



## 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
<a href="#">Vents relatifs</a>	de 2 à 4	10 à 15 minutes	Nombres relatifs	oui	oui	oui	non	oui
<a href="#">Plus près des angles</a>	équipe de 2	20 minutes	Angles, utilisation du rapporteur	oui	oui	oui	non	non
<a href="#">Le Roi du 7</a>	toute la classe	5 minutes	Multiplés, calcul mental	non	oui	oui	oui	non
<a href="#">Quems</a>	équipe de 2	8 minutes	Fonctions, équations, fractions	non	oui	non	non	non
<a href="#">Tap'maths</a>	équipe de 4	sur une séance	Introduction des nombres négatifs	oui	non	non	non	non
<a href="#">La route des maths</a>	équipe de 2	sur une séance	Puissances, fractions, calcul littéral	oui	oui	non	oui	oui
<a href="#">Decitri</a>	de 1 à 4	10 minutes	Nombres décimaux	non	oui	oui	non	non
<a href="#">PikPoly</a>	de 2 à 4	10 minutes	Triangles et quadrilatères	non	oui	non	non	non
<a href="#">Assos</a>	de 2 à 4	10 minutes	Nombres relatifs	non	oui	oui	non	non
<a href="#">Backgammon</a>	toute la classe	sur plusieurs séances	Probabilité, raisonnement	oui	oui	non	non	oui
<a href="#">Bridge et mathématiques</a>	équipe de 4	sur plusieurs séances	Calcul mental, raisonnement, logique	oui	oui	oui	oui	non
<a href="#">4 alignés</a>	équipe de 2	10 à 20 minutes	Calculs numériques, grandeurs et mesures et géométrie	non	oui	oui	non	oui
<a href="#">La bataille navale</a>	équipe de 2	sur une séance	Repérage, stratégie, prolongements possibles (probabilité, etc.)	oui	non	non	non	non
<a href="#">United square</a>	Toute la classe	Sur plusieurs séances	Géométrie, raisonnement	oui	oui	oui	oui	oui

Retrouvez Éduscol sur

