



Les mathématiques par les jeux

NOM DU JEU	NOMBRE DE JOUEURS	DURÉE DU JEU	NOTIONS MATHÉMATIQUES	POUR INTRODUIRE UNE NOTION	POUR RÉINVESTIR UNE NOTION	POUR DÉVELOPPER DES AUTOMATISMES	JEU COOPÉRATIF	JEU DE PLATEAU
Vents relatifs	de 2 à 4	10 à 15 minutes	Nombres relatifs	oui	oui	oui	non	oui
Plus près des angles	équipe de 2	20 minutes	Angles, utilisation du rapporteur	oui	oui	oui	non	non
Le Roi du 7	toute la classe	5 minutes	Multiples, calcul mental	non	oui	oui	oui	non
Quems	équipe de 2	8 minutes	Fonctions, équations, fractions	non	oui	non	non	non
Tap'maths	équipe de 4	sur une séance	Introduction des nombres négatifs	oui	non	non	non	non
La route des maths	équipe de 2	sur une séance	Puissances, fractions, calcul littéral	oui	oui	non	oui	oui
Decitri	de 1 à 4	10 minutes	Nombres décimaux	non	oui	oui	non	non
PikPoly	de 2 à 4	10 minutes	Triangles et quadrilatères	non	oui	non	non	non
Assos	de 2 à 4	10 minutes	Nombres relatifs	non	oui	oui	non	non
Backgammon	toute la classe	sur plusieurs séances	Probabilité, raisonnement	oui	oui	non	non	oui
Bridge et mathématiques	équipe de 4	sur plusieurs séances	Calcul mental, raisonnement, logique	oui	oui	oui	oui	non
4 alignés	équipe de 2	10 à 20 minutes	Calculs numériques, grandeurs et mesures et géométrie	non	oui	oui	non	oui
La bataille navale	équipe de 2	sur une séance	Repérage, stratégie, prolongements possibles (probabilité, etc)	oui	non	non	non	non