

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !

<p><b>PRÉSCOLAIRE</b></p> <p>Compétence 5 : Construire sa compréhension du monde.</p>	1	<p><b>Bataflash</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>Préscolaire</p>	<p><b>But du jeu :</b> Repérer l'animal commun aux 2 cartes.</p>
<p><b>PRÉSCOLAIRE</b></p> <p>Construire sa compréhension du monde.</p> <p><b>1<sup>ER</sup> CYCLE / STRATÉGIES</b></p> <p>Compréhension, organisation, etc.</p>	2	<p><b>Logix</b></p> 	<p><b>Jeu éducatif</b></p> <p>Préscolaire et 1er cycle</p>	<p><b>But du jeu:</b> Apprendre à décoder et utiliser des informations d'ordre logique et spatial.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Comparer entre eux des nombres naturels.</p> <p>Lire tout nombre naturel.</p>	3	<p><b>La bataille des animaux</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1er cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> Jeu de bataille de 2 à 4 joueurs. Celui qui a toutes les cartes remporte la manche.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Développer le répertoire mémorisé de l'addition et de la soustraction.</p> <p>Lire tout nombre naturel.</p>	4	<p><b>Calculodingo</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1er cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> Jeu qui favorise la pratique du calcul mental.</p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !



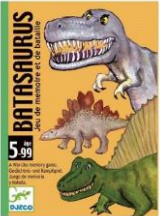
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Associer un nombre à un ensemble d'objets ou de dessins.</p>	5	<p><b>Domino</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p><u>1<sup>er</sup> cycle</u></p>	<p><b>But du jeu :</b> Être le premier à avoir posé tous ses dominos.</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales).</p>	6	<p><b>Blokus duo</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p><u>1<sup>er</sup> cycle</u></p>	<p><b>But du jeu:</b> Placer le maximum de carrés sur le plateau.</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Repérer des objets dans l'espace.</p>	7	<p><b>Dobble</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p><u>1<sup>er</sup> cycle</u></p>	<p><b>But du jeu:</b> Être le plus rapide à repérer le dessin commun.</p>
<p><b>STRATÉGIES</b></p> <p>Planification, compréhension, élaboration et organisation.</p>	8	<p><b>IQ Box</b></p> 	<p><b>Jeu de défi intellectuel</b></p> <p><u>1<sup>er</sup> cycle</u></p>	<p><b>But du jeu:</b> Résoudre les différents défis.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Ordonner les nombres naturels par ordre croissant.</p>	9	<p><b>CardLine Dinosaures</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle et ( 5 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu :</b> Classez des dinosaures sur une ligne croissante en fonction de leur taille et de leur poids. Le premier joueur à avoir correctement placé toutes ses cartes l'emporte.</p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !

<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Ordonner les nombres naturels par ordre croissant.</p>	10	<p><b>CardLine Animaux</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>Fin 1<sup>er</sup> cycle ( 7ans et +)</p>	<p><b>But du jeu :</b> Être le premier à avoir placé tous ses animaux dans la ligne de cartes en fonction d'un critère choisi en début de partie : taille, poids ou durée de vie.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Ordonner des nombres naturels par ordre croissant.</p> <p>Situer des nombres naturels à l'aide de différents supports (droite numérique).</p>	11	<p><b>Timeline</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> Classer des événements 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.</p> <p>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.</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE/ Espace</b></p> <p>Repérer des objets dans l'espace.</p> <p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Développer le répertoire mémorisé de l'addition.</p>	12	<p><b>Batasaurus</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle ( 5 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu :</b> Dans ce jeu de mémoire sous forme de bataille, chaque joueur reçoit les mêmes cartes : des dinosaures de forces croissantes numérotés de 1 à 12. Chacun mélange ses cartes, les pose devant lui faces découvertes, mémorise leurs emplacements puis les retourne à nouveau faces cachées. Le premier joueur choisit une de ses cartes qu'il pose au centre de la table. Chacun leur tour les joueurs choisissent alors une de leurs cartes pour tenter de gagner la bataille. Le dinosaure le plus élevé remporte toutes les cartes. À la fin, le joueur qui a gagné le plus de cartes remporte la partie.</p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !




<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Lire tout nombre naturel.</p> <p>Développer le répertoire mémorisé de l'addition.</p>	13	<p><b>Bataplus</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>Fin 1<sup>er</sup> cycle</p> <p>( 7ans et +)</p>	<p><b>But du jeu :</b> Battez vos adversaires simplement en additionnant jusqu'à trois cartes pour tenter de remporter le pli, puis la partie.</p> <p>Les plus petits peuvent apprendre à compter et/ou apprendre les chiffres : sur chaque carte, un chiffre avec le nombre de bulles correspondant, petit, moyen ou grand. L'enfant repère donc les bulles et les compte pour ensuite découvrir « l'écriture » du chiffre.</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p><b>Figures planes</b></p> <p>Identifier des figures planes.</p> <p><b>Frises et dallages</b></p> <p>Observer et produire des régularités à l'aide de figures géométriques.</p>	14	<p><b>Qwirkle</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle</p> <p>(6 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu:</b> associer des tuiles de formes ou de couleurs identiques. Mais si les règles sont simples, la victoire passe par une audace tactique et une stratégie bien élaborée.</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE/ Espace</b></p> <p>Se repérer et repérer des objets dans l'espace.</p> <p>Comparer des objets ou des parties d'objets de l'environnement aux solides à l'étude.</p>	15	<p><b>Quarto</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle</p> <p>(6 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu:</b> Aligner 4 pièces ayant au moins un point commun entre elles. Chacun à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «Quarto!».</p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !




<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Développer des processus de calcul mental (addition, multiplication).</p>	16	<p>Dés pirates *</p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu</b> : 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 obtenir 6000 points gagne la partie.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Développer des processus de calcul mental (addition).</p>	17	<p>Mille bornes*</p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu</b> : Les Mille bornes est un <b>Jeu de société</b> 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.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Développer des processus de calcul mental (addition, multiplication).</p> <p><b>PROBABILITÉ</b></p> <p>Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié.</p> <p>Prédire qualitativement un résultat ou plusieurs évènements (plus probable, également probable, moins probable).</p>	18	<p>Mahé*</p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu</b> : 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.</p> <p>Vous avez le choix entre avancer votre tortue de la valeur du dé ou lancer un deuxième dé. Dans le cas où vous 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! À vous de mesurer le risque...</p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !

<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Effectuer des activités de repérage dans un plan.</p>	19	<p><b>Bataille navale*</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> Ce <b>Jeu de société</b> 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.</p>
<p><b>PROBABILITÉ</b></p> <p>Expérimenter des activités liées au hasard en utilisant du matériel varié.</p> <p><b>GÉOMÉTRIE / Espace</b></p> <p>Se repérer et repérer des objets dans l'espace.</p>	20	<p><b>Monza</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle</p> <p>(5 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu:</b> Une course automobile turbulente qui stimule les premières réflexions tactiques. Les couleurs des dés déterminent la voie à suivre, mais une voiture ne peut avancer que sur une case adjacente à la sienne. Il faudra alors choisir sur quelles cases et dans quel ordre avancer.</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE / ESPACE</b></p> <p>Se repérer et repérer des objets dans l'espace.</p> <p><b>STATÉGIES</b></p> <p>Planification et organisation.</p>	21	<p><b>Speed Cups</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle</p> <p>(6 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu :</b> Chaque joueur reçoit 5 gobelets de 5 couleurs différentes. On retourne une carte défi, et tous les joueurs doivent en même temps essayer de reproduire l'ordre des couleurs de la carte avec leurs gobelets. Attention, on doit soit aligner les gobelets, soit les empiler! Il faut bien regarder la carte, mais aussi être très rapide. Le joueur qui a fini en premier appuie sur la sonnette!</p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

## Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !

<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales)</p> <p>Effectuer des activités de repérage dans un plan.</p> <p><b>MESURE</b></p> <p>Comparer des longueurs -Estimer et mesurer les dimensions d'un objet à l'aide d'unités non conventionnelles.</p>	22	<p><b>Gagne ton papa !</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>er</sup> cycle</p> <p>(3 ans et +)</p>	<p><b>But du jeu :</b> Soyez le plus rapide à remplir votre espace avec les pièces imposées. En solo, formez un maximum de figures parmi les milliers de combinaisons possibles. Et grâce au nouveau livret Houdini, réalisez même des figures en 3D ! Seul ou à 2, le plaisir du jeu sera au rendez-vous pour toute la famille ! Un jeu de logique et de construction incontournable !</p>
<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Se repérer et repérer des objets dans l'espace (relations spatiales).</p>	23	<p><b>Rush hour*</b></p> 	<p><b>Jeu de société</b></p> <p>1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle selon les niveaux</p>	<p><b>But du jeu :</b> 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.</p>

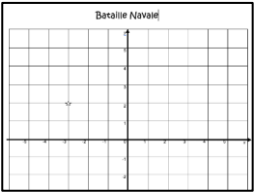

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>

# Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !

## Jeux à construire

<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Repérer des points dans le plan cartésien.</p>	<p>24</p>	<p><b>La bataille navale*</b></p> 	<p><b>Jeu à construire</b></p> <p>1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> Couler les bateaux de votre adversaire avant que vos bateaux ne soient coulés.</p> <p><b>Jeu de société</b> 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.</p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Comptage, dénombrement.</p> <p>Comparaison, approximation.</p> <p><b>STRATÉGIES</b></p> <p>Élaboration (essai et erreur, anticipation, décentration).</p> <p>Régulation.</p>	<p>25</p>	<p><b>Awalé*</b></p> 	<p><b>Jeu à construire</b></p> <p>1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> S'emparer d'un maximum de graines. Le joueur qui a le plus de graines à la fin de la partie l'emporte.</p> <p>Le jeu débute lorsque chaque joueur place 4 graines dans chacun des 6 trous devant lui.</p> <p>Source - <a href="http://www.regledujeu.fr/awale/">http://www.regledujeu.fr/awale/</a></p>

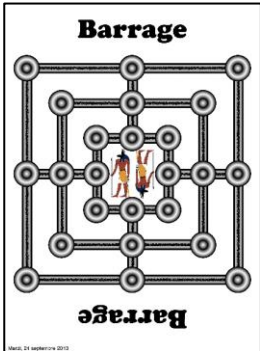

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>



# Jeux mathématiques – Préscolaire et 1<sup>er</sup> cycle (\* jeux qui conviennent surtout au cycle supérieur)

Notez que cette liste n'est pas exhaustive !

<p><b>GÉOMÉTRIE</b></p> <p>Repérage dans l'espace (relations spatiales)</p> <p><b>PROBABILITÉ</b></p> <p>Prédiction d'un résultat (certain, possible, impossible)</p> <p><b>STRATÉGIES</b></p> <p>Élaboration (anticipation et décentration). Régulation</p>	<p>26</p>	<p><b>Le barrage*</b></p> 	<p><b>Jeu à construire</b></p> <p>1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle selon les niveaux</p>	<p><b>But du jeu :</b> 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).</p> <p>C'est l'ancêtre du tic-tac-toe!</p> <p>Source (règles) –</p> <p><a href="http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/barrage_regles_.pdf">http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/barrage_regles_.pdf</a></p> <p>Source (planches de jeu) –</p> <p><a href="http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/Barrage-1.pdf">http://cybersavoir.csdm.qc.ca/123/files/2019/04/Barrage-1.pdf</a></p>
<p><b>ARITHMÉTIQUE</b></p> <p>Opérations sur les nombres naturels (addition, soustraction, multiplication ou division).</p> <p>Chaînes d'opérations.</p>	<p>27</p>	<p><b>À la recherche d'un...*</b></p> 	<p><b>Jeu à construire</b></p> <p>1<sup>e</sup>, 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle</p>	<p><b>But du jeu :</b> À l'aide de cartes à jouer, faire des opérations permettant d'obtenir le nombre recherché.</p> <p>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.</p> <p>Source : Commission scolaire des Découvreurs –</p> <p><a href="http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/routine/">http://seduc.csdecou.qc.ca/prim-math/routine/</a></p>

Conseillers et conseillères pédagogiques, équipe numératie, CSDM, 2019 ( Réviser le 28 janvier 2020 )

La majeure partie des descriptions des jeux a été tirée du site Internet Randolph, <https://www.randolph.ca/boutique/>