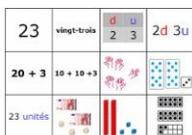
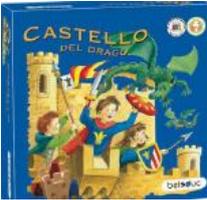
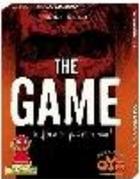


UNE PROPOSITION DE JEUX MATHS COOPERATIFS

Des jeux traditionnels aux jeux coopératifs (cliquer sur les noms des jeux pour encore plus de ressources !)		
JEUX DE CARTES	<p>Le jeu du loup</p> 	<p>Cycle 1 Compétences visées : Dénombrer des collections de 1 à 6 objets, comparer ces collections de 1 à 6 objets pour constituer des collections équipotentes ou associer le cardinal d'une collection à sa désignation écrite en chiffre. Nombre de joueurs: une équipe de 3 à 4 joueurs Durée d'une partie: 10 minutes environ</p> <p>Composer une famille de 4 cartes de même valeur avant que le loup n'ait fait la famille du 6.</p>
	<p>Et une variante : 1, 2, 3 suite</p> 	<p>Cycle 1 Compétences visées : Ordre des nombres, associations de constellations (dés et cartes) Nombre de joueurs: deux équipes de 2 à 4 joueurs Durée d'une partie: 15 minutes environ</p> <p>Les joueurs d'une même équipe doivent constituer simultanément une suite de 3 cartes (1, 2, 3 ou 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6) de la même forme.</p>
	<p>Dépasse pas 100 !</p> 	<p>Cycle 2 Compétences visées : Elaborer des stratégies pour ne pas dépasser 100. Calculer le total des valeurs des cartes posées (additions et soustractions voire multiplications) Nombre de joueurs: une équipe de 2 à 4 joueurs Durée d'une partie: 10 minutes environ</p> <p>En mode collaboratif, on doit avoir posé toutes les cartes du jeu sans dépasser 100. https://www.youtube.com/watch?v=9QVMFwf6Dl</p>
	<p>Le jeu du crocodile</p> 	<p>Cycle 3 Compétences visées : Mobiliser les faits numériques mémorisés au cycle 2 (tables de multiplication). Utiliser des procédures élémentaires de calcul (x10, x100, x1000) Nombre de joueurs: une équipe de 2 à 4 joueurs Durée d'une partie: 10 minutes environ</p> <p>Avoir gagné plus de cartes que le crocodile : Chacun leur tour, les joueurs piochent 2 cartes. Ils doivent multiplier les valeurs indiquées sur chaque carte et annoncer le résultat (les têtes correspondent respectivement aux valeurs 10, 100 et 1000). Les joueurs doivent donner le résultat en moins de 5 secondes. Si le résultat est juste, les joueurs gagnent les cartes sinon c'est le crocodile qui les gagne et les dévore.</p>
<p>Le loto des nombres (version 1)</p> 	<p>Cycles 2 et 3 jusqu'à 100 (CP), jusqu'à 1000 (CE), jusqu'à 10000 (CM) Compétences visées : Consolider la numération de position, faire la différence entre « nombre de » et « chiffre des ». Nombre de joueurs: une équipe de 2 à 4 joueurs Durée d'une partie: 20 à 30 minutes environ</p> <p>L'équipe gagne si toutes les grilles sont complétées correctement.</p>	
<p>Le loto des nombres (version 2)</p> 	<p>Cycles 2 et 3 Compétences visées : addition et soustraction (CP-CE1), notions de double et de moitié (CE1), multiplication (CM) Nombre de joueurs: 3 équipes de 2 joueurs + 1 meneur Durée d'une partie: 20 minutes environ</p> <p>Tous les joueurs de l'équipe ont la même grille. Quand le meneur de jeu énonce une opération de son choix (multiplication pour le CM), les joueurs doivent lui montrer la case-réponse correspondante sur leur grille. Si les joueurs de l'équipe n'ont pas choisi la même réponse, la concertation entre les membres de l'équipe est nécessaire pour valider une réponse commune.</p>	

	<p>Une variante : Le premier joueur de l'équipe 1 lance le dé des dizaines, le deuxième joueur lance le dé des chiffres de 0 à 9. Deux choix s'imposent alors :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La somme des nombres obtenue avec les 2 dés est égale à un nombre de la grille, celle-ci est cochée 2. Si tel n'est pas le cas, les joueurs devront choisir quel dé lancera le troisième joueur pour obtenir un nombre de la grille. <p>Il se peut que le score obtenu ne corresponde à aucun nombre de la grille. L'équipe 2 prend alors les dés et procède de la même façon. Pour les grilles entre 50 / 120 et entre 100 et 800, l'équipe a le choix entre l'addition et la multiplication pour atteindre le nombre voulu.</p>
<p>Tangram coopératif</p> 	<p>Cycle 2 et 3 - Jeu de géométrie Compétences visées : mise en place de stratégies coopératives au sein d'une équipe, reconstitution de formes géométriques Nombre de joueurs: 1 équipe de 3 à 4 joueurs Durée d'une partie: 20 minutes environ</p> <p>Une équipe de 3 à 4 joueurs doit reconstituer une figure donnée en utilisant les 7 pièces du tangram en utilisant une stratégie collective.</p>
<p>Petits chevaux coopératifs</p> 	<p>Cycles 2 et 3 - Jeu de calcul mental. Compétences visées : numération, addition, mise en place de stratégies Nombre de joueurs: 3 Durée d'une partie: 20 minutes environ.</p> <p>Tous les chevaux regroupés dans la prairie (carré vert) doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage. L'équipe se compose de 3 joueurs, chacun ayant 2 chevaux à rentrer (les chevaux verts ne sont pas utilisés). L'équipe gagne si les 6 chevaux sont dans leur enclos respectif avant que le nuage ne soit dans la case.</p>
<p>Jeux de coopération du commerce</p>	
<p>Castello del Drago</p> 	<p>Cycle 1 Compétences visées : Découvrir les nombres et les quantités, stabiliser la suite des petits nombres, utiliser le nombre pour désigner une position. Nombre de joueurs: une équipe de 2 à 4 joueurs Durée d'une partie: 15 minutes environ</p> <p>Les joueurs vont devoir user de toute leur ruse pour défendre le château à l'aide de dés. Le premier dé détermine si c'est un dragon qui arrive ou un chevalier qui bouge. Lorsque deux chevaliers arrivent sur la même tour, ils participent alors à la construction de la catapulte. Le jeu est une course entre la fabrication de la catapulte et les dragons.</p>
<p>Le voleur d'étoile</p> 	<p>Cycle 1, 2 et 3 Compétences visées : dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus. Nombre de joueurs: une équipe de 2 à 4 joueurs Durée d'une partie: 15 minutes environ</p> <p>Ce jeu pour cycle 1, cycle 2, cycle 3 est un jeu de coopération dans lesquels les élèves doivent s'unir contre un personnage qu'ils devront construire comme un puzzle au hasard des cases sur lesquelles les lutins avancent.</p>
<p>Hanabi</p> 	<p>Cycle 2 et 3 Compétences visées : mémoriser les informations données sur les couleurs et les nombres. Nombre de joueurs : 1 à 5 Durée d'une partie : 20 min environ</p> <p>Un jeu de cartes novateur. Vous incarnez des artificiers qui coopèrent afin de composer 5 feux d'artifice de couleurs différentes. L'originalité ludique réside dans la façon de tenir ses cartes en main : elles sont tournées vers nos coéquipiers. C'est en échangeant des informations entre joueurs que vous tenterez de relever le défi du jeu. On peut aussi jouer par internet via ce site : https://hanabi.cards/fr</p>

<p>The game</p> 	<p>Cycle 3 Compétences visées : mémoriser les informations données sur les couleurs et les nombres. Nombre de joueurs : 1 à 5 Durée d'une partie : 25 min environ</p> <p>Le jeu s'appelle "The Game" parce que l'on joue ensemble contre le jeu. Les joueurs doivent coopérer, prendre des décisions ensemble. Tous les joueurs ensemble doivent parvenir à poser toutes les cartes sur 4 piles: 2 ascendantes, 2 descendantes.</p>
<p>Jeux du commerce qui peuvent se jouer par équipe</p>	
<p>PIG 10</p> 	<p>Cycle 2 Compétences visées : Calcul mental, décompositions du 10 Nombre de joueurs: 3 Durée d'une partie: 20 minutes environ.</p> <p>Le joueur qui joue une carte ajoute sa valeur à celle des cartes déjà posées jusqu'à ce que la somme atteigne ou dépasse DIX. Le joueur qui obtient souvent DIX et gagne le plus de cartes avant la fin remporte la partie. A jouer par équipe.</p>
<p>Pickomino</p> 	<p>Cycle 2 Compétences visées : calcul mental (addition et multiplication), mémorisation des résultats successifs. Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs (possibilité de jouer en équipes) Durée d'une partie : 20 minutes</p> <p>Chaque joueur doit récupérer, grâce aux lancers de dés, des dominos sur lesquels figurent des nombres et des dessins de vers. Plus le nombre inscrit sur le domino est grand, plus il y a de vers dessus. Le vainqueur est celui qui aura récupéré le plus de vers à la fin de la partie.</p>
<p>6 qui prend</p> 	<p>Cycle 3 Compétences visées : calcul mental, mise en place de stratégies. Nombre de joueurs : 2 à 10 (possibilité de jouer collectivement) Durée d'une partie : 45 minutes</p> <p><i>6 qui prend!</i> est composé de 104 cartes (numérotées de 1 à 104) sur lesquelles sont dessinées des têtes de vache.</p> <p>Chaque fois qu'un joueur complète une rangée de 6 cartes, il en récolte toutes les têtes de vaches en pénalité. Celui qui possède le moins de têtes de vaches remporte la partie.</p>
<p>Le monstre des maths</p> 	<p>Cycle 2 - Jeu de calcul mental et de mémoire Compétences visées : calcul mental (addition, soustraction, multiplication, division), mémorisation. Nombre de joueurs : 2 à 4 (possibilité de jouer en équipes) Durée d'une partie : 10 minutes</p> <p>Le jeu est composé de 36 cartes nombres et de 16 jetons (+ - x :). On place toutes les cartes en carré sur la table, faces cachées et les joueurs reçoivent 4 jetons (= 4 signes opératoires différents). Chaque joueur à son tour retourne 3 cartes et cherche un calcul qui combine ces trois cartes. S'il y parvient il gagne la carte résultat, se débarrasse du jeton signe utilisé et replace les 2 autres cartes faces cachées sur la table. Le premier joueur qui a utilisé ses 4 jetons remporte la partie.</p>
<p>Multiplo Dingo</p> 	<p>Cycle 3 - Jeu de calcul mental Compétences visées : calcul mental (multiplication, division, carrés, multiples et diviseurs). Nombre de joueurs : 2 à 6 (possibilité de jouer en équipes) Durée d'une partie : 15 minutes.</p> <p>Avec Multiplo Dingo, les enfants apprendront les multiplications et les divisions à travers 10 jeux aux mécanismes adaptés de jeux existants (Mistigri, bataille, rami...). Chaque jeu fera travailler à l'enfant une notion à la fois (multiplications, divisions avec ou sans reste,...).</p>