

MATHS ET JEUX

28 Jouer avec les nombres et les opérations

1 AU FIL DE LA NUIT

Relie les nombres de 1 à 10, puis de 11 à 19.

2 OPÉRATION MYSTÈRE I

Colorie selon le code.
En vert ce qui fait 6. En bleu ce qui fait 7. En orange ce qui fait 8.

52 cinquante-deux

Introduction

« Le jeu contribue lui aussi à la formation mathématique des élèves. Les jeux traditionnels, les jeux à règles... stimulent le raisonnement logique et contribuent à créer ou restaurer le plaisir de faire des mathématiques. » (*Rapport Villani-Torossian, 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques*, 12 février 2018). Les 5 pages « Maths et jeux » du fichier sont l'occasion pour les élèves de résoudre des problèmes ayant un caractère ludique et de faire des mathématiques avec plaisir. Ces pages précèdent les bilans intermédiaires et figurent exactement au milieu de chaque période.

Elles permettent un réinvestissement ludique de leurs compétences dans un cadre différent.

Ces activités peuvent être proposées à différents moments de la semaine sous forme d'ateliers ou de moments collectifs plus organisés. À la fin des jeux, l'enseignant peut organiser une confrontation des réponses des élèves et solliciter des explications.

D'autres jeux sont proposés en accompagnement du fichier, en particulier pour les manipulations préparatoires ou pour les ateliers mathématiques : ce sont des jeux à règles, qui se jouent à 2, 3 ou 4 et qui ciblent la plupart du temps des compétences d'ordre numérique.

JEUX

20 à 30 minutes

Cette deuxième page « Maths et jeux » permet, à travers des contextes ludiques, de revenir sur la suite des nombres jusqu'à 19 et quelques opérations déjà rencontrées dans les pages précédentes

CORRIGÉS

1, 2 Vérifier sur le fichier de l'élève.

JEUX SUPPLÉMENTAIRES

- Demander aux élèves d'inventer eux-mêmes un jeu avec des nombres à relier en leur expliquant le principe : dessiner la silhouette d'un objet ou d'un personnage en faisant un trait très fin qu'il faudra gommer, puis placer des nombres à faire relier dans l'ordre et effacer la silhouette.
- Dessiner un objet découpé en une dizaine de morceaux ; choisir quelques couleurs et les coder ; placer une addition ou une soustraction dans chaque morceau.