

JEUX GRATUITS

À FABRIQUER POUR LE CYCLE 3



Liste de jeux testés et approuvés en classe par les enseignants du groupe de secteur inter-degrés liaison école-collège de St Jacques-Mordelles-Le Rheu.


A la fin des jeux, on peut demander un travail pour conclure la séance, comme :

- **préparer** un rituel de début de cours qu'ils proposeront aux autres à partir des cartes du jeu (Mesuro-presto : rituel en 10 questions « quelle unité ? »)
- **répondre** sur leur cahier à des questions préparées par le professeur qui correspondent à des cartes du jeu (Star des décimaux : écrire sous forme décimale)
- **créer** des cartes pour enrichir une des séries de questions du jeu (ou faire d'autres cartes ayant une aire ou un périmètre en commun avec l'une de celle du jeu de base)
- **faire en groupe** une fiche-méthode sur un des savoirs-faire travaillés (le jeu des Pizzas : comment comparer deux fractions)
- **faire leur propre fiche** de résumé de cours (la Roussette, fiche résumée sur les triangles particuliers : vocabulaire, figure codée et tracé instrumenté avec traits de construction)
- **présenter** la résolution écrite de la dernière situation abordée sur OdeG

<p>Nom des jeux</p>	<p>Compétences travaillées</p>	<p>Place dans la séquence (phase de découverte, entraînement, consolidation, validation). Autonomie ou non.</p>	<p>Nombre de joueurs possibles et temps de jeu</p>	<p>Présentation rapide du jeu. Temps de fabrication.</p>
----------------------------	--------------------------------	---	--	--

NOMBRES ET CALCULS

<p>LES DÉS MULTIPLES</p> 	<p>Reconnaître les multiples d'usage courant.</p>	<p>Entraînement. Jeu en autonomie possible si chacun justifie sa réponse et que les autres joueurs la valide.</p>	<p>De 2 à 6 joueurs. Parties de 5 à 10 minutes environ.</p>	<p>Jeu sur les multiples qui se joue avec des cartes et un dé. Le dé annonce la contrainte (multiple de 4, multiple de 5...) et les joueurs doivent se débarrasser le plus rapidement de leurs cartes pour gagner la partie. →Fabrication très rapide.</p>
<p>JEU DU LYNX (fractions décimales et nombres décimaux)</p> 	<p>Passer d'une écriture fractionnaire à une écriture décimale et réciproquement.</p>	<p>Entraînement. Jeu en autonomie possible mais plus pratique avec l'enseignant qui valide rapidement les propositions.</p>	<p>De 2 à 6 joueurs. Temps de jeu modulable en fonction du nombre de cartes piochées.</p>	<p>Il s'agit de trouver sur le plateau de jeu la fraction ou le nombre décimal correspondant à l'étiquette piochée. Les nombres décimaux sont sur le plateau sous la forme de fractions et les fractions sont sur la planche sous la forme de nombres décimaux. →Fabrication rapide.</p>

<p>LES DÉS FRACTIONS</p> 	<p>Associer une écriture fractionnaire à sa représentation.</p>	<p>Entraînement, consolidation. Jeu possible en autonomie avec validation par les pairs.</p>	<p>De 2 à 4 joueurs. Partie de 10 minutes environ.</p>	<p>Chacun leur tour, les joueurs lancent les deux dés. Le chiffre le plus petit devient le numérateur, le plus grand devient le dénominateur. On obtient alors une fraction. Le joueur qui a lancé doit trouver le dessin correspondant à sa fraction et placer une carte "dés" dessus. Le gagnant est celui qui a rempli sa carte le premier (ou alors on joue avec une seule carte et les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible le dessin correspondant. Le joueur qui trouve le dessin correct en premier y place une carte dé de sa couleur. A la fin de la partie, on regarde quel joueur a placé le plus de carte dés). →Fabrication assez rapide.</p>
---	---	--	--	--

LA STAR DE LA NUMÉRATION



- Lire, écrire les grands nombres
 - Comparer les grands nombres
 - Décomposer les grands nombres

CM2 : entraînement et consolidation
 sixième : réactivation, entretien et consolidation
 Autonomie : oui

6 joueurs maximum
 Temps de jeu: 20 à 30 minutes
 Matériel : plateau de jeu + cartes de jeu + feuille de score individuelle + ardoise + feutre effaçable + pion + dé

Le jeu comporte 4 types de questions : lire, écrire, comparer et décomposer des grands nombres.
 Les élèves lancent à tour de rôle le dé, tombent sur une case et doivent piocher la carte correspondante et chercher la solution sur leur ardoise. Les camarades valident avec l'aide de la feuille des corrections. Si la réponse est correcte, cocher une case dans sa feuille de score.
 A la fin de la partie, l'élève gagnant est celui qui a validé le plus d'items sur sa feuille de scores.
 → Fabrication longue

MISTIGRI DES GRANDS NOMBRES



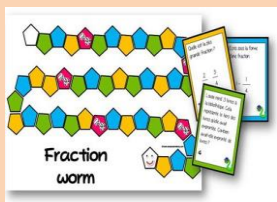
Lire des grands nombres

Entraînement
 Autonomie : oui

3 ou 4 joueurs
 temps de jeu : 10/15 minutes.
 Matériel : cartes de jeu.

But du jeu : ne pas finir la partie avec le mistigri en main.
 Les élèves tirent chacun leur tour une carte parmi celles de leur voisin de gauche. Chaque enfant doit associer écriture chiffrée et lettrée d'un même nombre pour former des paires et se débarrasser des cartes en main.
 Parmi les cartes se trouve le « mistigri » qui ne forme aucune paire.
 →Fabrication : rapide

FRACTION WORM



Les fractions : comparer, décomposer, recomposer des écritures fractionnaires, résoudre des problèmes mettant en œuvre les fractions

CM2 : entraînement et consolidation
 sixième : réactivation, entretien et consolidation
 autonomie : oui

De 2 à 5 joueurs.
 Temps de jeu : selon la volonté de l'enseignant (20/30 minutes).
 Matériel : plateau de jeu + cartes de jeu + ardoise + feutre effaçable + pion + dé

Chacun leur tour les élèves lancent le dé et se déplacent sur le plateau. Ils piochent une carte correspondante à la couleur sur laquelle ils se sont arrêtés et répondent à la question. Si la réponse est juste, le joueur peut cocher une partie de son ver. A l'issue de la partie, le gagnant est celui qui a coché plus long ver ou terminé son ver le premier.
 →Fabrication : longue

BATAILLE FRACTIONS ET DROITE GRADUÉE



Placer des fractions sur une droite graduée.

Entraînement.
Jeu avec l'enseignant.

De 2 à 5 joueurs.
Temps de jeu modulable en fonction du nombre de cartes piochées.

Lorsqu'ils retournent leurs cartes, les joueurs doivent placer leur fraction sur la droite graduée à l'aide de leur flèche ou avec un feutre ardoise. Celui qui a la plus grande remporte toutes les cartes. Le but du jeu étant d'obtenir toutes les cartes.
→Fabrication rapide.

COURSE D6MO-FRACTO : Jeu sur les fractions et les décimaux



Lecture de fractions, équivalence entre fractions, comparaison de fractions, placement de fractions sur une bande numérique, valeur des chiffres dans un décimal, comparaison de décimaux, passage d'une écriture fractionnaire à un nombre décimal, passage du nombre décimal à la fraction...

Consolidation.
Jeu en autonomie possible.

De 2 à 6 joueurs
Temps de jeu modulable en fonction du nombre de questions posées.

Au début du jeu, chaque joueur possède 4 voitures d'une même couleur. Ils placent alors une voiture dans chacune des grandes cases (décimaux, énigmes, fractions, fractions et décimaux).
Le premier joueur choisit la couleur (et donc la notion) dans laquelle il veut jouer. Le joueur suivant lui pose la question et vérifie la réponse. Si la réponse est correcte le premier joueur peut alors avancer sa voiture sur la case 1. Au tour suivant, il pourra jouer de nouveau dans la même couleur et tenter d'atteindre la case 2 où jouer dans une nouvelle couleur et avancer sur la case 1 en cas de bonne réponse...
→Prévoir 6 séries de 4 pions identiques.
→Fabrication longue (découpage voire plastification des cartes, fabrication éventuelle des pions...)

LA COURSE AUX PIZZAS



Les fractions représenter lire comparer

CM2 : entraînement et consolidation
sixième : réactivation, entretien et consolidation

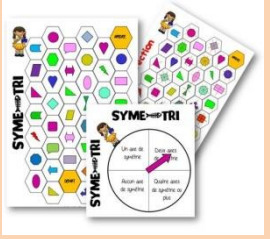
Autonomie : oui

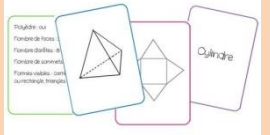
4 joueurs
temps de jeu : 20/25 minutes
matériel : plateau de jeu + parts de pizza + cartes de jeu + pion + dé + ardoise+ feutre effaçable + feuille des réponses

Jeu de coopération
En répondant correctement aux questions, on récupère une part de pizza. En revanche en cas de mauvaise réponse, c'est le célèbre chat gourmand qui se rapproche de l'assiette de pizza.
But du jeu : Avoir récupéré toutes les parts de pizza avant que le chat n'arrive sur l'assiette.
→Fabrication : longue

Nom des jeux	Compétences travaillées	Place dans la séquence (phase de découverte, entraînement, consolidation, validation). Autonomie ou non.	Nombre de joueurs possibles et temps de jeu	Présentation rapide du jeu. Temps de fabrication.
--------------	-------------------------	---	---	--

GÉOMÉTRIE

<p style="text-align: center;">SYMÉ-TRI : jeu sur la symétrie</p> 	<p>repérage des axes de symétrie dans les figures usuelles</p>	<p>Entraînement, Consolidation. Jeu avec l'enseignant.</p>	<p>De 2 à 6 joueurs Partie de 15 minutes environ</p>	<p>Tous les joueurs placent leur pion sur la case "départ". A tour de rôle ils font tourner la roulette et se déplacent sur une case répondant à la contrainte donnée : figure n'ayant aucun axe de symétrie, figure ayant un axe de symétrie, figure ayant deux axes de symétrie et figure ayant 4 axes de symétrie ou plus.. Si aucune case n'est accessible, le joueur reste sur place. Le gagnant est celui qui arrive en premier sur la case "arrivée". →Prévoir une attache parisienne pour faire tourner la roulette. →Fabrication assez rapide</p>
--	--	--	--	--

<p style="text-align: center;">JEU DE CARTES SUR LES SOLIDES</p> 	<p>Associer les solides avec leurs patrons, leurs caractéristiques et leur représentation dans l'espace</p>	<p>Entraînement, Consolidation. Jeu avec l'enseignant de la préférence pour la validation des réponses</p>	<p>De 2 à 5/6 joueurs. Partie de 10 minutes environ</p>	<p>Les cartes peuvent servir à plusieurs jeux : mistigri, memory, quizz... Il y a 4 types de cartes différentes : - des cartes avec les représentations des solides - des cartes avec les patrons des solides - des cartes avec la description des solides - des cartes avec le nom des solides →Fabrication rapide.</p>
---	---	--	---	--

ROUSSETTE
(site : dropbox)



Connaître le vocabulaire et le codage de la géométrie.

CM2 : entraînement et consolidation
sixième : Réactivation, entretien et consolidation

Autonomie : oui

3 ou 4 joueurs

temps de jeu : 10/15 minutes.

Matériel : cartes de jeu.

But du jeu : ne pas finir la partie avec la roussette en main.

Les élèves tirent chacun leur tour une carte parmi celles de leur voisin de gauche. Chaque enfant doit associer vocabulaire et représentation géométrique pour former des paires et se débarrasser des cartes en main. Parmi les cartes se trouve la «roussette » qui ne forme aucune paire.

→Fabrication : rapide

LISTEN UP GÉO !

(les cartes sont dans le fichier
Continuite_Apprentissages.zip)



- Lire et décrire une figure géométrique tracée.

- Tracer à main levée une figure géométrique en suivant un programme de construction dicté.

CM2 et sixième : entraînement et consolidation

Autonomie : oui

4 joueurs.

Temps de jeu : selon la volonté de l'enseignant. (20/30 minutes)

Matériel : cartes de jeu + bande individuelle de score + ardoise + feutre effaçable

But du jeu : Décrochez le titre de « grand dessinateur » en écoutant attentivement votre « meneur de jeu » et en dessinant ce que vous avez entendu avec les codages.

A tour de rôle les élèves sont dessinateur ou meneur de jeu.

→Fabrication : rapide

Nom des jeux

Compétences
travaillées

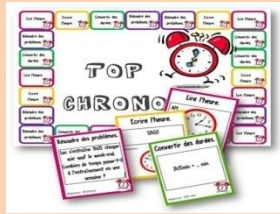
Place dans la séquence
(phase de découverte,
entraînement,
consolidation,
validation).
Autonomie ou non.

Nombre de
joueurs
possibles et
temps de jeu

Présentation rapide du jeu.
Temps de fabrication.

GRANDEURS ET MESURES

TOP CHRONO



- Lecture de l'heure.
- Écriture de l'heure.
- Conversions sur les unités de temps.
- problèmes de durée.
- additionner des durées.

CM2 : entraînement et consolidation
sixième : réactivation, entretien et consolidation
Autonomie : oui

De 2 à 5 joueurs.
Temps de jeu : selon la volonté de l'enseignant.(20/30 minutes)
Matériel : plateau de jeu + cartes de jeu + cartes temps + ardoise + feutre effaçable + pion + dé

Le jeu comporte 4 types de questions : lire l'heure, écrire l'heure, convertir des durées, résoudre des problèmes mettant en œuvre les durées. Pour chaque catégorie, 32 fiches questions.
A chaque bonne réponse, les joueurs cumulent du temps (carte temps). Le vainqueur est celui qui, à l'issue de la partie, a cumulé le plus de temps !
Fabrication : longue

TIME



- Lecture de l'heure.
- Écriture de l'heure.
- Conversions sur les unités de temps.
- problèmes de durée.
- additionner et soustraire des durées.

CM2 : entraînement et consolidation
sixième : réactivation, entretien et consolidation
Autonomie : oui

De 2 à 5 joueurs.
Temps de jeu : selon la volonté de l'enseignant.(20/30 minutes)
Matériel : plateau de jeu + cartes + ardoise + feutre effaçable + pion + dé

Le jeu comporte 4 types de questions : lire l'heure, convertir des durées, soustraire ou additionner des durées, résoudre des problèmes mettant en œuvre les durées.
A chaque bonne réponse, les joueurs cumulent des points. Le vainqueur est celui qui, à l'issue de la partie, a cumulé le plus de points !
→Fabrication : longue

MESURO PRESTO



Longueur, masse, contenance et durée :

- trouver l'unité de mesure appropriée.
- convertir des mesures.
- résoudre des problèmes impliquant des unités de mesure

CM2 : entraînement et consolidation
sixième : réactivation, entretien et consolidation

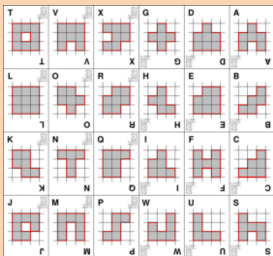
Autonomie : oui

De 2 à 4 joueurs
Temps de jeu : selon la volonté de l'enseignant.(20/30 minutes)

Matériel :
plateau de jeu + cartes + étoiles de gain + étoiles dynamite
+ardoise + feutre effaçable
+ pion + dé

Jeu de coopération
But du jeu : obtenir 4 étoiles dans chacun des domaines des mesures avant que la dynamite n'explode
Règle du jeu: les joueurs déplacent leur pion sur le plateau à l'aide d'un dé. Ils répondent aux questions indiquées par les cases. En cas de bonne réponse, ils remportent une étoile. En cas de mauvaises réponses, c'est le fil de la dynamite qui se consume (on rajoute alors une étoile à 4 branches).
→Fabrication : longue

PÉRIMAIRE



Reconnaitre des figures ayant soit la même aire et soit le même périmètre.

CM2 et 6° découverte (pas de lien aire et périmètre), entraînement ou consolidation

Il existe une version expert pour les 6° ou 5°.
<http://www.math.unicaen.fr/irem/j2m/perimexpaire/>

Autonomie : oui

2 à 4 joueurs.
Temps de jeu : 10 à 20 minutes

Matériel :
jeu de cartes

On peut aussi jouer seul en ligne :
<http://mathix.org/periminaire/>


Les joueurs doivent poser leurs cartes chacun leur tour. Il ne peuvent poser une carte que si elle correspond à une figure de même aire ou de même périmètre que la précédente.


Pour le rendre plus ludique, on peut ajouter des cartes comme au UNO : rejoue, le suivant passe son tour, ...

→Fabrication : rapide

Nom des jeux	Compétences travaillées	Place dans la séquence (phase de découverte, entraînement, consolidation, validation). Autonomie ou non.	Nombre de joueurs possibles et temps de jeu	Présentation rapide du jeu. Temps de fabrication.
---------------------	-------------------------	---	---	--

PROBLEMES

<p align="center"><u>PROPORTIO</u> (versions 1 et 2) (les cartes et le plateau sont dans le fichier Continuite_Apprentissages.zip)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes de proportionnalité 	<p>CM2 et sixième : entraînement et consolidation.</p> <p>Autonomie : oui</p>	<p>4 joueurs. Temps de jeu : 30 minutes</p> <p>Matériel : plateau de jeu + cartes de jeu + ardoise + feutre effaçable + pion par élève + dé + feuille des réponses</p>	<p>Le jeu comporte 5 types de questions : Combien ? , Comparaison, A l'unité ou au kilo , double ou moitié, proportionnel ou non (version 1) ou échelles et pourcentage (version 2) ,</p> <p>But du jeu : arriver en premier au bout du parcours en répondant correctement aux énigmes.</p> <p>→Fabrication : rapide</p>
--	--	---	--	--

<p align="center"><u>OdeG</u> (Ordre de Grandeur)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - Comprendre et expliquer un texte. - inventer une question cohérente d'énoncé de problème. - trouver l'ordre de grandeur ou l'unité d'une réponse. - trouver la bonne opération pour résoudre un problème. - trouver l'ordre de grandeur du résultat d'une opération. 	<p>CM2 et sixième : entraînement et consolidation</p> <p>Autonomie : non</p>	<p>4 ou 5 joueurs. Temps de jeu : 40 minutes.</p> <p>Matériel : plateau de jeu + cartes + camembert en part+ ardoise + feutre effaçable + pion + dé</p>	<p>But du jeu : Compléter un camembert à 5 parts (une part correspond à 1 des 5 objectifs de travail à faire sur l'énoncé qui sera choisi).</p> <p>L'enseignant doit à chaque étape du jeu guider l'élève, lui proposer des qcm , le faire expliquer sa démarche , valider ou non la réponse donnée...</p> <p>→fabrication : longue</p>
--	--	--	---	---