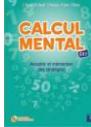
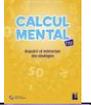
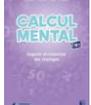
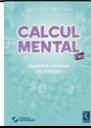


## Ressources mathématiques disponibles à la circonscription

<b>Matériel pédagogique</b>		
<i>Type</i>	<i>Nombre</i>	<i>Utilisations possibles</i>
Matériel multibase 	2 cubes 12 barres de 10 100 petits cubes emboîtables 2 sachets de cubes de taille moyenne emboîtables	Nombre et calcul Cycle 2 : conversion d'unités sur les nombres entiers Addition/soustraction  Cycle 3 : conversion d'unités sur les nombres entiers, fractions et décimaux  Résolution de problème
dés	2 x 5 dés	Cycle 1 à 3 : différents jeux (pistes, plateaux ou autres...)
Cubes emboîtables 	10 jaunes 10 blancs 10 rouges 10 bleus 10 verts	Cycles 1 et 2 Dénombrement/résolution de problèmes
Bouliers 	20	Cycles 2 et 3 : calcul

<b>Guides pédagogiques</b>		
<b>Maths au CP</b> Editions ACCES	Guide du maître + manuel élève	
<b>Maths au CE1</b> Editions ACCES	Guide du maître + manuel élève	
<b>Calcul mental, acquérir et mémoriser des stratégies CE1</b> Editions RETZ	Outils méthodologiques	
<b>Calcul mental, acquérir et mémoriser des stratégies CE2</b> Editions RETZ		
<b>Calcul mental, acquérir et mémoriser des stratégies CM1</b> Editions RETZ		
<b>Calcul mental, acquérir et mémoriser des stratégies CM2</b> Editions RETZ		

Jeux			
Nom	Niveau/cycle	Nombre de joueurs Privilégier entre 3 à 4 joueurs maximum pour une mise en œuvre plus simple.	Intérêt pédagogique
Calculo dingo (2 exemplaires) 	Cycles 2 et 3	2 à 6	12 règles du jeu issues des jeux connus (bataille, rami...) pour calculer des additions et soustractions (fiches pédagogiques téléchargeables : <a href="https://aritma.net/ressources/telechargements/manuels-pedagogiques/calculodingo-manuel-pedagogique/">https://aritma.net/ressources/telechargements/manuels-pedagogiques/calculodingo-manuel-pedagogique/</a> )
Multiplodingo 	Cycles 2 et 3	2 à 6	7 règles du jeu issues de jeux connus (mistigri, belote...) pour multiplier, diviser <a href="https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5082-multiplodingo-manuel-pedagogique.html">https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5082-multiplodingo-manuel-pedagogique.html</a>
Tam Tam super plus tables d'addition	Cycles 2 et 3	1 à 3	21 cartes nombres et 21 cartes additions : entre 2 cartes, il y a toujours une paire (paire addition/résultat, nombre/nombre, addition/addition). Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes. 6 règles du jeu autour des additions
Tam Tam multimax les tables de multiplication 	Cycles 2 et 3	2 à 3	Idem que jeu précédent 6 règles du jeu autour des multiplications
Four fonction snap 	Cycles 2 et 3	1 à 3	Jeu de cartes avec 2 règles du jeu différentes (mémo ou snap) : associer les paires qui donnent le même résultat sur les 4 opérations
Numécats kid 	Cycle 2	2 à 6	<b>Jeu de rapidité sur les énigmes mathématiques pour les plus jeunes.</b> On pose sur la table tout ou partie des cartes réponses (de 1 à 10) selon le niveau des joueurs. Le meneur de jeu (un adulte ou un enfant) lit une énigme (Lucie mange 2 pommes et 1 poire. Combien de fruits mange-t-elle?). Il faut alors être le plus rapide à mettre sa main sur la bonne réponse. <i>Jeu facilement modulable qui favorise la concentration, la logique et le calcul mental.</i>
Numécats junior	Cycles 1 et 2	3 à 6	<b>Jeu de cartes mathématique évolutif sur le dénombrement de 1 à 20.</b> Il s'agit de familiariser les enfants avec les nombres et les différentes manières de les présenter. Le jeu est évolutif et peut se jouer à plusieurs niveaux, de la moyenne section (cartes avec les doigts de la main, ronds, carrés, étoiles, cônes et chiffres) au CP (cartes avec les nombres de 11 à 20 : dés, carrés, chiffres). <i>8 règles de jeu permettent en outre de développer la concentration, la mémoire, le calcul, la logique, la rapidité, etc.</i>

<p>Lobo 77 (2 jeux)</p> 	<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>2 à 8</p>	<p><b>Développer des procédures de calculs additifs des nombres &lt; 100</b></p> <p>Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, un joueur ajoute une carte sur la pile, annonce le nouveau total des cartes empilées puis en pioche une nouvelle. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) le joueur perd un jeton! Si le total dépasse 77, alors la manche est terminée.</p> <p><a href="http://videoregles.net/videoregle/lobo-77">http://videoregles.net/videoregle/lobo-77</a></p>
<p>Logidingo</p> 	<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>1 à 8</p>	<p>LogiDingo est un jeu de cartes pour développer ses capacités de <b>raisonnement logique</b>. Les objectifs pédagogiques sont de développer les capacités à <b>observer, chercher, raisonner et communiquer</b>. Le jeu incite à analyser un problème, identifier le (ou les) type de raisonnement adapté au problème (parmi 5 types), raisonner de manière logique et structurée, argumenter, expliquer. Ils sont classés en 5 types de raisonnement :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Addition à trous (sur une ligne ou une colonne)</li> <li>2. Addition à trous (sur les bords — car la somme des chasseurs et la somme des mammoths de toutes les cartes carrées vaut toujours 9)</li> <li>3. Croisement de valeurs</li> <li>4. Décomposition d'un résultat (avec les cartes restantes)</li> <li>5. Raisonnement par hypothèse</li> </ol> <p>Chaque défi n'a qu'une solution.</p>
<p>Qwixx</p> 	<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>2 à 5 joueurs</p>	 <p><b>Développer des procédures de calculs additifs des nombres &lt; 100</b></p> <p>Chaque joueur dispose de sa grille de sa marque. Le but du jeu est de cocher un maximum de cases dans chaque ligne de couleur mais avec une contrainte importante : il n'est jamais possible de cocher une case située à gauche d'une case déjà cochée.</p> <p>A chaque tour de jeu, un joueur devient le joueur <i>actif</i>. Il doit lancer les dés et <b>annoncer la somme des deux dés blancs</b>. Les autres joueurs peuvent, s'ils le souhaitent, cocher le résultat correspondant sur l'une de leurs lignes. Ensuite, le joueur actif doit associer l'un des deux dés blancs avec l'un des dés de couleurs pour cocher la case correspondante dans sa grille. S'il ne veut ou ne peut pas le faire, il coche une case « coup manqué » sur sa grille.</p> <p>Vidéo règles : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=l2fKx-3JM9Y">https://www.youtube.com/watch?v=l2fKx-3JM9Y</a></p>
<p>Pickomino, la totale</p> 	<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>2 à 7 joueurs</p>	<p><b>Compétences ciblées</b> : anticiper le résultat d'un calcul, calculer avec des nombres entiers, expliquer sa démarche, son raisonnement.</p> <p><b>Objectifs</b> : Effectuer mentalement des calculs relevant de l'addition et de la multiplication (nombres compris entre 1 à 5). Effectuer mentalement des calculs relevant de la soustraction (nombre compris entre 21 et 36).</p> 

			 <p>Les règles de base :</p> <p>On dispose d'abord tous les dominos « vers » sur la table dans l'ordre croissant (de 21 à 36). Puis chaque joueur va pouvoir tenter d'en picorer le plus possible. Pour cela il va d'abord jeter les 8 dés.</p> <p>Les faces des dés sont numérotées 1, 2, 3, 4, 5 ou représentent un vers.</p> <p>Le joueur <b>doit</b> garder un des symboles obtenus et garder <b>tous</b> les dés affichant ce symbole (par exemple tous les 1 ou tous les 2, etc.).</p> <p>Il peut s'arrêter à tout moment mais s'il décide de continuer il relance alors les dés restants. A présent il ne peut pas choisir un symbole déjà choisi avant (s'il avait gardé deux dès 5 par exemple au premier lancé, au second il ne peut plus garder de dès 5).</p> <p>Il doit obligatoirement choisir au moins un dé. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il décide d'arrêter ou qu'il soit bloqué.</p> <p>Règle : <a href="https://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/pickomino-rules-fr-2011-updated.pdf">https://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/pickomino-rules-fr-2011-updated.pdf</a></p> <p>Présentation du jeu : <a href="https://youtu.be/KQ1-6nQOJlg">https://youtu.be/KQ1-6nQOJlg</a>  <a href="https://vimeo.com/139334195">https://vimeo.com/139334195</a>  <a href="https://ludikecole.fr/video-pickomino/">https://ludikecole.fr/video-pickomino/</a></p>
<p>Diamant</p> 	<p>Fin de cycle 2 et cycle 3</p>	<p>3 à 8 joueurs</p>	<p><b>Jeu d'aventure</b></p> <p><b>Compétences ciblées :</b></p> <p>Cycle 2 : mémoriser des faits numériques, des procédures de calcul mental</p> <p>Cycle 3 : mémoriser des faits numériques, des procédures de calcul mental ; connaître les propriétés de l'addition, de la soustraction, de la multiplication ; vérifier la vraisemblance d'un résultat.</p> <p>Approche du concept de division euclidienne (avec quotient et reste)</p> <p><b>But :</b> Les joueurs explorent une grotte de 5 galeries truffées de pierres précieuses et de dangers. Au fur et à mesure de leur progression, les joueurs se partagent équitablement les pierres précieuses mais ne les gagneront définitivement que s'ils sortent indemnes de la grotte. Après l'exploration des 5 galeries de la grotte, le joueur le plus riche gagne la partie.</p> <p><b>Stratégie :</b> évaluer le bon moment pour quitter la grotte en fonction des pierres précieuses amassées, des dangers révélés et des autres joueurs. Moins les joueurs sont nombreux à repartir du camp, plus ils auront de rubis à se partager sur le chemin du retour.</p> <p>Chaque retour au campement est définitif jusqu'à la manche suivante. 5 manches possibles (nombre de galeries)</p>

<p>Kingdomino</p> 	<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>2 à 4</p>	<p><b>Compétences développées : anticipation et calculs.</b>  <u>But du jeu</u> : à l'époque médiévale, construire son royaume de 5X5 cases en plaçant astucieusement les dominos.  A la fin de la partie, compter les points pour connaître le nom du seigneur qui a le royaume le plus prestigieux.</p> <p><a href="https://www.lad.education/jeux-de-regles/jeux-combinaison/kingdomino">https://www.lad.education/jeux-de-regles/jeux-combinaison/kingdomino</a></p>
<p>Playmind</p> 	<p>Cycles 2 et 3</p>	<p>2</p>	<p>Jeu de stratégie <b>développant logique, raisonnement et déduction</b></p> <p>Le but du jeu est de trouver, après plusieurs essais, le code secret de 5 pions colorés que l'autre joueur aura caché derrière un écran. Les chevilles de décodage renseignent sur le bon positionnement des pions colorés.</p>