

Aline Morel

Professeure de mathématiques au collège René Cassin
58200 Cosne-Cours-Sur-Loire

aline.morel@ac-dijon.fr



Dés multipliés



Calcul fou



Tic Boum



Hexit



Dobble



Le chat et la souris



Trio



Problemo



L'œil de lynx et Kaboom

JEU : Dés multipliés

Nombre de joueur(s) : 1 ou 2

Thème : tables de multiplication

Durée approximative d'une partie : 10'

Matériel nécessaire : 2 « dés multipliés » par élève

But du jeu : effectuer mentalement les multiplications des deux nombres obtenus en lançant les dés et contrôler son résultat

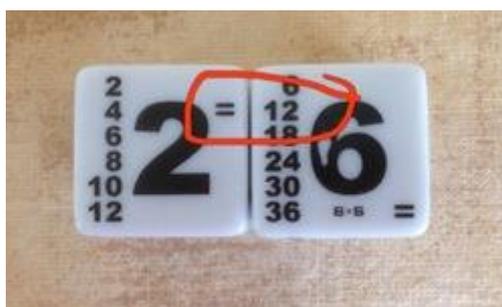
Règle du jeu : on peut jouer seul en révisions ou à deux en se posant des questions

Variante : on peut aussi utiliser une fiche de score pour noter les réponses

Ressources complémentaires :

- Le jeu original avec des idées d'utilisation <http://lesdesquimultiplient.com/>
- Fichier pour les fabriquer en téléchargement sur <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/rOFFwriVKAgyrua>
- Cubes de couleurs en bois sur <https://toutpourlejeu.com/fr/>

DES MULTIPLIÉS



JEU : Calcul fou

Nombre de joueur(s) : 3 à 5

Thème : tables de multiplication

Durée approximative d'une partie : 15-20'

Matériel nécessaire : les cartes du jeu ; le pentagone servant de plateau

But du jeu : se débarrasser de ses cartes

Règle du jeu : Distribuer toutes les cartes aux joueurs. A leur tour les joueurs posent le plus vite possible la carte supérieure de leur paquet sur l'un des 5 côtés de Calcul fou. Le joueur suivant doit énoncer le résultat de l'opération avant de poser à son tour une carte. Attention, lorsqu'une carte double-flèche sort, le sens de jeu est inversé. Si une case flèche sort, il faut sauter un des côtés du pentagone avant de poser sa carte. Lorsqu'une carte savant fou sort, les joueurs doivent taper le plus vite possible sur le pentagone. Le dernier à taper récupère toutes les cartes présentes sur la table. En cas d'erreur de calcul ou de placement de carte, le joueur s'étant trompé récupère toutes les cartes en jeu.

Ressources complémentaires : jeu original à imprimer :

<https://laclassedemallory.files.wordpress.com/2017/04/calcul-fou.pdf>



JEU : Tic Boum

Nombre de joueur(s) : toute la classe

Thème : tables de multiplication, notion de multiple d'un nombre et différenciation chiffre/nombre

Durée approximative d'une partie : 10'

Matériel nécessaire : aucun

But du jeu : Reconnaître les multiples d'un nombre x et les nombres comportant le chiffre x . Jeu coopératif, aller le plus loin possible sans erreur, ou atteindre une cible déterminée à l'avance par le professeur

Règle du jeu :

Exemple avec 7 : On compte de 1 à 1 du 1^{er} élève jusqu'au dernier puis on continue dans le même ordre.

- si un nombre contient le 7 dans son écriture on ne doit pas le prononcer mais dire « TIC »

- si un nombre est un multiple de 7, on ne doit pas le prononcer mais dire « BOUM »

47 se dit « TIC »

28 se dit « BOUM »

70 se dit « TIC BOUM »

77 se dit « TIC TIC BOUM »

Variante : on peut aussi utiliser un système de « pénalités » ou démarrer debout et faire assoir les élèves qui se sont trompés. On peut aussi varier le nombre de départ ou rajouter une contrainte supplémentaire pour compter.

Ressources complémentaires : un script Scratch en ligne pour comprendre le déroulé d'une partie : <https://scratch.mit.edu/projects/198359664/>



JEU : Hexit

Nombre de joueur(s) : 3

Thème : tables de multiplication

Durée approximative d'une partie : 15-20'

Matériel nécessaire : 3 «dés multipliés » (ou 3 dés classiques) ; le plateau de jeu et des jetons de couleur

But du jeu : créer un pont entre le départ et l'extérieur du plateau de jeu

Règle du jeu : chaque joueur à son tour lance les 3 dés puis choisit un résultat parmi les 3 produits de deux nombres possibles. Il pose alors un jeton de sa couleur sur une case correspondant à son résultat. S'il ne peut pas jouer, il passe son tour.

Variante : on peut proposer de relancer un des 3 dés

Ressources complémentaires : jeu original à imprimer :

<http://monecole.fr/jeux-pour-la-classe/jeu-de-multiplication-hexit-chappetoi-en-multipliant-les-tentatives>



JEU : Dobble ou jeu des doubles

Nombre de joueur(s) : de 3 à 4

Thème : tables de multiplication

Durée approximative d'une partie : 10'

Matériel nécessaire : les cartes du jeu

But du jeu : récupérer le maximum de cartes du jeu à la fin de la partie. Chaque paire de cartes contient un unique « symbole » (calcul + résultat) en commun.

Règle du jeu : les cartes sont recto-verso et au dos des cartes il y a les résultats des calculs du recto. Les cartes sont empilées au milieu des joueurs, côté calculs visibles. Un joueur retourne une carte et la pose à côté de la pile. Le premier joueur qui a trouvé l'unique correspondance entre un calcul et son résultat dit ce calcul et son résultat et gagne la carte côté résultat. Il retourne alors la carte suivante et ainsi de suite.

Variante : on peut aussi utiliser les cartes de façon individuelle, ou en adoptant d'autres règles du jeu (voir jeu Dobble original)

Ressources complémentaires :

- Pour récupérer des cartes à imprimer (choix du nombre de symboles par carte) : <https://micetf.fr/symbole-commun/#multiplications>
- D'autres cartes prêtes à être imprimées : <http://cfa.ek.la/dobble-tables-de-multiplication-a118175926>
- Des cartes par tables (de 2 à 6) : <http://cartableouvretoi.eklablog.com/double-des-tables-de-multiplication-a118303850>
- Jeu de paires (sans forcément une unique solution) : <http://taniere-de-kyban.fr/2017/multi-rapido-jeu-dobble-multiplications>
- Un générateur plus général : <http://www.arthy.org/dobble/>

- Petit utilitaire qui permet d'afficher des objets sur des cartes (rectangulaires) à la façon d'un Dobble (4, 5, 6 ou 8 objets par carte).

Les images doivent être copiées dans le dossier « Images » et numérotées 1.jpg, 2.jpg etc. Ensuite il suffit d'exécuter le fichier DobbleX.html et le tour est joué :

<https://www.petit-fichier.fr/2017/08/15/dobble/>

- Pour en savoir plus :

[http://www.juggling.ch/gisin/math/jeux/Dobble Jeu 8 symboles par carte un symbole commun par paire.pdf](http://www.juggling.ch/gisin/math/jeux/Dobble%20Jeu%208%20symboles%20par%20carte%20un%20symbole%20commun%20par%20paire.pdf)



JEU : Le chat et la souris

Nombre de joueur(s) : 2

Thème : additions et soustractions

Durée approximative d'une partie : 10'

Matériel nécessaire : 1 fiche de score pour les 2 joueurs

But du jeu : si on est le chat : attraper la souris et si on est la souris : rejoindre son trou (le zéro)

Règle du jeu : Un joueur est le chat. Au départ il est en 1. L'autre joueur est la souris. Au départ elle est en 30 et doit essayer de rejoindre son trou situé en 0. La souris joue la 1ère. Elle choisit pour cela l'un des nombres naturels dont elle dispose, le raye, le soustrait de 30 et inscrit le résultat au-dessous. C'est ensuite le tour du chat qui choisit lui aussi un de ses naturels de 1 à 9, le raye, l'ajoute à 1 et écrit le résultat au-dessous. Ensuite chaque joueur à tour de rôle choisit l'un de ses nombres naturels encore disponibles, l'ajoute ou le retranche au dernier nombre qu'il a inscrit dans sa colonne, et place le résultat au-dessous. Le chat n'a pas le droit d'aller en 0. Ni le chat, ni la souris n'ont le droit de dépasser 30. La partie s'arrête dans l'un des 3 cas suivants :

- Après avoir joué, le chat atteint le nombre où est arrivée la souris au coup précédent. Il a gagné (attention : on n'arrête pas la partie quand la souris arrive sur la position du chat).
- La souris réussit à se placer en 0. Elle a gagné.
- Les deux joueurs ont épuisé leurs nombres sans que l'une des éventualités précédentes se soit produite. La partie est nulle.

Variante : on peut augmenter le nombre de départ (départs de 41 et 70 par exemple)

Ressources complémentaires :

- Jeu original à imprimer : http://www.ac-grenoble.fr/ien.haut-gresivaudan/IMG/pdf/Le_chat_et_la_souris.pdf
- Fiche de score en téléchargement sur <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/FOQIfocPQVUdAGA> et <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/naR6cHNy4Ny8JPE>



JEU : Trio

Nombre de joueur(s) : de 1 à toute la classe

Thème : enchaîner +/- et x

Durée approximative d'une partie : 15'

Matériel nécessaire : une grille 7x7 ou les jetons avec les nombres entiers de 1 à 9 ; des jetons avec tous les nombres entiers de 0 à 50

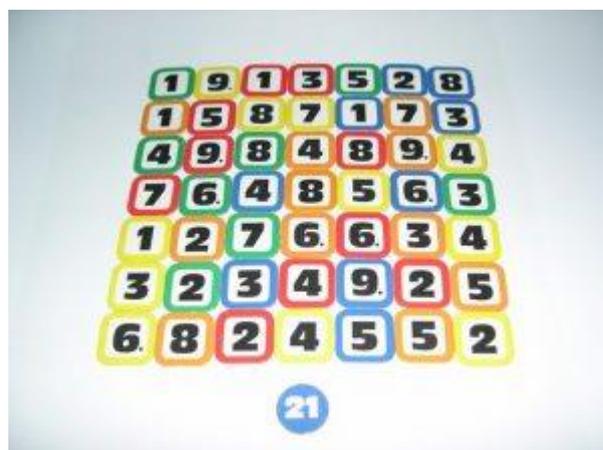
But du jeu : trouver dans la grille un « trio », c'est-à-dire 3 jetons alignés donnant le résultat demandé, en ajoutant ou soustrayant les deux premiers nombres puis en multipliant le résultat par le troisième nombre

Règle du jeu :

Variante : on peut aussi utiliser une fiche individuelle de recherche

Ressources complémentaires :

- jeu original dans les fichiers de l'APMEP <https://www.apmep.fr/Les-brochures-Jeux-et>
- grille tableur <http://math.univ-lyon1.fr/irem/spip.php?article707>
- sur le blog Mathador <https://blog.mathador.fr/trio-un-jeu-efficace-pour-entretenir-les-tables-de-multiplication/67/>



JEU : Problemo

Nombre de joueur(s) : de 3 à 4

Thème : résolution de problèmes

Durée approximative d'une partie : 30'

Matériel nécessaire : le plateau, les cartes du jeu (existe en version CE2-CM1 ou CM1-CM2), un dé et un pion par joueur

But du jeu : jeu de parcours type jeu de l'oie, être le premier à arriver à la fin.

Règle du jeu : on joue chacun son tour, en lançant le dé et en répondant à la question correspondant à la case où on est tombé. Si la réponse est juste, on peut relancer le dé. Sinon, on passe son tour et on aura une nouvelle question sur le même thème au tour suivant. Les 6 épreuves sont :

- **Quelle question** : inventer la question au problème qui vous est posé ;
- **Info manquante** : retrouver l'information qu'il manque pour pouvoir répondre au problème ;
- **Info importante** : sélectionner les informations qui sont utiles pour répondre à la question posée ;
- **Problemo** : trouver la solution au problème. Vous avez le droit à la calculatrice ;
- **Quelle opération** : identifier l'opération qui permet de résoudre le problème.
- **Chance** : à vous de voir...

Variante : on peut aussi jouer par équipe ou utiliser les cartes de manière indépendante du jeu de plateau.



Ressources complémentaires :

- Le jeu original prêt à imprimer : <https://monecole.fr/jeux-pour-la-classe/jeux-pour-la-classe-resolution-de-probleme>
- Un livret pour aider à la résolution de problèmes : <http://taniere-de-kyban.fr/2017/un-livret-pour-resoudre-des-problemes>
- Un autre jeu sur la résolution de problèmes, avec uniquement le choix multiplication ou division : <http://taniere-de-kyban.fr/2017/quiproquo-jeu-de-problemes-multiplications-divisions>

JEUX supplémentaires : L'œil de Lynx et Kaboom

Thème : tables de multiplication (adaptables à tout autre type de calculs)

Règles des jeux : jeu de questions-réponses sur les tables.

L'œil de lynx doit être le premier à trouver la bonne réponse sur le lynx (questions posées collectivement par le professeur, ou par joueur, ou encore sur un jeton tiré)

A Kaboom on gagne le bâtonnet si on répond correctement, un bâtonnet Kaboom tiré et on remet tout dans le pot ! On joue jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné 10 bâtonnets par exemple.

(Nuage de nombres créé sur <https://wordart.com/create>)

Fichier en téléchargement sur : <https://owncloud.ac-dijon.fr/index.php/s/aSUtQQe8IPcDnAD>



L'OEIL DE LYNX

