

DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES : mathématiques - quantités et nombres

Quelques remarques

Ce choix de jeux n'est pas exhaustif.

Il correspond néanmoins à un large échantillon de jeux de société, choisis par des professionnels du jeu et utilisés régulièrement dans des classes.

Les âges précisés sont ceux notés par les créateurs de jeux. Néanmoins, en fonction des habitudes de jeu des élèves, ceux-ci peuvent être revus à la baisse.

Jouer c'est aussi communiquer avec les autres. L'échange peut être non verbal (gestuel, visuel, tactile) ou verbal.

MATHEMATIQUES – Programmes 2008 Quantités et nombres

Compétences de fin de cycle

Cycle 1 : Découvrir le monde

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités ;
- mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 ;
- dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus ;
- associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée

Compétences de fin de cycle

Cycle 2 : Mathématiques

Premier palier pour la maîtrise du socle commun : Compétences attendues à la fin du CE1

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

L'élève est capable de :

- écrire, nommer, comparer, ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000 ;
- calculer : addition, soustraction, multiplication ;
- diviser par 2 et par 5 des nombres entiers inférieurs à 100 (dans le cas où le quotient exact est entier) ;
- restituer et utiliser les tables d'addition et de multiplication par 2, 3, 4 et 5 ;
- calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples ;
- résoudre des problèmes très simples ;

Cycle des apprentissages fondamentaux : Progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année

	Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
Nombres et calcul	- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100. - Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20 ("table d'addition"). - Comparer, ranger, encadrer ces nombres. - Écrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant. - Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés des nombres pairs inférieurs à 20. - Connaître la table de multiplication par 2. - Calculer mentalement des sommes et des différences. - Calculer en ligne des sommes, des différences, des opérations à trous. - Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et commencer à utiliser celles de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 100). - Résoudre des problèmes simples à une opération.	- Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1 000. - Écrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100, etc. - Connaître les doubles et moitiés de nombres d'usage courant. - Mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5. - Connaître et utiliser des procédures de calcul mental pour calculer des sommes, des différences et des produits. - Calculer en ligne des suites d'opérations. - Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction (sur les nombres inférieurs à 1 000). - Connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser pour effectuer des multiplications par un nombre à un chiffre. - Diviser par 2 ou 5 des nombres inférieurs à 100 (quotient exact entier). - Résoudre des problèmes relevant de l'addition, de la soustraction et de la multiplication. - Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements.

Compétences en fin de cycle

Cycle 3 : mathématiques

Deuxième palier pour la maîtrise du socle commun : Compétences attendues à la fin du CM2

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

A) Les principaux éléments de mathématiques

L'élève est capable de :

- écrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples ;
- restituer les tables d'addition et de multiplication de 2 à 9 ;
- utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur est un nombre entier) ;
- calculer mentalement en utilisant les quatre opérations ;
- estimer l'ordre de grandeur d'un résultat ;

Cycle des approfondissements : Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen

	Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
Nombres et calcul	<i>Les nombres entiers jusqu'au million</i> - Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'au million. - Comparer, ranger, encadrer ces nombres. - Connaître et utiliser des expressions telles que : double, moitié ou demi, triple, quart d'un nombre entier. - Connaître et utiliser certaines relations entre des nombres d'usage courant : entre 5, 10, 25, 50, 100, entre 15, 30 et 60.		
	<i>Calcul sur des nombres entiers</i> <u>Calculer mentalement</u> - Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition et de multiplication. - Calculer mentalement des sommes, des différences, des produits. <u>Effectuer un calcul posé</u> - Addition, soustraction et multiplication. - Connaître une technique opératoire de la division et la mettre en œuvre avec un diviseur à un chiffre. - Organiser ses calculs pour trouver un résultat par calcul mental, posé, ou à l'aide de la calculatrice. <u>Problèmes</u> - Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.	<i>Calcul</i> <u>Calculer mentalement</u> - Consolider les connaissances et capacités en calcul mental sur les nombres entiers. - Multiplier mentalement un nombre entier ou décimal par 10, 100, 1 000. - Estimer mentalement un ordre de grandeur du résultat. <u>Effectuer un calcul posé</u> - Addition et soustraction de deux nombres décimaux. - Multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier. - Division euclidienne de deux entiers. - Division décimale de deux entiers. <u>Problèmes</u> - Résoudre des problèmes engageant une démarche à une ou plusieurs étapes.	<i>Calcul</i> <u>Calculer mentalement</u> - Consolider les connaissances et capacités en calcul mental sur les nombres entiers et décimaux. - Diviser un nombre entier ou décimal par 10, 100, 1 000. <u>Effectuer un calcul posé</u> - Addition, soustraction, multiplication de deux nombres entiers ou décimaux. - Division d'un nombre décimal par un nombre entier. <u>Problèmes</u> - Résoudre des problèmes de plus en plus complexes.

JEUX PERMETTANT DE TRAVAILLER LES NOTIONS DE CALCUL REFLECHI, DE CALCUL AUTOMATISE				
Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photos
CODE DE VINCI	Winning Games 20 euros	2 à 4 Dès 7 ans	Trouver le code de 4 chiffres de l'adversaire par déduction de la suite des nombres	
GIROULETTE	Plusieurs marques 15 euros	1 Dès 6 ans	En faisant tourner la toupie, les billes se placent aléatoirement dans des creux qui déterminent les points à gagner (les billes blanches marquent le nombre de points exacts, la rouge double les points, la bleue les soustrait)	
VIROLON PETIT MODELE	Ets Goydadin (Jura) 9 euros	1 Dès 6 ans	Même type de jeu mais les points marqués sont des dizaines ou centaines exactes, les billes ne sont que d'une couleur et si l'on tombe sur 0, tout est annulé	
FERME LA BOITE	Plusieurs marques 15 euros	1 Dès 6 ans	Pouvoir fermer les clapets de la boîte, marqués de 1 à 9. Il faut jeter deux dés dont le résultat, par décomposition de l'addition, vous indique quel clapet fermer	
MARTINETTI	Fabrication « maison »	2 à Dès 6 ans	Sur une ardoise séparée en 12 cases numérotées, il faut déplacer son pion de 1 à 12 puis de 12 à 1 en jetant 3 dés qui, à l'unité ou par addition, vous donnent la possibilité de déplacement	

TRI BALANCE	Théta 64 euros	2 ou 3 Dès 8 ans	Placer les pièces une par une (elles sont de différents poids) sans que le plateau ne touche le socle. Le comptage des points se fait en multipliant la hauteur du pion par le nombre de points indiqué sur le socle	
PICKOMINO	Zoch Gigamic 12 euros	2 à 4 Dès 8 ans	En lançant vos dés, additionnez et multipliez afin de récupérer le plus de vers possibles	
CLEVER 15	Weiss line 20 euros	2 à ... Dès 8 ans	Le gagnant sera celui qui aura gardé tous ses pions en faisant le nombre 15 avec ses 3 dés (les 4 opérations sont possibles)	
SQUEEKY	Winning moves	De 2 à 6 joueurs Dès 6 ans	Chaque joueur dispose de sa propre piste de course mais à un moment, toutes ces pistes se rejoignent pour n'en former plus qu'une. Et la piste devient alors celle de tous les dangers, puisqu'il suffit qu'une souris rattrape ou dépasse une autre pour que celle-ci soit retirée de la course. Chaque joueur dispose de 7 souris secrètement numérotées de 1 à 7. À la fin de la partie, chacun marquera des points pour ses souris qui ont atteint le fromage, mais aussi pour les souris adverses capturées. Les souris qui ont été perdues comptent négativement.	

DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES : maîtrise de la langue

Quelques remarques

Ce choix de jeux n'est pas exhaustif.

Il correspond néanmoins à un large échantillon de jeux de société, choisis par des professionnels du jeu et utilisés régulièrement dans des classes.

Les âges précisés sont ceux notés par les créateurs de jeux. Néanmoins, en fonction des habitudes de jeu des élèves, ceux-ci peuvent être revus à la baisse.

Jouer c'est aussi communiquer avec les autres. L'échange peut être non verbal (gestuel, visuel, tactile) ou verbal.

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photos
UNANIMO	Interlude 24 euros	3 à 8 Dès 10 ans	Une carte est posée au milieu de la table. Chaque joueur inscrit 8 mots que lui inspire l'illustration. Les seules réponses qui comptent sont celles communes avec les autres joueurs <i>Enrichissement lexical</i>	
QUI EST-CE ?	MB Jeux 20 euros	2 Dès 6 ans	Trouver le personnage choisi par son adversaire parmi de nombreux autres personnages en posant des questions judicieuses <i>Construction et structuration de la syntaxe : structure langagière = la question</i>	
LYNX PETIT LYNX	Educa 30 euros	2 à 10 Dès 4 ans	Il faut avoir un œil perçant pour repérer les objets piochés parmi les 300 images du grand plateau de jeu. <i>Connaissance lexicale</i>	
A L'ECOLE DES FANTOMES	Haba 35 euros	2 à 6 Dès 5 ans	Le plus rapidement possible, emmener son fantôme (que l'on déplace avec un aimant sous le plateau de jeu) devant l'objet que le sort impose. <i>Communiquer, donner des consignes : se joue à deux, un qui déplace le fantôme, l'autre qui donne les indications de déplacement.</i>	
SECRET SQUARE (CARRE SECRET)	University games 15 euros	2 à ... Dès 4 ans	Le meneur place une pastille rouge sous un des dessins installés en carré. Les autres doivent trouver où elle est cachée, chaque réponse négative à leur question leur faisant perdre un jeton <i>Construction de la syntaxe : la question</i>	
NANU	Ravens burger 13 euros	2 à ... Dès 4 ans	24 dessins dont 5 cachés par un couvercle de couleur et que l'on doit mémoriser. Le lancement du dé détermine la couleur qui doit être devinée <i>Enrichissement lexical et structuration de la syntaxe (structure langagière : je pense que le ... est sous le couvercle)</i>	

COMMUNICATE !	Beleduc 40 euros	2 Dès 5 ans	Il faut expliquer et réaliser son plan de construction à l'autre joueur, chacun de son côté, invisible à l'autre. <i>Communiquer, donner des consignes</i>	
VISIONARY	Schmidt 30 euros	2 minimum Dès 8 ans	Un joueur possède une carte représentant une installation de solides. L'autre joueur, les yeux bandés, doit faire l'installation avec le matériel à sa disposition en suivant les consignes orales de son coéquipier <i>Communiquer, donner des consignes</i>	

DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES : Mathématiques - grandeurs et mesures

Quelques remarques

Ce choix de jeux n'est pas exhaustif.

Il correspond néanmoins à un large échantillon de jeux de société, choisis par des professionnels du jeu et utilisés régulièrement dans des classes.

Les âges précisés sont ceux notés par les créateurs de jeux. Néanmoins, en fonction des habitudes de jeu des élèves, ceux-ci peuvent être revus à la baisse.

Jouer c'est aussi communiquer avec les autres. L'échange peut être non verbal (gestuel, visuel, tactile) ou verbal.

MATHEMATIQUES - Programmes 2008 Grandeurs et mesures

CYCLE 1 : DECOUVRIR LE MONDE

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages

CYCLE 2 : MATHEMATIQUES

Premier palier pour la maîtrise du socle commun : compétences attendues à la fin du CE1

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

L'élève est capable de :

- utiliser les unités usuelles de mesure ; estimer une mesure

Cycle des apprentissages fondamentaux : progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année

Grandeurs et mesures	Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
	- Comparer et classer des objets selon leur longueur et leur masse. - Résoudre des problèmes de vie courante.	- Mesurer des segments, des distances.

CYCLE 3 : MATHEMATIQUES

Deuxième palier pour la maîtrise du socle commun : compétences attendues à la fin du CM2

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

A) Les principaux éléments de mathématiques

L'élève est capable de :

- utiliser les unités de mesure usuelles ; utiliser des instruments de mesure ; effectuer des conversions ; - résoudre des problèmes relevant des quatre opérations, de la proportionnalité, et faisant intervenir différents objets mathématiques : nombres, mesures, "règle de trois", figures géométriques, schémas ;

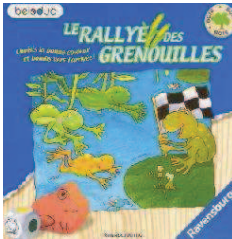
Cycle des approfondissements : progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen

Grandeurs et mesure	Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année et deuxième année
	- Connaître les unités de mesure suivantes et les relations qui les lient : . <u>Longueur</u> : le mètre, le kilomètre, le centimètre, le millimètre ; . <u>Masse</u> : le kilogramme, le gramme ; - Utiliser des instruments pour mesurer des longueurs, des masses, Problèmes - Résoudre des problèmes dont la résolution implique les grandeurs	- Connaître et utiliser les unités du système métrique pour les longueurs, les masses - Reporter des longueurs à l'aide du compas.

JEUX PERMETTANT D'ABORDER LES NOTIONS DE MASSE, D'EQUILIBRE

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Âge	Descriptif succinct	Photo
TRIBALANCE	Théta 64 euros	2 ou 3 Dès 5 ans	Placer les pièces une par une (elles sont de différents poids) sans que le plateau ne touche le socle	
BAMBOLEO	Zoch 47 euros	De 1 à ... Dès 6 ans	Oter les pièces posées sur un plateau en équilibre sur une boule ; on pèse ce que l'on a récupéré	
L'ÂNE	Plusieurs éditions	De 1 à ... Dès 4 ans	Poser les bûchettes une par une sur le dos de l'âne sans que la tour ne tombe	
LE CACTUS	Plan Toy's 30 euros	De 1 à ... Dès 3 ans	Suivant la carte tirée, placer une partie du cactus sans que l'arbre ne tombe.	
KAPLA	Kapla Prix suivant quantité	Indéterminé Dès 3 ans	Jeu de construction à partir d'un modèle de planchette identique.	
BALANCE GAMES	Charl'stoys 20 euros	1 à ... dès 4 ans	Un plateau est accroché à une potence. Suivant le lancer du dé, vous devez poser un à plusieurs poids tout en essayant de garder l'équilibre	
RUTSCH PARTIE (TOBOGGAN)	Ravensburger 13 euros	2 à 4 Dès 5 ans	Quand on est de trop sur le ponton de la piscine, il finit par craquer... Qui donc entraînera la chute de tous ?	

VILLA PALETTI	Zoch 35 euros	2 à 4 dès 8 ans	Etre celui qui aura réussi à placer ses plus fortes colonnes sur le dernier étage du Villa Paletti... avant qu'il ne s'écroule.	
LA TOUR DE FRUITS	31 euros	dès 3 ans	Association de formes, coordination oculomotrice, sens de l'équilibre, maîtrise de soi Sur chaque plateau, l'enfant doit poser quatre fruits suivant le modèle ; puis sur les fruits est posé un nouveau plateau et le jeu continue jusqu'à ce que la plus grande tour de fruits possible s'élève sous nos yeux émerveillées.	
WACKELBLUME	Piatnik 12 euros	De 2 à 4 joueurs Dès 5 ans	Etre le premier à se débarrasser de toutes ses perles de rosées en les déposant sur les pétales de la fleur qui penche, qui penche... Mais, pour cela, il faut respecter ce que disent les cartes.	

JEUX PERMETTANT D'ABORDER LES NOTIONS DE LONGUEUR, DE HAUTEUR				
Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photo
HOP GRENOUILLE (MAXI) (MINI)	Kosmos 55 euros 17,50 euros	2 à 6 Dès 4 ans	Jeu de chance et de saut s'inspirant du tir à la courte paille. Ici les joueurs sortent un bâtonnet de bois plus ou moins long et doivent sauter à pieds joints la distance du bâtonnet posé au sol. Une grenouille symbolise le joueur.	
FROSKÖNIG (PRINCESSE GRENOUILLE)	Zoch 32 euros	2 à 4 Dès 5 ans	Un jeu tactile. Toutes les grenouilles veulent rejoindre la Reine Rainette de l'autre côté de la mare. A chaque tour, les joueurs estiment la longueur entre le point de départ et les mouches à gober. Puis, en tâtonnant dans son sac, chacun essaye de trouver deux bâtonnets qui, disposés bout à bout, approchent de cette distance. Attention, celui qui la dépasse est hors course ! Les joueurs qui font la meilleure estimation avancent leurs grenouilles vers la princesse....	
LE RALLYE DES GRENOUILLES	Ravensburger 20 euros	2 à 4 4 à 8 ans	C'est la course des grenouilles dans le marais. Chaque joueur doit faire avancer sa grenouille le plus rapidement possible afin d'être le premier à franchir la ligne d'arrivée. A son tour, le joueur lance le dé et en fonction du résultat avance sa grenouille (1 chance sur 3), la recule (1 chance sur 3), passe son tour (1 chance sur 6) ou avance sa grenouille et rejoue (1 chance sur 6). Chaque grenouille est constituée d'un bloc en bois et de 2 cordelettes (une pour les pattes arrières, une plus courte pour les pattes avant). Pour avancer ou reculer sa grenouille, le joueur bloque la patte indiquée par le dé et tire sur sa grenouille jusqu'à ce que la cordelette soit tendue. Ensuite, les pattes sont remises en position neutre, et c'est au joueur suivant de jouer. Qui gagne ? Le premier joueur dont les 2 pattes avant franchissent la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur.	
SKYBRIDGE	Gigamic 36 euros	2 à 4 joueurs de 7 à ans	Dans ce jeu de réflexion et d'anticipation en 3 dimensions, soyez le meilleur bâtisseur pour vous approprier la majeure partie de la ville. Des règles simples et des parties courtes vous donnent envie de rejouer au plus vite ! Contenu : un plateau en bois et 44 pièces de construction en bois, une règle du jeu.	

DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES : mathématiques - espace et géométrie

Quelques remarques

Ce choix de jeux n'est pas exhaustif.

Il correspond néanmoins à un large échantillon de jeux de société, choisis par des professionnels du jeu et utilisés régulièrement dans des classes.

Les âges précisés sont ceux notés par les créateurs de jeux. Néanmoins, en fonction des habitudes de jeu des élèves, ceux-ci peuvent être revus à la baisse.

Jouer c'est aussi communiquer avec les autres. L'échange peut être non verbal (gestuel, visuel, tactile) ou verbal.

MATHEMATIQUES – Programme 2008 Espace et géométrie

CYCLE 1 : DECOUVRIR LE MONDE

À la fin de l'école maternelle l'enfant est capable de :

- reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages
- dessiner un rond, un carré, un triangle ;
- se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi ;
- se repérer dans l'espace d'une page ;
- comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et dans l'espace.

CYCLE 2 : MATHEMATIQUES

Premier palier pour la maîtrise du socle commun : compétences attendues à la fin du CE1

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

L'élève est capable de :

- situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement ;
- reconnaître, nommer et décrire les figures planes et les solides usuels ;

Cycle des apprentissages fondamentaux : Progressions pour le cours préparatoire et le cours élémentaire première année

	Cours préparatoire	Cours élémentaire première année
Géométrie	- Situer un objet et utiliser le vocabulaire permettant de définir des positions (devant, derrière, à gauche de, à droite de...). - Reconnaître et nommer un carré, un rectangle, un triangle. - Reproduire des figures géométriques simples à l'aide d'instruments ou de techniques : règle, quadrillage, papier calque. - Reconnaître et nommer le cube et le pavé droit. - S'initier au vocabulaire géométrique.	- Décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle rectangle. - Utiliser des instruments pour réaliser des tracés : règle, équerre ou gabarit de l'angle droit. - Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueurs. - Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. - Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié. - Reconnaître, décrire, nommer quelques solides droits : cube, pavé...

CYCLE 3 : MATHÉMATIQUES**Deuxième palier pour la maîtrise du socle commun : compétences attendues à la fin du CM2**

Compétence 3 : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

A) Les principaux éléments de mathématiques

L'élève est capable de :

- reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels ;
- savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat ;

Cycle des approfondissements : Progressions pour le cours élémentaire deuxième année et le cours moyen

	Cours élémentaire deuxième année	Cours moyen première année	Cours moyen deuxième année
	<u>Dans le plan</u> - Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques : carré, rectangle, losange, triangle rectangle. - Vérifier la nature d'une figure plane en utilisant la règle graduée et l'équerre. - Utiliser en situation le vocabulaire : côté, sommet, angle, milieu. - Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide du papier calque. - Tracer, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite donnée. <u>Dans l'espace</u> - Reconnaître, décrire et nommer : un cube, un pavé droit. - Utiliser en situation le vocabulaire : face, arête, sommet. <u>Problèmes de reproduction, de construction</u> - Reproduire des figures (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un modèle. - Construire un carré ou un rectangle de dimensions données.	<u>Dans le plan</u> - Utiliser en situation le vocabulaire géométrique : points alignés, droite, droites perpendiculaires, droites parallèles, segment, milieu, angle, axe de symétrie, centre d'un cercle, rayon, diamètre. - Vérifier la nature d'une figure plane simple en utilisant la règle graduée, l'équerre, le compas. - Décrire une figure en vue de l'identifier parmi d'autres figures ou de la faire reproduire. <u>Dans l'espace</u> - Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, prisme. - Reconnaître ou compléter un patron de cube ou de pavé. <u>Problèmes de reproduction, de construction</u> - Compléter une figure par symétrie axiale. - Tracer une figure simple à partir d'un programme de construction ou en suivant des consignes.	<u>Dans l'espace</u> - Reconnaître, décrire et nommer les solides droits : cube, pavé, cylindre, prisme. - Reconnaître ou compléter un patron de solide droit. <u>Problèmes de reproduction, de construction</u> - Tracer une figure (sur papier uni, quadrillé ou pointé), à partir d'un programme de construction ou d'un dessin à main levée (avec des indications relatives aux propriétés et aux dimensions).

JEUX PERMETTANT D'ABORDER LA NOTION DE « SYMETRIE »				
Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photo
JEU DU MIROIR		1 Dès 4 ans	A l'aide de deux cubes préalablement dessinés et d'un miroir, construire la figure indiquée sur une carte tirée au sort	

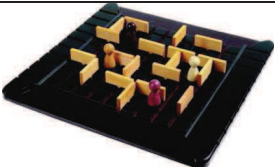
JEUX PERMETTANT D'ABORDER LES NOTIONS DE « SOLIDES » ET/OU DE « FIGURES PLANES »				
Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photo
VISIONARY	Schmidt 30 euros	2 minimum Dès 8 ans	Un joueur possède une carte représentant une installation de solides. L'autre joueur, les yeux bandés, doit faire l'installation avec le matériel à sa disposition en suivant les consignes orales de son coéquipier	
TRIANGEL-SOLO	Triangel team 20 euros	2 à 4 Dès 6 ans	Placer des triangles (ayant une couleur différente sur chaque sommet) les uns à côté des autres, sur une forme géométrique donnée, sachant que deux triangles qui se touchent doivent avoir les mêmes couleurs	
GEOMAX 86 PIECES	Plast wood 54 euros	Indéterminé Dès 4 ans	Jeu de construction où il suffit d'articuler des barres aimantées avec des billes afin de créer des figures dans l'espace	
KATAMINO	DJ Games Prix suivant qualité	1 Dès 5 ans	Poser des pièces de forme différentes sur une base afin de représenter une figure simple (carré, rectangle)	

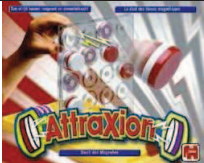
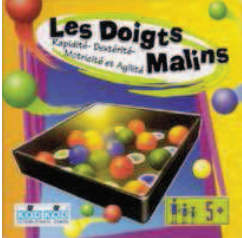
JARDIN FOU	Paille 22 euros	2 à 4 Dès 7 ans	Etre le premier à placer tous ses fruits et légumes dans les jardins. La forme différente des cartes (rectangles, carré triangle) oblige à organiser l'espace qui reste à jouer	
BATIK BATIK KID	Gigamic 32 euros	2 Dès 5 ans	Arriver à glisser toutes ses pièces, de formes géométriques, entre deux parois transparentes mais, la place manque	
UBONGO	Kosmos 35 euros	2 à 4 Dès 8 ans	Afin de récolter le plus de pierres précieuses, il vous faudra résoudre les puzzles-katamino désignés par le lancement du dé (2 niveaux de difficulté : 3 pièces ou 4 pièces)	
EXPEDITION PYRAMIDE	University games 30 euros	2 à 4 Dès 8 ans	Afin de récolter le plus de pierres précieuses, il vous faudra résoudre les puzzles-katamino désignés par le lancement du dé (2 niveaux de difficulté : 3 pièces ou 4 pièces)	
COMMUNICATE !	Beleduc 40 euros	2 Dès 5 ans	Deux joueurs disposent du même assortiment de cubes en bois de formes variées. Ils sont séparés par un panneau de bois cachant à chacun le jeu de son partenaire. L'un d'entre eux entame une construction et décrit à l'autre le déroulement de celle-ci. Après chaque explication, l'autre tente de réaliser de son côté ce qu'il a compris des explications. A l'issue de la construction, on enlève le panneau et on compare les deux réalisations. Le résultat peut parfois se révéler très étonnant. Notre avis : avec ce principe simple et intelligent, Communicate aide les enfants à exprimer leurs actions, à lier geste et parole.	
BRIQUES GEANTES	24 briques Eveil et jeux 39 euros	X joueurs Dès 3 ans	Comment construire sa maison, inventer des parcours d'équilibre ou organiser un chamboule-tout ? Avec ces 24 briques grandeur nature en carton, les enfants donnent libre cours à leur imagination. Conçues avec un système intérieur en nid-d'abeilles qui leur confère une solidité exceptionnelle, elles résistent même au poids d'un adulte.	

MAKE'N'BREAK (BRIQUES A BLOCS)	Ravensburger 30 euros	2 à 4 Dès 8 ans	Un principe assez simple: une dizaine de blocs de couleurs différentes à placer suivant des figures imposés par des cartes valant 1, 2 ou 3 points. Les figures les plus complexes nécessitant de bonnes notions d'équilibre pour être achevées. Chaque joueur a alors 1, 2 ou 3 minutes (en fonction d'un dé) pour réaliser le plus de cartes, en détruisant à chaque fois ses constructions. 4 tours de table plus tard, le joueur avec le plus de points gagne.	
ARCHITECTO	Foxmind 32 euros	1 joueur De 7 à 12 ans	Nos architectes en herbe pourront construire les 50 modèles proposés dans le carnet de défis (modèles tridimensionnels à partir d'illustrations en perspective et de blocs imposés) mais également faire travailler leur imagination afin de réaliser leurs propres créations. Les modèles représentés sur les illustrations deviennent de plus en plus complexes et forcent les joueurs à utiliser logique et vision spatiale.	
SCHATTEN-BAUSPIEL	Dusyma 144 euros	1 joueur de 5 à ans	Travail sur la reproduction d'un volume à partir de son ombre But du jeu : à partir d'un modèle en fond, il faut construire en montant des blocs sur les emplacements pour avoir les formes représentées sur le modèle	
SKYBRIDGE	Gigamic 36 euros	2 à 4 joueurs de 7 à ans	Dans ce jeu de réflexion et d'anticipation en 3 dimensions, soyez le meilleur bâtisseur pour vous approprier la majeure partie de la ville. Des règles simples et des parties courtes vous donnent envie de rejouer au plus vite ! Contenu : un plateau en bois et 44 pièces de construction en bois, une règle du jeu.	

JEUX PERMETTANT DE TRAVAILLER LES NOTIONS DE DEPLACEMENTS DANS L'ESPACE

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photo
LABYRINTHE	Ravensburger 29,80 e	1 à 4 Dès 6 ans	Chercher son chemin dans un dédale de routes désordonnées pour parvenir à des cases où se trouvent des objets et trésors intéressants	
BAKARI	Tactic 32 euros	2 à 4 Dès 7 ans	Traverser la jungle, en évitant les obstacles donnés par les cartes, afin de faire traverser tous ses totems	
K DOR	Jeux PBM	2 à 4 Dès 4 ans	Un tablier comporte 25 cases réunies entre elles par un réseau. Chaque case est reliée à 4, 7 ou 8 autres cases. On dispose de 24 pions de 4 couleurs. Chaque joueur prend 3 pièces de chaque couleur si l'on joue à 2, ou 2 si l'on joue à 3. Chaque joueur à son tour doit poser une pièce. La seule règle est l'interdiction pour deux pièces de même couleur d'être voisines. Le vainqueur est celui qui pose la dernière pièce. Très astucieux et simple au possible.	
QUIXO (BOIS)	Gigamic 40 euros	2 Dès 6 ans	Jeu de « puissance 5 » mais, l'endroit où l'on doit placer sa pièce est à l'opposé du jeu que l'on joue	

QUORIDOR (BOIS)	Gigamic 40 euros	2 Dès 8 ans	Etre le premier à atteindre l'autre côté de la piste de jeu soit, en plaçant des murs-obstacles qui gêneront l'adversaire soit, en déplaçant sa pièce	
QUARTO (BOIS)	Gigamic 40 euros	2 Dès 6 ans	Former un alignement de 4 pièces ayant une caractéristique commune (même couleur ou même forme ou même taille ou même relief). Les pièces appartiennent aux 2 joueurs, c'est l'adversaire qui choisit votre pièce	
GOBBLET (+ GOBBLET KID)	Gigamic 32 euros	2 Dès 5 ans	3 gobelets de la même couleur alignés et la partie est gagnée mais attention ! les gobelets se déplacent, se cachent, se mangent les uns les autres	
BLOKUS	Sekkoia 35 euros	2 à 4 Dès 8 ans	Sur un plateau carré, se débarrasser de toutes ses pièces formées de 1 à 5 carrés juxtaposés mais, plus le jeu avance, plus la place manque	
X PLUS	Passion du jeu 52 euros	2 Dès 7 ans	Dans un cadre quadrillé vertical, sans voir ce que fait l'adversaire, placer 5 cubes, dont la face est identique, sur une même ligne, colonne ou diagonale	

RUSH HOUR (EMBOUTEILLAGES)	Binary Art 22 euros	1 40 défis progressifs	Casse tête : faire sortir la voiture rouge d'un embouteillage. 40 cartes allant en se complexifiant	
PLAN QUADRAT	Selecta Spiel 38 euros	2 Dès 8 ans	Parvenir à construire les plus grandes places en enfermant plusieurs parcelles de terrain entre ses maisons coulissantes.	
GENIAL	Tilsit éditions 36 euros	1 à 4 à partir de 10 ans	En plaçant des tuiles semblables sur le plateau de jeu, comptez vos points pour chacun des 6 symboles dessinés	
ATTRAXION	Jumbo 22 euros	2 à partir de 7 ans	Jeu d'alignement magnétique. Chaque joueur place, à tour de rôle, ses pions magnétiques sur le côté du tableau qui lui a été attribué. Il peut immobiliser les pions de son adversaire ou au contraire les repousser du tableau. Mais attention aux pions "Attraxion" qui permettent d'obtenir un avantage stratégique ! Le premier joueur qui parvient à aligner trois de ses pions à gagné.	
LES DOIGTS MALINS	Regev Games 10 euros	1 (mais plusieurs boîtiers)	Chaque joueur prend son boulier où se trouvent des billes de couleur avec des petits trous pour les faire rouler. Une carte modèle est retournée. Il faut être le premier à reproduire le motif de la carte sur son boulier, pour gagner cette carte. Le vainqueur est celui qui aura remporté le plus de cartes à la fin du jeu. Les billes sont encastrées dans un boîtier et seuls des petits trous permettent de les déplacer du bout des doigts	
GO GETTER	20 euros	1 Dès 5 ans Niveau progressif	Vert : débutants (5 à 10 ans) Enfin un vrai casse-tête spécialement conçu pour les plus jeunes. Les défis sont drôles et le matériel de belle qualité est très agréable à manipuler. L'enfant devra faire preuve de logique et de réflexion pour conduire la petite souris jusqu'à son fromage, aider le chien à regagner sa niche en passant par son os...	
			Jaune : experts (7 à 10 ans) Un vrai casse-tête spécialement conçu pour les plus jeunes ! L'enfant devra conduire la petite souris jusqu'à son fromage, aider le chien à regagner sa niche en passant par son os ou trouver le papyrus en évitant la momie. Dans chaque coffret, la difficulté des challenges est croissante avec des petits obstacles qui corsent l'exercice.	

SQUEEKY	Winning moves	De 2 à 6 joueurs Dès 6 ans	Chaque joueur dispose de sa propre piste de course mais à un moment, toutes ces pistes se rejoignent pour n'en former plus qu'une. Et la piste devient alors celle de tous les dangers, puisqu'il suffit qu'une souris rattrape ou dépasse une autre pour que celle-ci soit retirée de la course. Chaque joueur dispose de 7 souris secrètement numérotées de 1 à 7. À la fin de la partie, chacun marquera des points pour ses souris qui ont atteint le fromage, mais aussi pour les souris adverses capturées. Les souris qui ont été perdues comptent négativement.	
----------------	------------------	----------------------------------	---	---

DES JEUX AU SERVICE DES APPRENTISSAGES : Compétences transversales

Quelques remarques

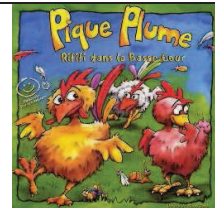
Ce choix de jeux n'est pas exhaustif.

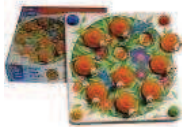
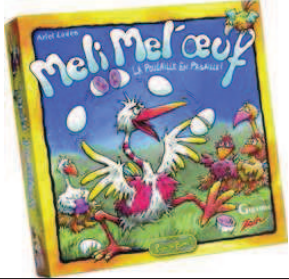
Il correspond néanmoins à un large échantillon de jeux de société, choisis par des professionnels du jeu et utilisés régulièrement dans des classes.

Les âges précisés sont ceux notés par les créateurs de jeux. Néanmoins, en fonction des habitudes de jeu des élèves, ceux-ci peuvent être revus à la baisse.

Jouer c'est aussi communiquer avec les autres. L'échange peut être non verbal (gestuel, visuel, tactile) ou verbal.

MEMOIRE

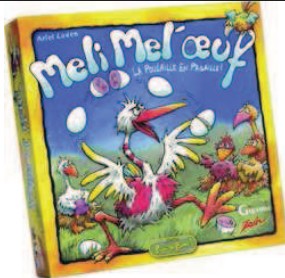
Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	
PIQUE PLUME	Zoch Gigamic 23 euros	2 à 4 Dès 4 ans	Le plateau de jeu est constitué de 24 cartes à motifs disposées en cercle. Au centre 12 cartes retournées qui cachent les motifs préexistants sur le cercle. Chaque joueur dispose une poule sur le cercle. Le but étant d'aller piquer les plumes des autres poules en leur sautant par-dessus ! Comment avancer ? Il suffit de retrouver le motif de la case qui se trouve juste devant notre poule en retournant les cartes masquées du centre. Vous l'aurez compris, pique plume est un jeu de mémoire visuel qui remporte un vif succès dès le plus jeune âge	
NANU	Ravens burger 13 euros	2 à ... Dès 4 ans	5 couvercles recouvrent 5 jetons. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé qui détermine une couleur. Le joueur doit alors dire quel objet se cache sous le couvercle de cette couleur. S'il trouve, il gagne le jeton et en place un autre sous le couvercle. S'il se trompe, c'est au prochain joueur de jouer.	
ROULE COCOTTE PETIT MODELE GRAND MODELE	Tilsit éditions 32 euros 50 euros	2 à 4 Dès 4 ans	Etre le premier à remplir son panier d'œufs. Mais avant, il faut les retrouver sous des poules identiques qui sont placées sur un plateau tournant	

SECRET SQUARE (CARRE SECRET)	University games 15 euros	2 à ... Dès 4 ans	Le meneur place une pastille rouge sous un des dessins installés en carré. Les autres doivent trouver où elle est cachée, chaque réponse négative à leur question leur faisant perdre un jeton	
LE PETIT VERGER (JEU COOPERATIF)	Haba 15 euros	1 à 4 Dès 3 ans	Il faut aider Pierrette Poirier à cueillir ses cerises. Mais il faut être plus rapide que l'effronté corbeau et les récolter avant qu'il n'arrive près de l'arbre.	
LE PETIT FANTOME	Kosmos 30 euros	2 à 4 Dès 5 ans	Tout en tournant les aiguilles de l'horloge, il faut aider le petit fantôme à retrouver ses amis cachés derrière des portes mais lesquelles ?	
LA PRAIRIE	Chelona 40 euros	1 à 4 Dès 3 ans	Essayer de trouver les paires et de gagner autant de pions possible. (plusieurs jeux en un + cartes vierges pour des confections personnelles)	
HUSCH HUSCH (LES PETITES SORCIERES)	Ravensburger 22 euros	2 et Dès 4 ans	5 petites sorcières, cachées sous 5 grands chapeaux, sont en route vers la montagne magique où à lieu chaque année la grande fête des sorcières. Vous allez devoir les aider dans leur quête et être le premier à amener une petite sorcière à la montagne. Mais, il faudra d'abord trouver quelle sorcière se cache sous quel chapeau et s'en souvenir, ce qui n'est pas si facile quand ces petites pestes ne veulent pas rester en place.?	
MELI MEL'OEUFS	Gigamic 35 euros	De 2 à 4 joueurs Dès 5 ans	C'est la panique chez les oiseaux : les œuf sont complètement mélangés ! Il faut que chaque demi œuf retrouve sa moitié manquante. Les 24 moitiés d'œufs sont placées faces cachées sur la table. Retrouvez et assemblez les 2 demi œufs identiques : ils s'attirent comme par magie ! Une fois les œuf reconstitués, rangez-les dans votre boîte à œuf. Il ne reste plus rien sur la table ? C'est le moment de vérifier que personne ne s'est trompé et de récolter les tuiles correspondant aux oiseaux reconstitués. Après plusieurs manches, le premier qui aura réuni tous les oiseaux remportera la partie. MELI MEL'ŒUF stimule la prise de décision, la réactivité et l'agilité manuelle.	
SARDINES	Djeco 10,80 euros	De 2 à 4 joueurs Dès 5 ans	Bien à l'étroit dans leur boîte se trouvent alignées huit sardines étonnamment habillées en smoking, maillot de bain ou robe de soirée. Mais la boîte ne reste ouverte que peu de temps : en moins de 10 secondes, les joueurs doivent observer et mémoriser le maximum de sardines présentes sur la carte.	

LOGIQUE

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photos
CASSE-TETE	Plusieurs fournisseurs	1 dès 7 ans	Tour de Hanoï, Rush Hour, l'âne rouge, tangram ...	
CODE DE VINCI	Winning Games 20 euros	2 à 4 Dès 7 ans	Trouver le code de 4 chiffres de l'adversaire par déduction de la suite des nombres	

DISCRIMINATION VISUELLE

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photos
HALLI GALLI	Amigo 16,50 euros	2 à ... Dès 6 ans	Avoir toutes les cartes. Pour les récupérer, être le premier à appuyer sur la sonnette lorsque deux cartes sont identiques	
LYNX	educa 30 euros	2 à 10 Dès 4 ans	Il faut avoir un œil perçant pour repérer les objets piochés parmi les 300 images du grand plateau de jeu Celui-ci est modulable, ce qui renouvelle l'intérêt à chaque partie. Un jeu inégalé d'observation et de langage qui plaît à tout âge. <i>Existe une version pour les plus jeunes</i>	
CHROMINO	Week end games 22 euros	1 à 8 Dès 7 ans	Chromino est une captivante variante du jeu de domino utilisant les couleurs pour troubler l'esprit et la réflexion des joueurs. Vous devrez être le premier à vous débarrasser de vos chrominos en trouvant la meilleure place pour les poser, sachant qu'un chromino doit être relié aux autres par deux point de contact de couleurs semblables.	
SPLASH ATTACK	Gigamic 22 euros	2 à 4 dès 5 ans	Lancer les dés et soyez le premier à attraper un des 9 poissons différents par la couleur et les motifs. Mais une fois capturé, faut-il encore le manger ! Gare au piranha !	
A L'ECOLE DES FANTOMES	Haba 35 euros	2 à 6 Dès 5 ans	Le plus rapidement possible, emmener son fantôme (que l'on déplace avec un aimant sous le plateau de jeu) devant l'objet que le sort impose	
MELI MEL'OEUF	Gigamic 35 euros	De 2 à 4 joueurs Dès 5 ans	C'est la panique chez les oiseaux : les oeufs sont complètement mélangés ! Il faut que chaque demi œuf retrouve sa moitié manquante. Les 24 moitiés d'œufs sont placées faces cachées sur la table. Retrouvez et assemblez les 2 demi œufs identiques : ils s'attirent comme par magie ! Une fois les oeufs reconstitués, rangez-les dans votre boîte à oeufs. Il ne reste plus rien sur la table ? C'est le moment de vérifier que personne ne s'est trompé et de récolter les tuiles correspondant aux oiseaux reconstitués. Après plusieurs manches, le premier qui aura réuni tous les oiseaux remportera la partie. MELI MEL'OEUF stimule la prise de décision, la réactivité et l'agilité manuelle.	

DEXTERITE MANUELLE

Nom du jeu	Editeur Prix	Nbe de joueurs Age	Descriptif succinct	Photos
LES DOIGTS MALINS	Regev Games 10 euros	1 mais plusieurs boîtiers	Chaque joueur possède une boîte fermée dont le couvercle transparent laisse apercevoir 16 billes de 4 couleurs différentes. Le dessous de chaque boîte est percé de 25 petits trous formant une matrice dans lesquels les billes viennent se ranger. 9 trous restent donc libres. On secoue les boîtes pour que les billes se répartissent aléatoirement. On tire une fiche indiquant une position précise pour les billes. Le plus rapidement possible, les joueurs vont essayer de ranger leurs billes comme sur l'illustration en les faisant bouger avec leurs doigts par les petits trous du dessous.	
A L'ECOLE DES FANTOMES	Haba 35 euros	2 à 6 Dès 5 ans	Le plus rapidement possible, emmener son fantôme (que l'on déplace avec un aimant sous le plateau de jeu) devant l'objet que le sort impose	
MIKABILLES	Atelier du bois tourné 58 euros	2 à Dès 3 ans	Bloc hexagonal où des billes sont placées sur des mikados. Le dé dit quel mikado retirer. Le but est de faire tomber le moins de billes possibles	