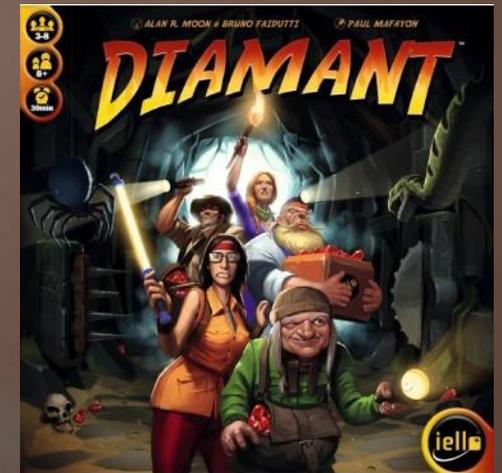
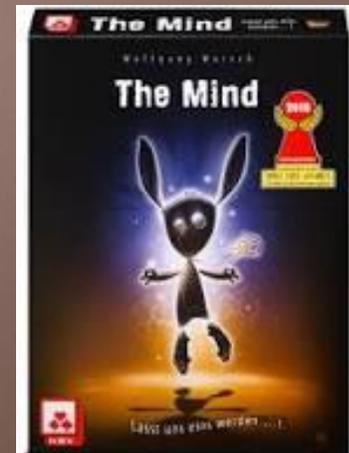
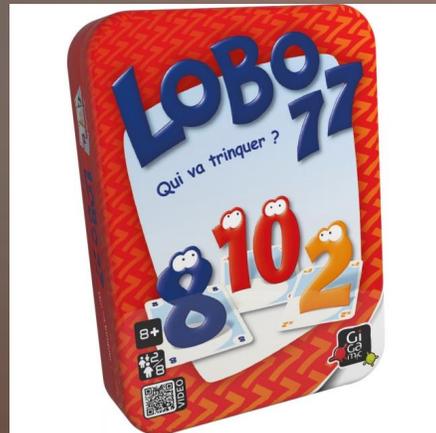
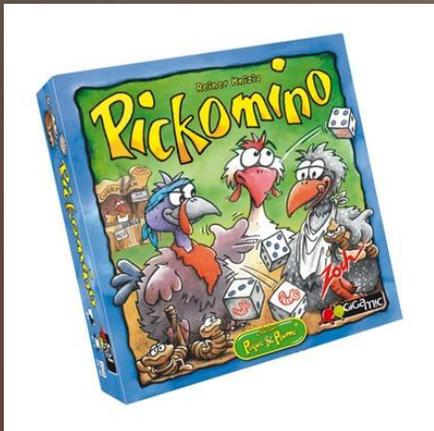


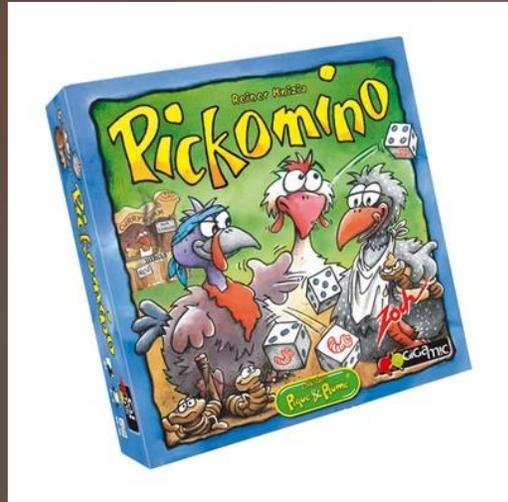
# Proposition de 5 jeux de société au service des apprentissages numériques au cycle 2



# Jeu du Pickomino

Niveau CP / CE1 / CE2

## Objectifs



- Nommer , lire des nombres entiers
- Calculer avec des nombres entiers : addition, soustraction, multiplication, connaissance des doubles et moitiés des nombres courants
- Décompositions additives 5, 10
- Résoudre des problèmes en utilisant le calcul mental et les calculs

# Adaptation du jeu pour des élèves de cycle 2



- Nombre de dés
- Jouer par équipe de 2
- Réaliser des cartes objectifs avec d'autres nombres
- Valeur de la chenille (ex : 10)
- Simplifier les règles

Ne pas donner la possibilité de prendre un domino (ou carte) à un autre.

Ne pas exiger la présence d'au moins une chenille dans la combinaison finale.

Autoriser la mise à l'écart d'un dé même si sa valeur a déjà été isolée.

# Adaptation du jeu pour des élèves de grande section de maternelle et début CP

Utiliser les dominos ou cartes suivantes :

Jusqu'à 10 avec 6 dés 0,1,2 ou 1,2



Jusqu'à 20 avec 8 dés 1,2,3

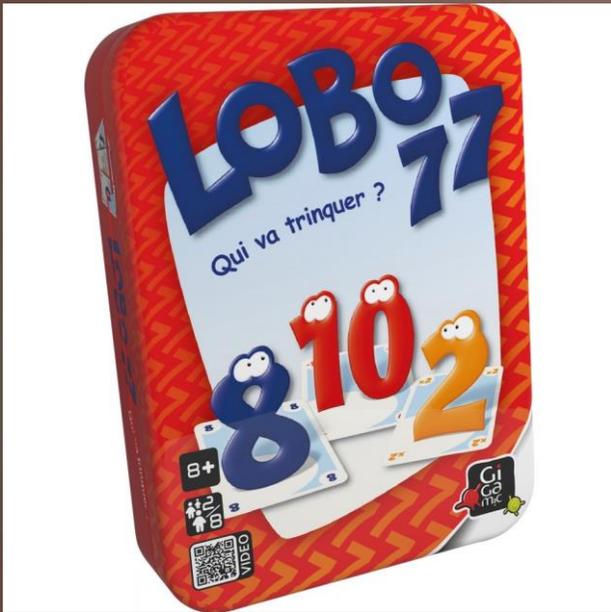


# Jeu du LOBO 77

Niveau CE1 / CE2 adaptable CP / GS

## Objectifs

- Nommer , lire des nombres entiers
- Utiliser le nombre pour mémoriser des résultats successifs
- Calculer avec des nombres entiers : tables d'addition, soustraction (retrancher 10) , connaissance de quelques doubles
- Connaître quelques compléments à 10 ou à 100
- Résoudre des problèmes en utilisant le calcul mental et les calculs



# Adaptation possible du jeu pour des élèves de CE1 et CE2



- Ne garder que certaines cartes (0 à 9, dizaines entières,...)
- Autoriser l'ardoise pour réaliser les calcul et / ou comme mémoire du résultat
- Simplifier les règles

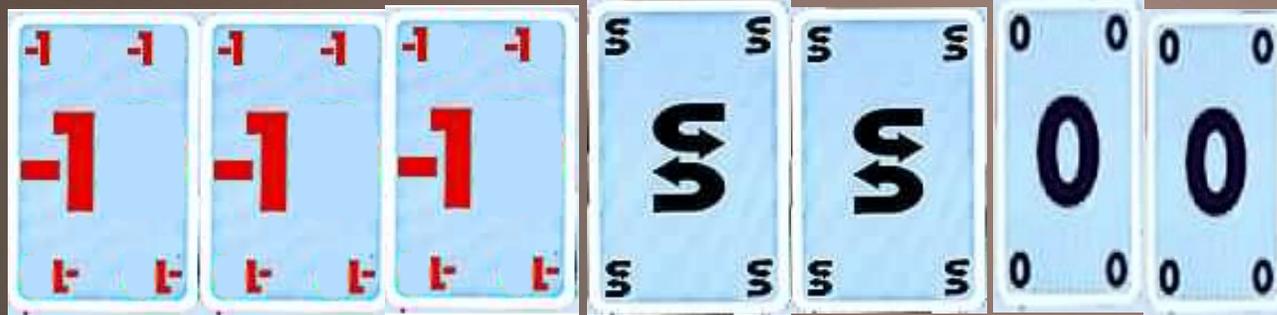
- Ne pas garder la règle qui concerne les nombres 11, 22, 33, 44, 55 et 66

Remplacer le but 77 par un nombre moins élevé ou par 100 (plus facile à se souvenir)

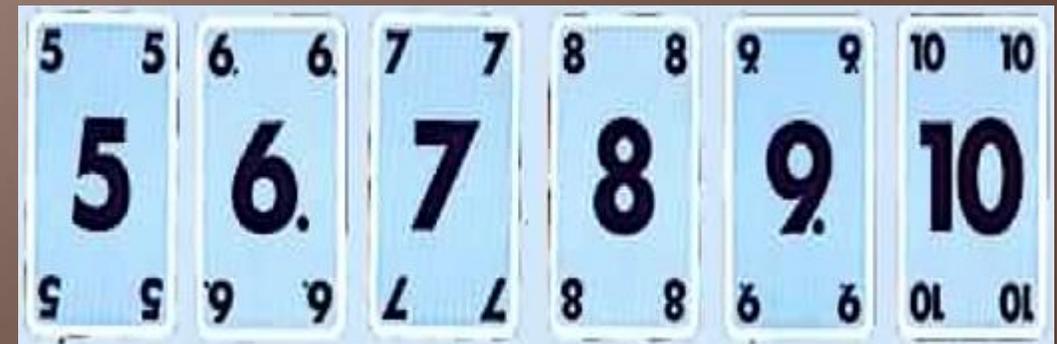
Enlever toute ou partie des cartes spéciales : X2 , changement de sens, -10

# Adaptation du jeu pour des élèves de grande section de maternelle et début CP

Jouer au LOBO 10 en utilisant 2 ou 3 séries des cartes suivantes



Jouer au LOBO 20 en rajoutant 2 ou 3 séries de



# Jeu de Card Line animaux

Niveau CE1 / CE2 adaptable CP

## Objectifs

- Nommer , lire des nombres entiers
- Utiliser des nombres pour représenter des grandeurs
- Utiliser le nombre pour anticiper le résultat d'une mesure
- Comparer, ranger, intercaler des nombres entiers
- Encadrer une grandeur par deux nombres entiers d'unités
- Résoudre des problèmes impliquant des grandeurs et des mesures



# Adaptation possible du jeu pour les élèves



Ne garder que certaines cartes (donnée entières / Ne dépassant pas un nombre donné / N'utilisant qu'une unité donnée (ex : kilo),...)

Jouer à découvert en ayant accès aux informations sur les animaux

Jouer par équipe de 2 / Jouer en classe entière avec un visualiseur.

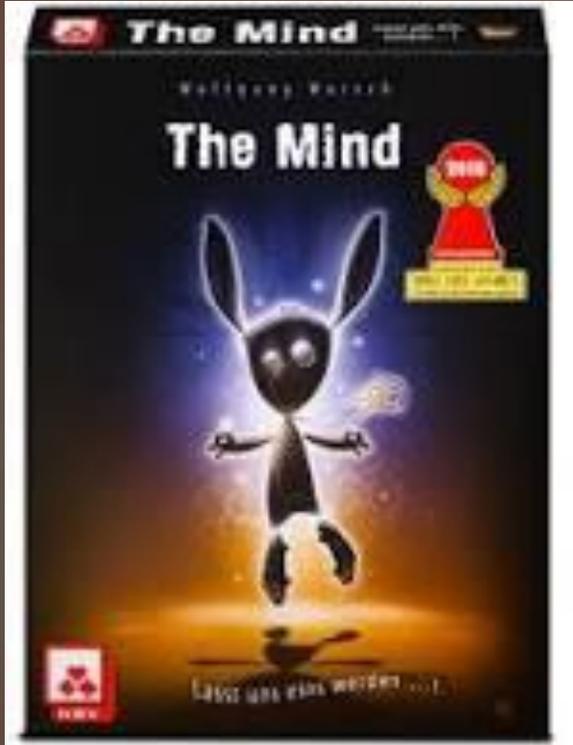
Si un joueur place mal sa carte, un joueur adverse peut faire une autre proposition, s'il a raison, il défausse une carte de son jeu, s'il a tort, il pioche une carte.

# Jeu The Mind

Niveau CE1 / CE2 adaptable CP

## Objectifs

- Nommer , lire des nombres entiers
- Utiliser diverses stratégies de dénombrement : dizaines / unités / décompositions additives / ...
- Comparer, ranger, intercaler des nombres entiers
- Effectuer des comparaisons pour résoudre des problèmes numériques
- S'engager dans la réalisation d'un projet collectif



# Adaptation possible du jeu pour les élèves

- Limiter le nombre de cartes et de niveaux
- Jouer à découvert (enfants en difficultés ou CP)
- Ne garder au départ qu'un nombre par dizaine, puis deux nombres par dizaine à partir du niveau 2, puis 3 nombres par dizaine à partir du niveau 4, etc...
- Autoriser les élèves à donner un indice (et un seul) pour chaque niveau (ex : ma plus petite carte a 3 dizaines)
- Simplifier les règles



Systematiser la règle du shuriken au début de chaque niveau.

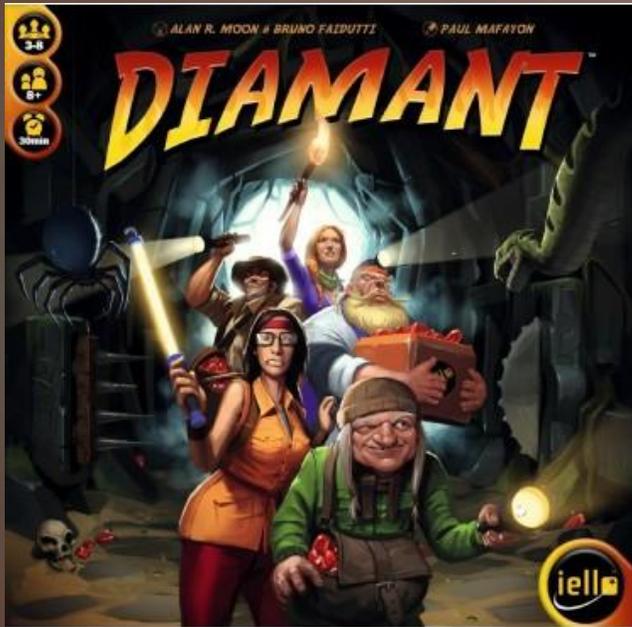
Gagner systématiquement une vie à la fin de chaque niveau.

# Jeu Diamant

Niveau Cycle 2 adaptable GS

## Objectifs

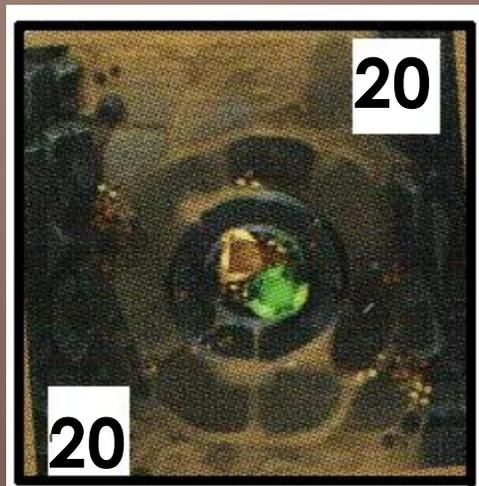
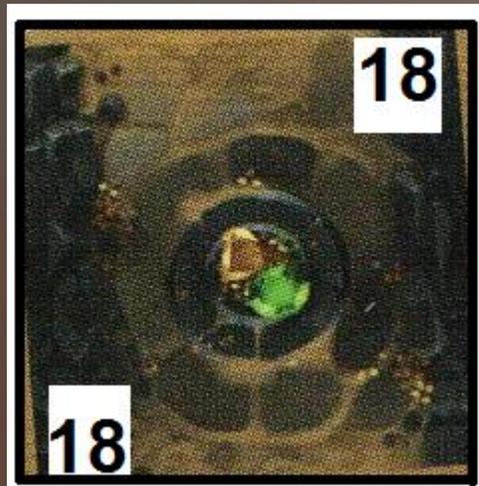
- Nommer , lire des nombres entiers
- Mémoriser des faits numériques (ex : tables d'addition et de multiplication et des procédures élémentaires de calculs)
- Mobiliser les faits numériques mémorisés
- Découvrir et exercer des procédures de division / Découvrir les notions de quotient et de reste.
- Effectuer des comparaison pour résoudre des problèmes numériques



# Adaptation possible du jeu pour les élèves



- Ne pas prendre les cartes reliques dans un premier temps. Ne les introduire que lorsque les élèves connaissent bien le jeu.
- Limiter le nombre de cartes « Danger »
- Proposer des cartes avec des nombres de rubis supérieurs à 17 (varier le dividende)



# Simplification du jeu pour les GS / CP



- Enlever toutes les cartes « Reliques » et « Pièges » du jeu sauf une (un piège)
- Ne pas se servir des cartes « Continuer » et « Sortir » après chaque carte tirée mais seulement quand le piège survient.
- Quand le piège arrive, les joueurs tirent au sort une carte parmi toutes les cartes « Continuer » et « Sortir »..



S'ils tirent une carte « Sortir » ils peuvent s'enfuir avec leur butin et ils ramassent les rubis tombés par terre.

S'ils tirent une carte « Continuer, ils sont pris au piège, ils perdent alors un nombre de rubis (fixé à l'avance par l'enseignant en fonction de ses objectifs) ou la moitié de ses rubis avant de s'enfuir.

**Place des jeux étudiés au regard  
des attendus de fin d'année en  
calcul et numération.**

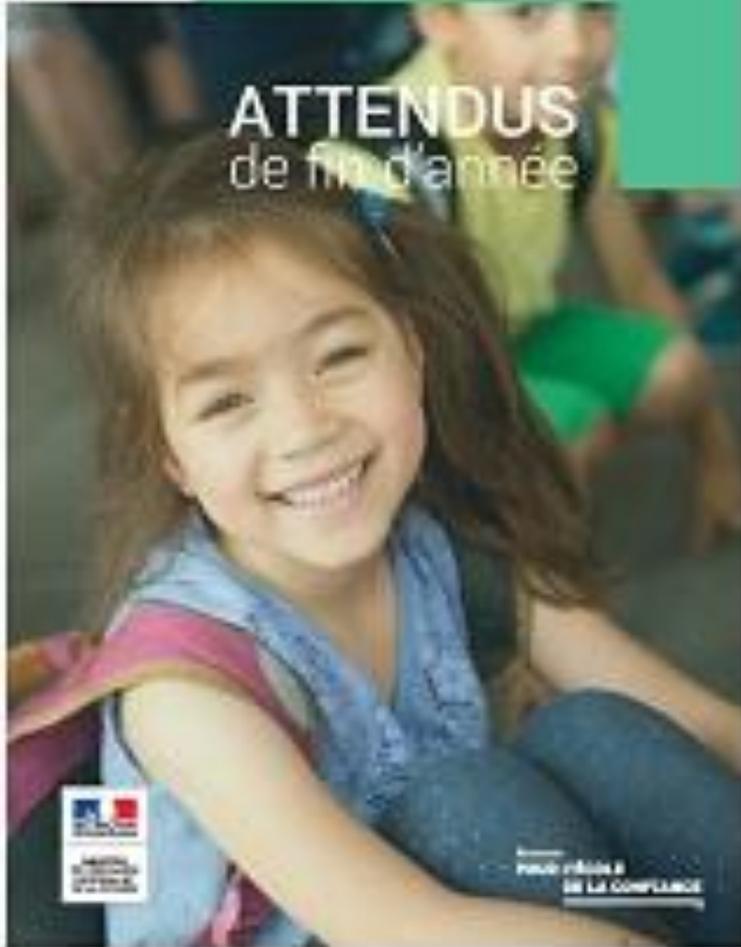
The logo for ÉDUSCOL, featuring the word "ÉDUSCOL" in a bold, blue, sans-serif font. The letter "É" has a small orange accent above it, and the letter "O" has a small orange accent below it. The logo is centered within a white rectangular box.

**ÉDUSCOL**

CP

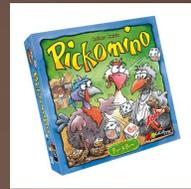
Mathématiques

ATTENDUS  
de fin d'année

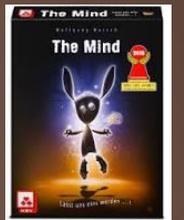


## Attendus de fin de CP concernant la construction du nombre

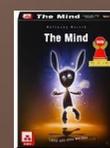
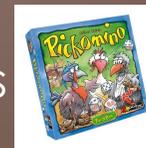
L'élève dénombre des collections en les organisant.



Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles  $=$ ,  $<$  et  $>$ . Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.



Il lit un nombre écrit en chiffres

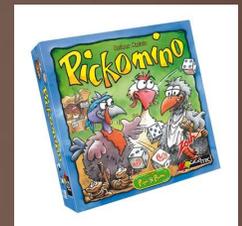


# Attendus de fin de CP concernant la construction du nombre (suite)

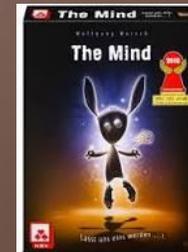
Il comprend et sait utiliser à bon escient les expressions : égal à, autant que, plus que, plus grand que, moins que, plus petit que... Il repère un rang ou une position dans une file ou dans une liste d'objets ou de personnes, le nombre d'objets ou de personnes étant inférieur à 30. Il fait le lien entre le rang dans une liste et le nombre d'éléments qui le précèdent pour des nombres inférieurs à 20.



Il connaît et utilise diverses représentations d'un nombre et il passe de l'une à l'autre.

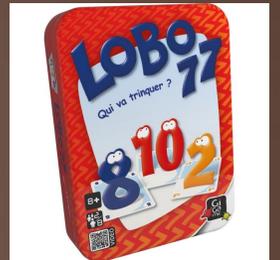


Il connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines).  
Il connaît et utilise la relation entre dizaine et unité.

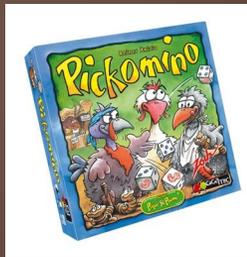
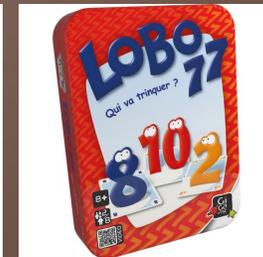


# Attendus de fin de CP concernant le calcul

Il connaît les compléments à 10. Il connaît la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10. Il connaît le double des nombres inférieurs à 10. Il connaît ou sait retrouver rapidement les doubles des dizaines entières (jusqu'à 50). Il connaît ou sait retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20. Il connaît ou sait retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.

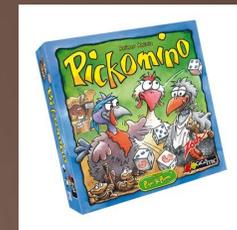
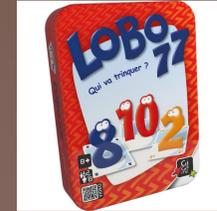


Il calcule mentalement des sommes et des différences. Il commence à savoir utiliser des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme.

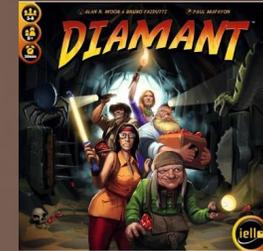


# Attendus de fin de CP concernant la résolution de problèmes

Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes. Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques. Il connaît le sens des signes - et +.



Il résout, en mobilisant ses connaissances du champ additif sur des petits nombres ou en s'aidant de manipulations, des problèmes du champ multiplicatif en une étape (recherche d'un produit ou recherche de la valeur d'une part ou du nombre de parts dans une situation d'un partage équitable).



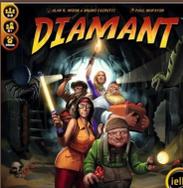
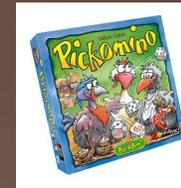
Il résout des problèmes en une ou deux étapes impliquant des longueurs, des durées ou des prix.



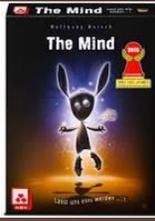
# Attendus de fin de CE1 concernant la construction du nombre



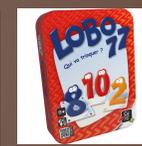
L'élève dénombre des collections en les organisant.



Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles ( $=$ ,  $>$ ,  $<$ ). Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. Il comprend et sait utiliser les expressions égal à, supérieur à, inférieur à. Il place des nombres sur un axe ou nomme le nombre identifié sur un axe.



Il lit un nombre écrit en chiffres



Il comprend la notion de centaine. Il connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines, centaines)

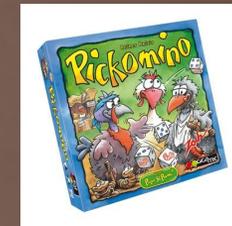


# Attendus de fin de CE1 concernant la construction du nombre (suite)

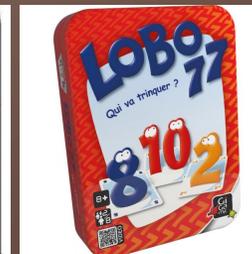
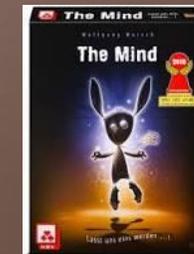
Il différencie le chiffre des centaines, le chiffre des dizaines et le chiffre des unités.



Il connaît et utilise les diverses représentations d'un nombre (écriture en chiffres, en lettres, noms à l'oral, décompositions additives c/d/u, produit, somme de termes égaux...) et il passe de l'une à l'autre.

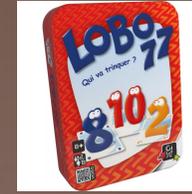


Il connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines, centaines). Il connaît et utilise la relation entre unités et dizaines, entre unités et centaines, entre dizaines et centaines.



# Attendus de fin de CE1 concernant le calcul

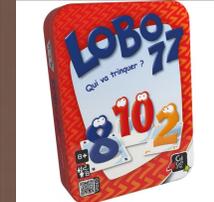
Il sait retrouver rapidement les compléments à la dizaine supérieure.



Il sait trouver rapidement les compléments à la centaine supérieure.



Il calcule mentalement des sommes, des différences et des produits. Il utilise des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme et d'une multiplication, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme et d'une multiplication.



Il sait multiplier par 10 un nombre inférieur à 100



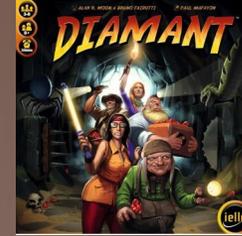
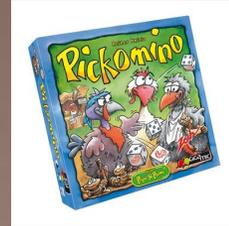
Il estime un ordre de grandeur pour vérifier la vraisemblance d'un résultat.



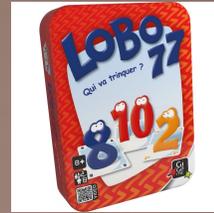
# Attendus de fin de CE1 concernant le calcul (suite)



Il connaît les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5



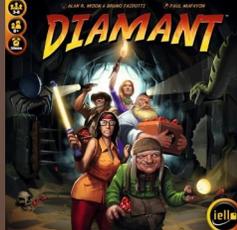
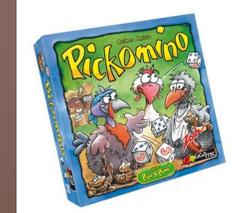
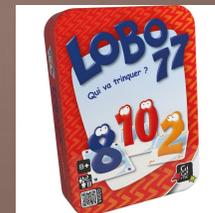
Il connaît les compléments à la dizaine supérieure.



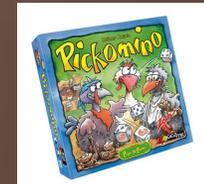
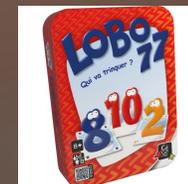
Il connaît les compléments à 100 des dizaines entières. Il sait retrouver rapidement les compléments à la centaine supérieure.



Il connaît les doubles de nombres d'usage courant (nombres de 1 à 15, 25, 30, 40, 50 et 100). Il connaît les moitiés de nombres pairs d'usage courant (nombres pairs de 1 à 30, 40, 50 et 100).

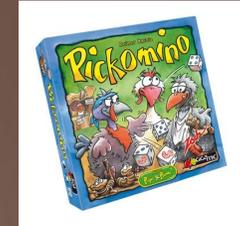
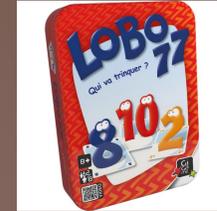


Il connaît les tables d'addition. Il connaît et sait utiliser la propriété de commutativité de l'addition et de la multiplication

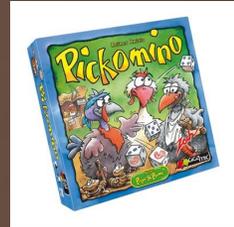


# Attendus de fin de CE1 concernant la résolution de problèmes

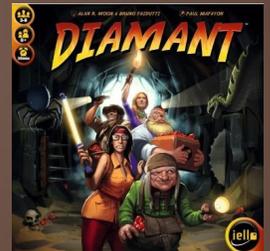
Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) en une ou deux étapes. Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques. Il connaît le sens des signes  $-$ ,  $+$  et  $x$ .



Il résout des problèmes du champ multiplicatif (itération d'addition). Il connaît le sens du signe  $\times$ . Il résout des problèmes multiplicatifs qui mettent en jeu un produit. Il résout des problèmes à deux étapes mixant additions, soustractions et/ou multiplications.



Il résout des problèmes de partage (ceux où l'on cherche combien de fois une grandeur contient une autre grandeur, ceux où l'on partage une grandeur en un nombre donné de grandeurs).



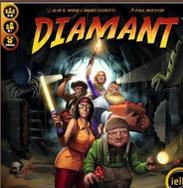
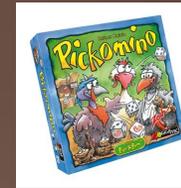
Il résout des problèmes en une ou deux étapes impliquant des longueurs, des durées ou des prix.



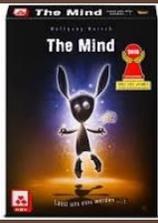
# Attendus de fin de CE2 concernant la construction du nombre



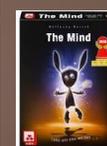
L'élève dénombre des collections en les organisant.



Il compare, encadre, intercale des nombres entiers en utilisant les symboles ( $=$ ,  $>$ ,  $<$ ). Il ordonne des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. Il comprend et sait utiliser les expressions égal à, supérieur à, inférieur à. Il place des nombres sur un axe ou nomme le nombre identifié sur un axe.



Il lit un nombre écrit en chiffres

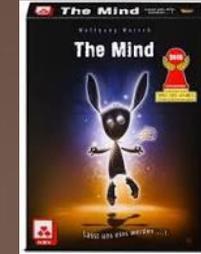


Il comprend les notions de milliers, de centaines, de dizaines et d'unités. Il connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines, centaines, millier)

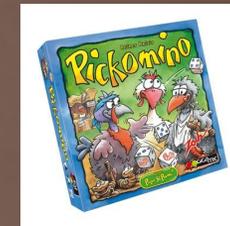


# Attendus de fin de CE2 concernant la construction du nombre (suite)

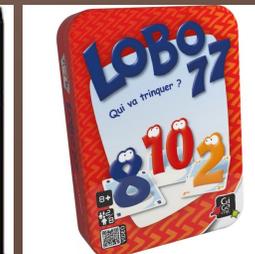
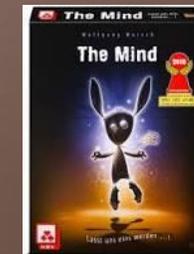
Il différencie le chiffre des milliers, des centaines, le chiffre des dizaines et le chiffre des unités.



Il connaît et utilise les diverses représentations d'un nombre (écriture en chiffres, en lettres, noms à l'oral, décompositions additives c/d/u, produit, somme de termes égaux...) et il passe de l'une à l'autre.

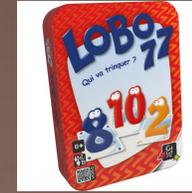


Il connaît la valeur des chiffres en fonction de leur position (unités, dizaines, centaines et milliers). Il connaît et utilise la relation entre unités et dizaines, entre unités et centaines, entre dizaines et centaines, entre centaines et milliers, entre dizaines et milliers et entre unités et milliers.



# Attendus de fin de CE2 concernant le calcul

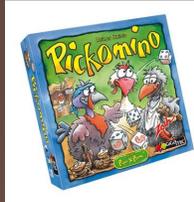
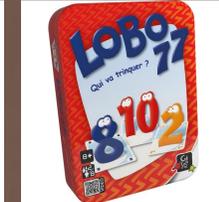
Il sait retrouver rapidement les compléments à la dizaine supérieure.



Il sait trouver rapidement les compléments à la centaine supérieure.



Il calcule mentalement des sommes, des différences et des produits. Il utilise des procédures et des propriétés : mettre le plus grand nombre en premier, changer l'ordre des termes d'une somme et d'une multiplication, décomposer additivement un des termes pour calculer plus facilement, associer différemment les termes d'une somme et d'une multiplication.



Il sait multiplier par 10 et par 100 un nombre inférieur à 100



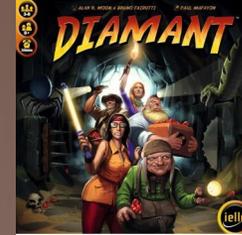
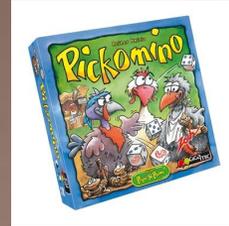
Il estime un ordre de grandeur pour vérifier la vraisemblance d'un résultat.



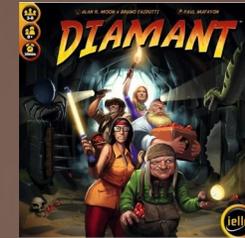
# Attendus de fin de CE2 concernant le calcul (suite)



Il connaît les tables de multiplication par 2 à 9



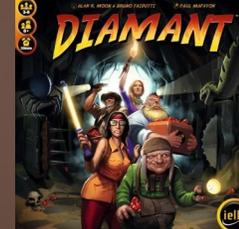
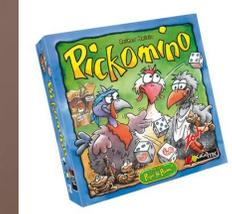
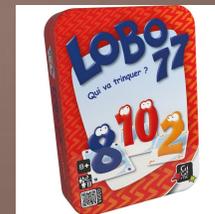
Il sait obtenir le quotient et le reste d'une division euclidienne par un nombre à 1 chiffre et par des nombres comme 10, 25, 50, 100.



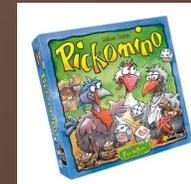
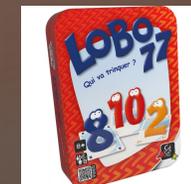
Il sait retrouver rapidement les compléments à 100 et à 1000. Il sait retrouver rapidement les compléments à la dizaine supérieure, à la centaine supérieure et au millier supérieur.



Il connaît les doubles de nombres d'usage courant (nombres de 1 à 20, 25, 30, 40, 50, 60 et 100). Il connaît les moitiés de nombres pairs d'usage courant (nombres pairs de 1 à 40, 50, 60 et 100).

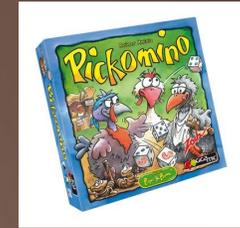
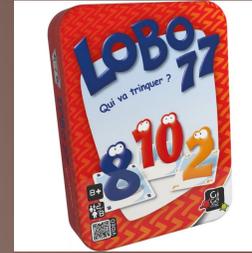


Il connaît les tables d'addition. Il connaît et sait utiliser la propriété de commutativité de l'addition et de la multiplication

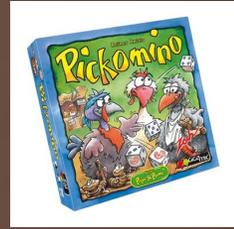


# Attendus de fin de CE2 concernant la résolution de problèmes

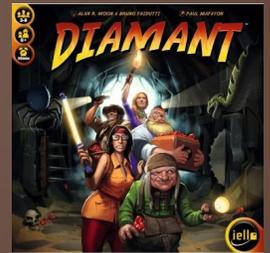
Il résout des problèmes du champ additif (addition et soustraction) et / ou multiplicatif en une, deux ou trois étapes. Il modélise ces problèmes à l'aide de schémas ou d'écritures mathématiques. Il connaît le sens des signes  $-$ ,  $+$ ,  $\times$ .



Il résout des problèmes du champ multiplicatif (itération d'addition). Il connaît le sens du signe  $\times$ . Il résout des problèmes multiplicatifs qui mettent en jeu un produit. Il résout des problèmes à deux étapes mixant additions, soustractions et/ou multiplications.



Il résout des problèmes de partage et de groupement (ceux où l'on cherche combien de fois une grandeur contient une autre grandeur, ceux où l'on partage une grandeur en un nombre donné de grandeurs). Il connaît le sens du signe  $:$ .



Il résout des problèmes en une, deux ou trois étapes impliquant des longueurs, des durées ou des prix.

