

Liste des jeux mathématiques pour les GS d'après les manuels Accès Vers les maths

Rappel :

- Jouer, c'est attendre son tour, c'est accepter de perdre et de gagner (gérer ses émotions), respecter les règles.
- Avant chaque jeu de carte, montrer les 4 familles et nommer cœur, carreau, pique, trèfle.
- Je dois encourager l'autre, apprendre à travailler en équipe pour réaliser un but commun.
- Je dois apprendre à observer l'autre (vérifier qu'il ne se trompe pas, qu'il respecte la règle). Je ne moque pas. Je peux lui réexpliquer la règle.
- Je dois terminer la partie et me concentrer jusqu'à la fin.
- Je range le matériel lorsque j'ai fini de jouer. Je prends soin du matériel.

Tous les jeux permettent de mobiliser le langage (expliquer ce que j'ai fait pour réussir ou non, pourquoi : je l'ai fait parce que).

Certains permettent d'utiliser le vocabulaire suivant : plus que, moins que, autant que.

Pour les élèves en difficultés, il est possible d'utiliser une frise numérique pour comparer ou reconnaître les nombres. <http://linette-maikresse-malgre-elle.eklablog.fr/une-bande-numerique-une-de-plus-a126227690>

Il faut utiliser les petits nombres pour comprendre les règles du jeu puis augmenter les quantités lorsque le jeu devient trop simple.

Le jeu des petits chevaux : 2 joueurs

Objectif : Quantifier des collections jusqu'à 10 au moins.

Matériel : 2 chevaux par joueur, une piste de petits chevaux, un dé.

<https://www.fiche-maternelle.com/patron-des-a-jouer-faces-blanches.html>

<https://www.pinterest.fr/pin/327003622916824670/>

But : Le premier joueur à avoir rentré ses chevaux à l'écurie gagne.

Règle traditionnelle : Pour sortir de l'écurie, je dois faire un 6. Chacun à son tour, lance le dé et avance son cheval d'autant de cases que de points sur le dé. Lorsque le tour du plateau est fait, il faut rentrer en faisant 1 puis 2 ... et 6 deux fois.

Évolution possible : Changer de représentations du nombre sur le dé.

La réussite n°1 : 1 joueur

Objectif : mémoriser les constellations des cartes traditionnelles de 1 à 6.

Matériel : un jeu de cartes de 1 à 6.

But : Retirer toutes les cartes de son jeu en réalisant des paires de cartes de même valeur et de même couleur.

Règle du jeu : Mélanger ses cartes et disposer 12 cartes faces cachées sur deux rangées. Recouvrir les 12 cartes avec les 12 cartes restantes face visible. Chercher 2 cartes qui ont la même valeur et même couleur (5 de carreau et 5 de cœur). Les retirer du jeu. Retourner les 2 cartes du dessous qui sont libérées. Éliminer toutes les cartes en réalisant des paires.

La réussite n°2 : 1 joueur

Objectif : mémoriser la position des six premiers nombres dans la suite par ordre croissant.

Matériel : une bande de 6 cases et les cartes de 1 à 6 de la même famille (1 à 6 de cœur).

But : ranger les cartes par ordre croissant sur la bande de papier.

Règle : Mélanger ses cartes et les disposer face cachée sur la bande, 1 par case). Retourner une carte au hasard, en laissant la place libre. La placer à sa position face visible et retourner celle qui était à sa place (exemple : je retourne la cinquième carte, il s'agit du 3 donc je la place sur la troisième case

et retourne la carte qui s'y trouve). Si la carte retournée est déjà à sa place alors qu'il reste des cartes cachées, la réussite est perdue car il n'est plus possible de continuer à jouer.

Évolution possible des réussites : Jouer de 1 à 10.

Fabriquer un jeu avec différentes constellations sans écriture chiffrée sur du carton d'emballage.

<https://www.teteamodeler.com/boiteaoutils/expression/fiche33i.asp>

Dominos : 2 joueurs au moins

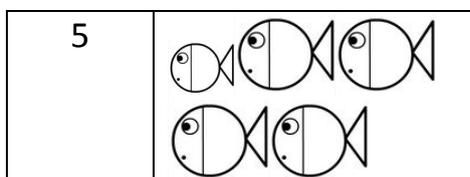
Objectif : mémoriser les constellations de 1 à 6.

Matériel : un jeu de dominos, possibilité d'en fabriquer sur des rectangles de carton d'emballage pour faciliter la manipulation.

But : être le premier à avoir placé tous ses dominos.

Règle traditionnelle : prendre 7 dominos, les autres servent de pioche. À son tour, chaque joueur pose un domino en le juxtaposant deux images qui représentent la même quantité. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche.

Évolution possible : créer des dominos associant écriture chiffrée et collection pour associer les nombres aux collections d'objets.



<https://dessinemoiunehistoire.net/dominos-de-noel/>

La Bataille 2 joueurs puis 3

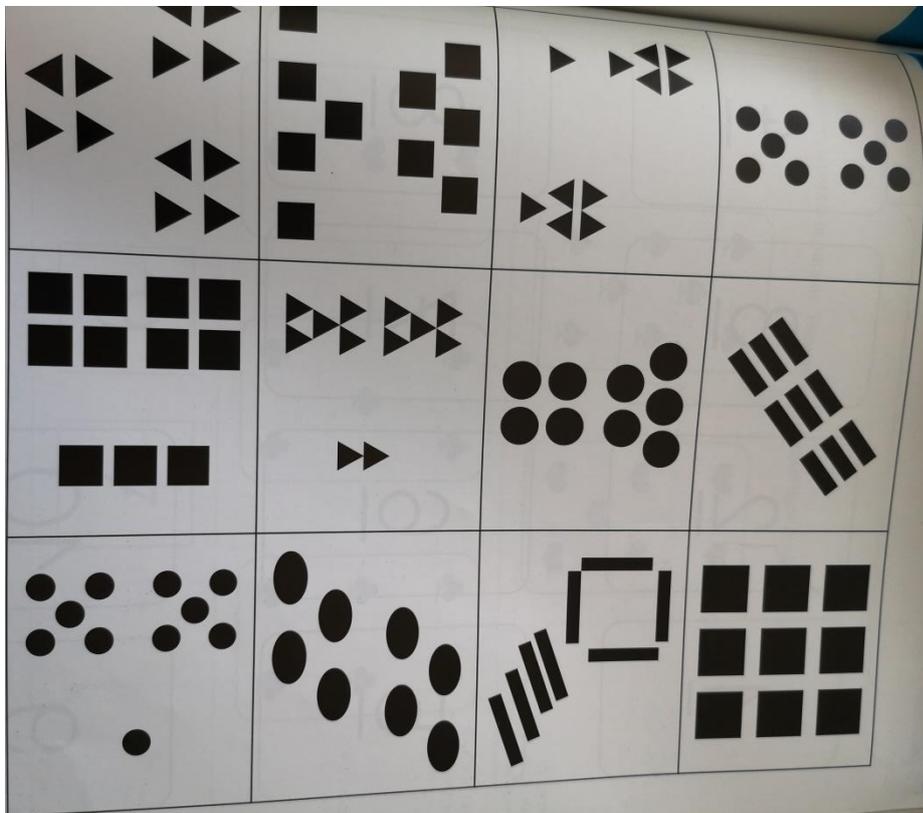
Objectif : Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.

Matériel : Jeu de cartes traditionnelles de 1 à 10.

But du jeu : Pour gagner, il faut avoir toutes les cartes.

Règle : Distribuer toutes les cartes, chaque joueur les place devant lui face cachée. Chacun retourne une carte, le joueur qui a la plus grande quantité gagne et ramasse les cartes. Si deux cartes sont identiques, il y a bataille, chacun place une carte face cachée sur sa carte, puis une troisième face visible. Le joueur qui a la plus petite quantité perd.

Évolution possible : créer des cartes non traditionnelles de 8 à 12 (exemple) ou plus.



Les boîtes empilées 4 joueurs

Objectif : comparer des quantités.

Matériel : 8 boîtes qui peuvent s'empiler. Des petits objets : jetons, cubes, bouchons ... Un dé classique des constellations de 1 à 6.

But : Gagner plus d'objets que les autres joueurs.

Règle : Les 8 boîtes sont empilées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Seuls les objets de la boîte du dessus sont visibles. À son tour, chaque joueur lance le dé. Le joueur peut prendre la boîte du dessus s'il y a plus de points sur le dé que d'objets dans la boîte, sinon, il passe son tour. Lorsqu'il n'y a plus de boîte, il faut comparer le nombre d'objets obtenus.

Évolution possible : - demander aux enfants d'anticiper le ou les coups qui permettent de gagner la boîte.

- Remplacer le dé par des cartes, utiliser 2 dés pour augmenter les quantités d'objets dans les boîtes.

Les boîtes alignées 2 au moins

Objectif : Comparer des quantités. Mettre en place une stratégie : quand il y a plusieurs possibilités, il faut choisir la boîte qui contient le plus d'objets pour gagner.

Matériel : 8 boîtes, des petits objets, un dé classique.

But : Gagner le plus d'objets que les autres joueurs.

Règle : Les 8 boîtes sont alignées. Elles contiennent des collections de 1 à 5 objets. Le joueur peut prendre les objets de la boîte de son choix contenant un nombre d'objets inférieur au nombre de points indiqués sur le dé. Lorsqu'il n'y a plus de boîtes, je compare le nombre d'objets obtenus.

Évolution possible : Remplacer le dé par des cartes, utiliser 2 dés pour augmenter les quantités d'objets dans les boîtes.

10 c'est gagné 2 à 6 joueurs

Objectif : Découvrir les compléments à 10.

Matériel : 6 planches de loto. 72 jetons de valeurs 1 à 9. Possibilité de fabriquer des jetons avec des bouchons

But : Le premier joueur ayant rempli sa carte remporte la partie.

Règle : Distribuer une planche à chaque joueur. Chacun à son tour retourne un jeton et le place au milieu de la table. Tous les joueurs regardent s'ils peuvent faire 10 en ajoutant la valeur du jeton à la valeur d'une des cases de la planche. Le premier à attraper le jeton peut le placer sur sa planche.

Évolution possible : créer des planches avec différentes représentations des nombres. <https://www.fiche-maternelle.com/patron-des-a-jouer-faces-blanches.html>

5	9	3
7	2	6

2	8	5
1	4	7

3	6	8
5	4	1

4	7	4
3	6	2

8	1	9
2	5	4

6	3	2
4	1	5

Halli Galli adapté 2 joueurs

Objectif : mémoriser les décompositions du nombre 5.

Matériel : Jeu de cartes traditionnelles de 1 à 5 ou le jeu Halli Galli. 1 objet à attraper.

But : Gagner le plus de cartes possibles.

Règle : Distribuer toutes les cartes. Chaque joueur place ses cartes en tas face cachée devant lui. A tour de rôle, chacun retourne la première carte de son jeu et la place devant lui. Dès que 5 apparaît sur une ou plusieurs cartes, il faut attraper l'objet. Le joueur, qui attrape l'objet en premier, gagne les cartes. Lorsqu'il n'y a plus de carte ou qu'il n'est plus possible de faire 5. Je compte le nombre de cartes gagnées. Le joueur qui a le moins de cartes perd. Si un joueur sonne alors qu'il n'y a pas 5, il donne une carte à son adversaire.

Évolution possible : - jouer avec un nombre différent (2 à 10).

- Attraper seulement lorsque ce sont deux cartes de la même famille (2 de cœur et 3 de cœur).

Oudordodo adapté 2 joueurs

<https://jacottealecole.wordpress.com/2013/08/05/maths/>

Objectif : Résoudre un problème de déduction simple.

Matériel : les cartes Oudordodo d'après le jeu Djeco. 10 jetons dodo.

But : Être le premier à gagner 5 jetons dodo.

Règle : Toutes les cartes sont disposées face visible sur la table. Le meneur de jeu, joueur 1, cache dodo sous l'une des cartes. Le

Évolution possible : jouer sans retourner les cartes au fur et à mesure des informations données pour travailler la mémoire.