reste constitue la pioche. Déterminer le joueur qui jouera en premier.</p> <p>Le joueur doit poser une question à un autre joueur de son choix afin de savoir s'il possède une carte de sa famille.</p> <p>Ex. : « As-tu une carte de la famille des triangles? ou Dans la famille...je demande... »</p> <p>Si cet autre joueur possède la carte, il doit lui donner. Le demandeur peut alors poser une autre question. Dans le cas contraire, il prend une carte dans la pioche et c'est au tour du joueur à sa gauche. Il est interdit de demander une carte que le joueur a déjà.</p> <p>Dès qu'un joueur a réuni une famille, il place les cartes devant lui. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans carte, il en pioche une.</p> <p>Le gagnant est celui qui a posé devant lui le plus de famille complète.</p> <p>En première année, il est conseillé que les élèves utilisent une cachette ainsi ils pourront poser leurs cartes devant eux évitant ainsi de tenir les cartes dans leurs mains.</p>	
LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>Géométrie p. 14 B. Solides 1. Comparer des objets ou des parties d'objets de l'environnement aux solides à l'étude (boule, cône, cylindre, prisme, pyramide) 3. Identifier les principaux solides C. Figures planes 2. Identifier des figures planes : carré, rectangle, triangle, losange, cercle</p>	

LE BINGO DES FORMES

BUT DU JEU : Être le premier à remplir de jetons une ligne.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 6
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 planche de jeu par joueur• 6 jetons par joueur• 1 ensemble de cartes « figures planes »	
DÉROULEMENT : <p>Déterminer un meneur de jeu dont le rôle sera de tirer les cartes et de les nommer aux autres joueurs. Le joueur qui a sur sa carte la forme nommée dépose un jeton sur celle-ci.</p> <p>Faire verbaliser les joueurs. Meneur : « Qui a le rond rouge? » Autres joueurs : « J'ai le rond rouge. »</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Géométrie p. 15 C. Figures planes 2. Identifier des figures planes : carré, rectangle, triangle, losange, cercle
VARIANTES :

NOTES

Référence : Dessine-moi une histoire

<https://dessinemoiunehistoire.net/loto-des-formes/>

DOMINOS DES FORMES

BUT DU JEU : Se débarrasser de ses dominos en réalisant une suite de manière à ce que les figures planes portées sur les demi-dominos accolés soient identiques.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">Un ensemble de 28 dominos (figures planes) Distribution : 2 et 3 joueurs : 7 dominos 4 joueurs : 6 dominos	
DÉROULEMENT : <p>Les dominos sont posés, faces tournées sur la table. Chaque joueur en tire la quantité prévue, selon le nombre de joueurs. Il les regarde mais les cache à ses adversaires. Le reste des dominos sont mis de côté.</p> <p>Le premier à jouer place, au choix, l'un de ses dominos. Les joueurs suivants posent un domino à la suite des autres en les combinant. La forme doit correspondre.</p> <p>Le jeu se poursuit ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre tant que les joueurs ont des dominos remplissant cette condition. Si l'un d'entre eux n'en a pas, il pige un domino dans ceux qui ont été mis de côté. Il peut le jouer si c'est possible.</p> <p>Le joueur qui se débarrasse de tous ses dominos gagne la partie.</p> <p>Les joueurs doivent verbaliser leurs actions en nommant le nom de la figures plane qu'il combine à la pièce déjà sur la table.</p>	
LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : Géométrie p. 15 C. Figures planes 2. Identifier des figures planes : carré, rectangle, triangle, losange, cercle	
VARIANTES :	

JEUX DE LOGIQUE
LES COCCINELLES ET LES BOURDONS

BUT DU JEU : Être le premier à placer ses 3 jetons en ligne.	NOMBRE DE JOUEURS : 2 à 4
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• 1 planche de jeu• 3 pions par joueur	
DÉROULEMENT : <p>Un des joueurs choisit les coccinelles et l'autre, les bourdons. Chacun joue à tour de rôle en plaçant un jeton, jusqu'à ce que les 6 pièces soient sur la planche du jeu.</p> <p>Quand tous les jetons sont sur le jeu, les joueurs déplacent un seul de leurs jetons à la fois et d'une seule case. Les jetons peuvent être déplacés en tous les sens, mais sans sauter une case et sans passer par-dessus un autre jeton.</p> <p>Les joueurs jouent le plus rapidement possible pour que ce soit amusant.</p> <p>Pour gagner, il faut être le premier à placer ses 3 pièces sur un axe horizontal, vertical ou diagonal.</p>	
LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : <p>p. 23 Stratégies cognitives et métacognitives</p> <p>P. 24 Autres stratégies</p>	

NOTES

Référence : Modulo Éditeur Inc., 2002 – Banque de jeux pour l'apprentissage des mathématiques au primaire – Autorisation conditionnelle de reproduction

PICCARIA

BUT DU JEU : Être le premier à placer ses 3 pions en ligne (horizontale, verticale ou diagonale).	NOMBRE DE JOUEURS : 2
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• Une planche de jeu• 3 pions d'une couleur• 3 pions d'une autre couleur	
DÉROULEMENT : <p>Les joueurs placent chacun leur tour un pion sur un point noir. Le point du centre ne peut être utilisé tant que tous les points ne soient pas placés. Une fois tous les pions placés, on continue en déplaçant son pion dans une case vide d'une position le long d'une ligne.</p> <p>Le gagnant est celui qui place le premier 3 pions en ligne.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : p. 23 Stratégies cognitives et métacognitives P. 24 Autres stratégies

NOTES

Voir annexe 4

SOLITUDE

BUT DU JEU : Enlever tous les jetons sauf un.	NOMBRE DE JOUEURS : 1
MATÉRIEL : <ul style="list-style-type: none">• Une planche de jeu• 17 jetons	
DÉROULEMENT : <p>Placer les jetons sur les cercles noirs sauf un.</p> <p>Le joueur fait passer un jeton par-dessus un autre et enlève celui par-dessus lequel il est passé. Il faut enlever le plus de jetons possibles.</p> <p>Les mouvements en diagonale ne sont pas permis.</p> <p>Le gagnant est celui qui arrive à enlever tous les jetons sauf un.</p>	

LIENS AVEC LA PROGRESSION DES APPRENTISSAGES : p. 23 Stratégies cognitives et métacognitives P. 24 Autres stratégies

NOTES

Voir Annexe 5 / Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

ANNEXE 1
L'ENLÈVEMENT

L'enlèvement

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 2 planches de jeu
2 dés
18 jetons

But du jeu : Enlever le plus de jetons possible pour obtenir le pointage le plus bas.

Déroulement du jeu :

1. Chaque joueur choisit une grille et place un jeton sur chaque case.
2. Le joueur peut enlever le jeton qui est placé sur la case dont le nombre correspond à la somme des deux dés ou bien il peut enlever les jetons placés sur les cases des deux nombres indiqués par les dés ou il peut enlever les jetons placés sur les cases de deux autres nombres donnant la même somme.

Ex. : Le joueur lance les dés et obtient 4 et 5. Il peut enlever le jeton de la case du 9 ou les jetons des cases 4 et 5 ou 1 et 8 ou 2 et 7 ou 3 et 6.

3. Si aucune combinaison n'est possible, le joueur passe son tour.
4. Après le cinquième tour, on compte la somme des nombres encore recouverts par des jetons. Celui ayant le plus bas pointage gagne la partie.

PLANCHES DE JEU / L'ENLÈVEMENT

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

ANNEXE 2
CINQ EN LIGNE

CINQ EN LIGNE
5 X 5

Nombre de joueurs : 2 ou plus

Matériel : 1 planche de jeu par joueur

3 dés

20 jetons par joueur

But du jeu : Être le premier à placer 5 jetons en ligne

Déroulement du jeu :

1. À tour de rôle, les joueurs lancent les dés. Chaque joueur décide s'il lance deux ou trois dés.
2. Faire la somme des valeurs représentés sur les dés. Couvrir d'un jeton une case représentant cette somme.
3. Le premier joueur qui couvre une rangée entière de jetons est le gagnant.

PLANCHES DE JEU / CINQ EN LIGNE

7	9	4	12	3
2	8	6	5	11
10	7	3	6	10
9	11	8	4	2
12	9	5	7	8

7	9	4	12	3
2	8	6	5	11
10	7	3	6	10
9	11	8	4	2
12	9	5	7	8

Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

ANNEXE 3
HUIT EN LIGNE

HUIT EN LIGNE
8 x 8

Nombre de joueurs : 2 à 3

Matériel : 1 planche de jeu par joueur
3 dés
1 boîte de jetons par joueur

But du jeu : Être le premier à remplir une ligne de jetons

Déroulement du jeu :

1. Le premier joueur lance les dés, fait la somme et place un jeton sur une case représentant cette somme.
2. Les joueurs jouent à tour de rôle et le premier, qui remplit une ligne de jetons, gagne la partie.
3. Les jetons peuvent être en ligne verticale, horizontale ou diagonale.

HUIT EN LIGNE
8 x 8

Nombre de joueurs : 2 à 3

Matériel : 1 planche de jeu par joueur
3 dés
1 boîte de jetons par joueur

But du jeu : Être le premier à remplir une ligne de jetons

Déroulement du jeu :

1. Le premier joueur lance les dés, fait la somme et place un jeton sur une case représentant cette somme.
2. Les joueurs jouent à tour de rôle et le premier, qui remplit une ligne de jetons, gagne la partie.
3. Les jetons peuvent être en ligne verticale, horizontale ou diagonale.

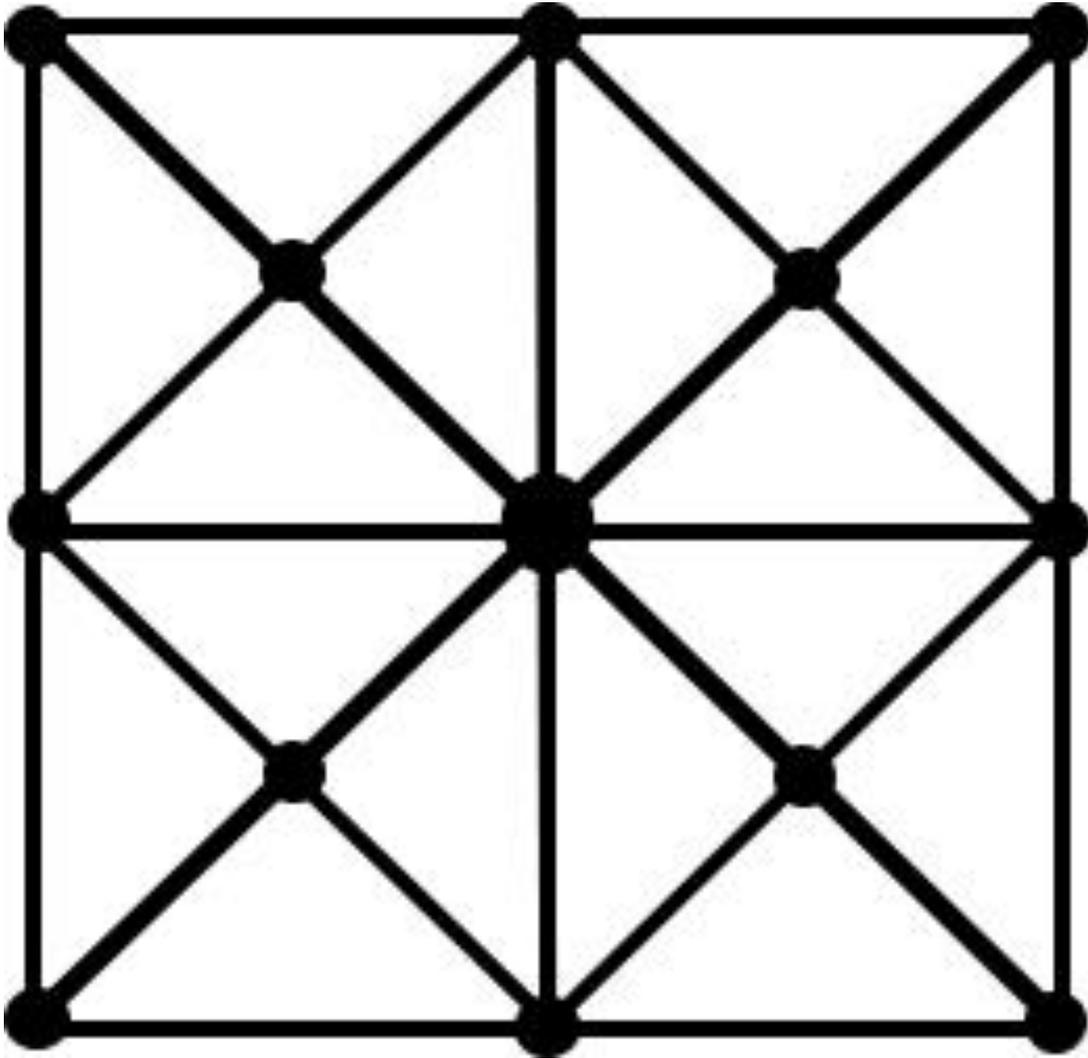
PLANCHE DE JEU / HUIT EN LIGNE

12	11	13	12	11	10	13	9
14	13	11	9	15	12	10	14
16	15	12	17	10	14	18	19
13	19	10	14	16	15	17	11
18	16	14	19	17	12	9	13
14	11	19	15	13	18	16	12
15	13	17	11	16	10	14	9
17	10	18	14	13	19	12	15

Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

ANNEXE 4
PICCARIA

PLANCHE DE JEU



ANNEXE 5
SOLITUDE

SOLITUDE

Nombre de joueur : 1

Matériel : Planche de jeu
17 jetons

But du jeu : Enlever tous les jetons sauf un.

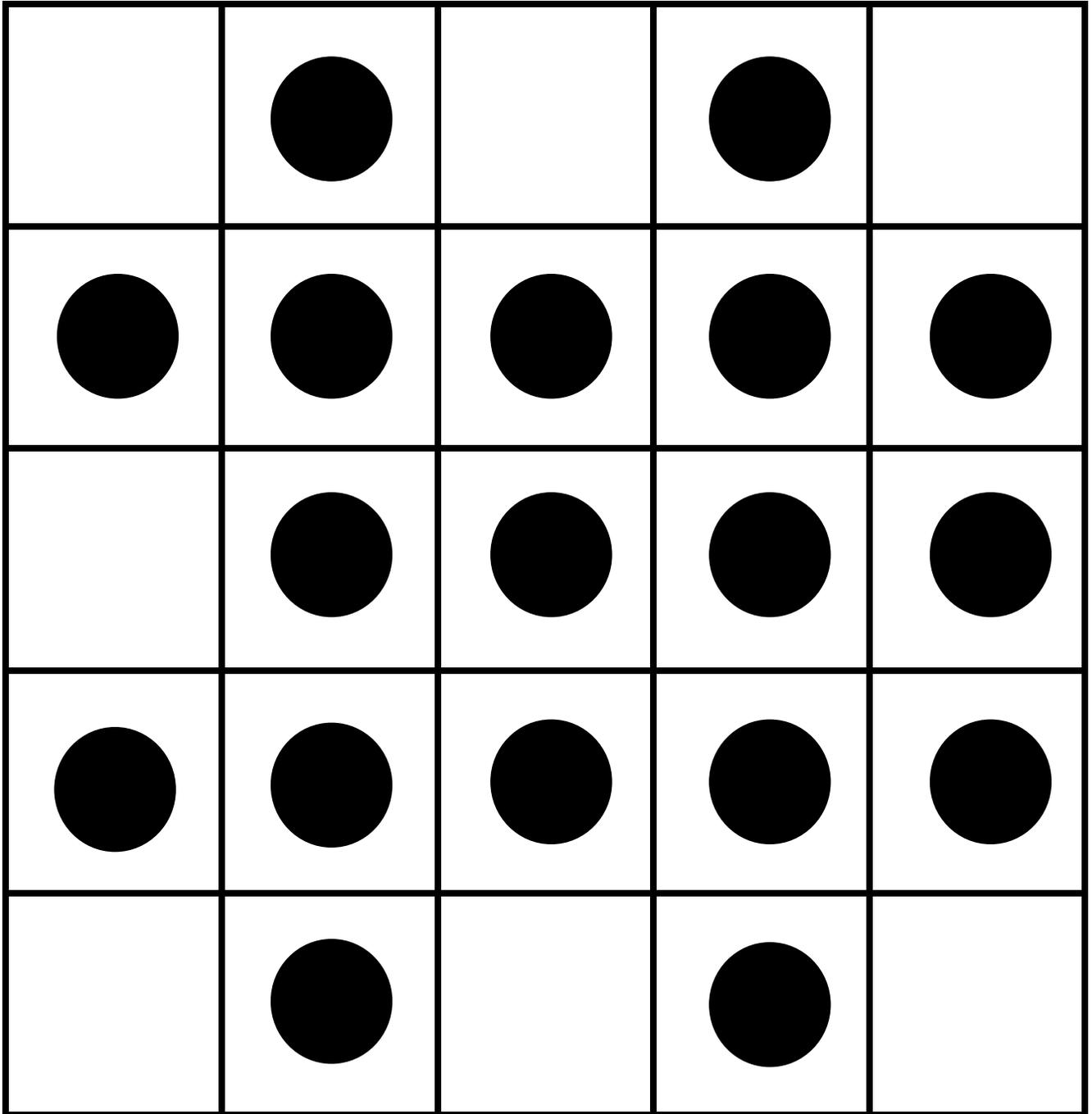
Déroulement du jeu :

1. Placer les jetons sur les cercles noirs sauf un.
2. On fait passer un jeton par-dessus un autre et on enlève celui par-dessus lequel on est passé. Les mouvements en diagonale ne sont pas permis.
3. Enlever le plus de jetons possibles.

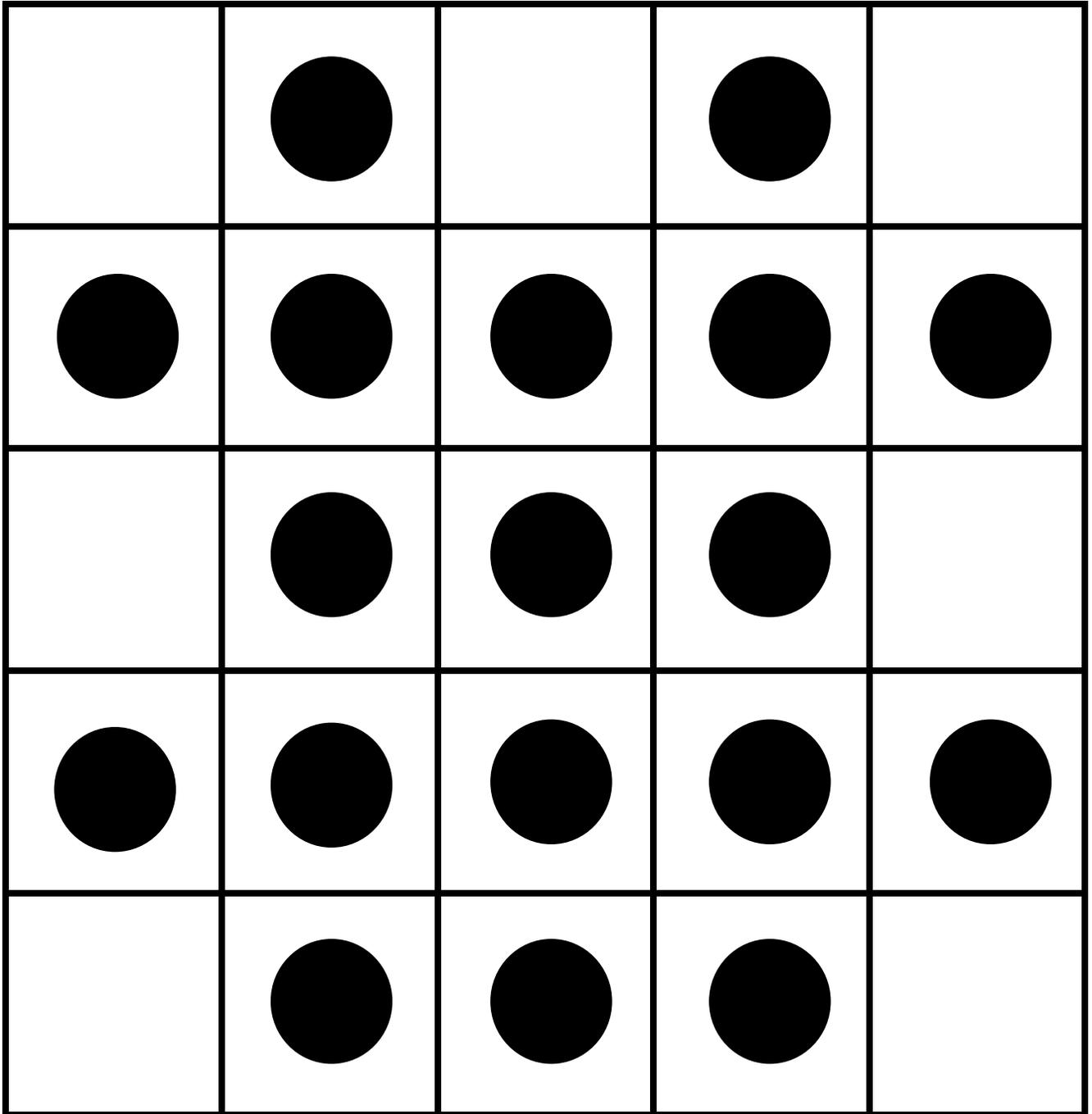
L'expert est celui qui arrive à enlever tous les jetons sauf un.

Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

PLANCHES DE JEU 1 / SOLITUDE

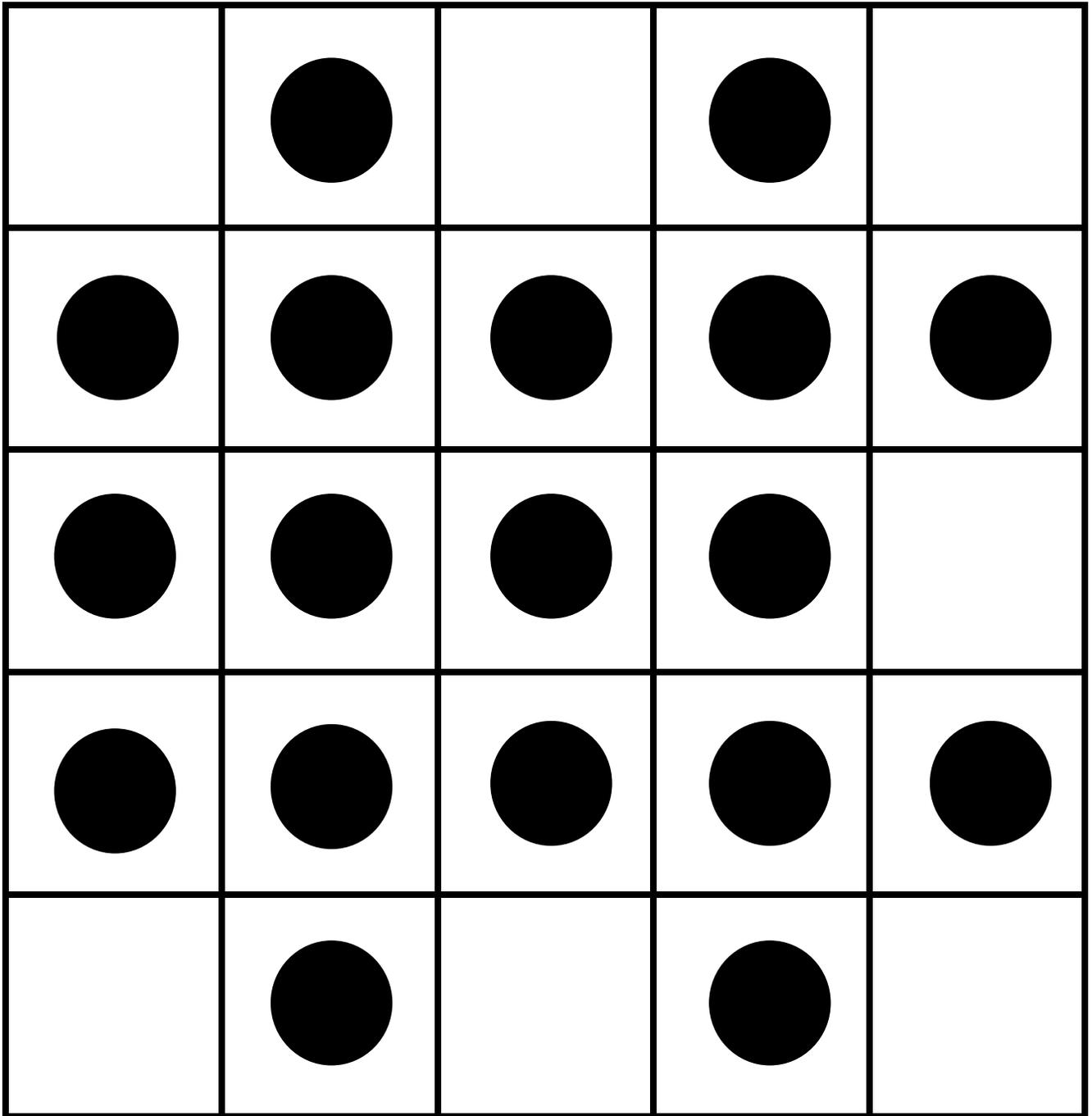


PLANCHES DE JEU 2 / SOLITUDE



Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

PLANCHES DE JEU 3 / SOLITUDE



Anne Marie Carbonneau, Conseillère pédagogique en mathématique du primaire, CSDM

INTÉGRATION DES JEUX EN CLASSE

Comment intégrer les jeux mathématiques dans mon enseignement?

O		X
X	X	O
O		

