

# Jouer avec les nombres : jeux du portrait et jeux de cible

**85** MATHS ET JEUX  
Jouer avec les nombres : jeux du portrait et jeux de cible

**1 QUI SUIS-JE ?**  
Retrouve les nombres sur les frises et complète.

• Je suis juste avant 59. Je suis .  
• Je suis juste après 66. Je suis .  
• Je suis entre 56 et 58. Je suis .  
• Je suis entre 65 et 67. Je suis .

**2 LA FLÉCHETTE GAGNANTE**  
Il reste une flèche à lancer.  
Dessine la dernière flèche sur la cible pour que le score soit de 37 points.  
Fais ta recherche ici.

**3 CHAMBOULE TOUT !**  
Colorie les boîtes pour obtenir 75 points de deux façons différentes.

142 cent-quarante-deux

## Introduction

Le rapport Villani-Torossian du 12 février 2018 nous rappelle dans ses 21 mesures pour l'enseignement des mathématiques que « 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. »

Les 5 pages « Maths et jeux » sont l'occasion pour les élèves de résoudre des problèmes ayant un caractère ludique et de faire des mathématiques avec plaisir. 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.

Ce sont des pages qui précèdent les bilans intermédiaires et qui figurent exactement au milieu de chaque période. Elles permettent un réinvestissement ludique de leurs compétences dans un cadre différent.

D'autres jeux téléchargeables 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

### 1. Qui suis-je ?

C'est un jeu de portrait qui utilise l'encadrement des nombres et les termes *juste avant*, *juste après* ; il s'appuie sur une frise numérique de 50 à 69.

### 2. La fléchette gagnante

C'est un jeu de cible qui permet de chercher à compléter une décomposition additive de 37.

### 3. Chamboule tout !

Il faut trouver deux décompositions additives pour le nombre 75 en utilisant les nombres indiqués sur les boîtes.

## CORRIGÉS

- 1 58 ; 67 ; 57 ; 66.
- 2 2 points (vérifier).
- 3 Vérifier sur le fichier de l'élève.

## JEUX SUPPLÉMENTAIRES

- Faire inventer aux élèves des jeux de portrait sur le modèle du jeu 1.
- Reprendre le jeu 2 en remplaçant 37 par 36.
- Reprendre la cible du jeu 2 et faire dessiner des flèches puis calculer le score.
- Dans le jeu 3, garder le même assemblage et la même question mais remplacer 75 par 55, puis par 85.