



TEAM UP ! *helvetiq*

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 1 à 8

Durée : 30 minutes

Apprentissages visés : coopérer en vue d'un objectif commun ; réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations ; anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure ; utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales

[Lien vers la fiche pédagogique](#)

DIAMANT *iello*

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 3 à 8

Durée : 30 minutes

Apprentissages visés : mémoriser des faits numériques et des procédures de calcul mental ; connaître les propriétés des opérations ; vérifier la vraisemblance d'un résultat

[Lien vers la fiche pédagogique](#)



PICKOMINO *gigamic*

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 2 à 7

Durée : 30 minutes

Apprentissages visés : calculer mentalement ; comparer, ranger, encadrer des nombres entiers ; résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul ; connaître les propriétés des opérations

[Lien vers la fiche pédagogique](#)





GAGNE TON PAPA ! *gigamic*

Niveaux : cycles 1, 2 et 3

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Durée : 15 minutes

Apprentissages visés : se repérer dans l'espace ; s'engager dans une démarche de résolution de problèmes ; anticiper le résultats d'une manipulation, d'un calcul ou d'une mesure ; reconnaître et trier les solides usuels ; utiliser des propriétés géométriques ; reproduire, représenter, construire des figures simples ou complexes.

[Lien vers la fiche pédagogique](#)

OPERATION AMON-RÊ *haba*

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 3 à 8

Durée : 30 minutes

Apprentissages visés : calculer mentalement avec des nombres entiers ; connaître les propriétés des opérations ; mémoriser des faits numériques et des procédures de calcul mental ; utiliser le calcul en ligne ; mettre en œuvre un algorithme de calcul posé

[Lien vers la fiche pédagogique](#)



LOBO 77 *gigamic*

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : 15 minutes

Apprentissages visés : calculer mentalement des sommes et des différences ; savoir rester concentré afin de mémoriser des résultats successifs

[Lien vers la fiche pédagogique](#)



KINGDOMINO

Blue orange

Niveaux : cycle 3

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 15 minutes

Apprentissages visés : élaborer ou choisir des stratégies de calcul ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ; mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul.



NUME CAT'S

Cat's family

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 2 à 6

Durée : 15 minutes

Apprentissages visés : élaborer ou choisir des stratégies de calcul ; calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ; mémoriser des faits numériques et des procédures élémentaires de calcul ; résoudre des problèmes entendus

BANDIDA

Helvetiq

Niveaux : cycles 1, 2 et 3

Nombre de joueurs : 1 à 4

Durée : 5 minutes

Apprentissages visés : se repérer dans l'espace/situer des objets les uns par rapport aux autres/vocabulaire du positionnement et des déplacements ; s'engager dans une démarche de résolution de problèmes.

[Lien vers la fiche pédagogique](#)



RUSHHOUR JUNIOR Thinkfun

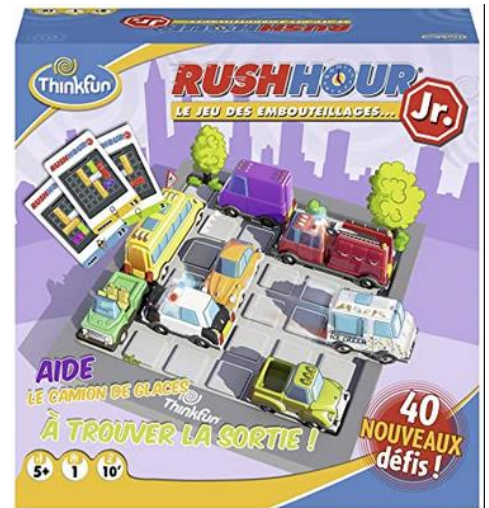
Niveaux : cycles 1, 2 et 3

Nombre de joueurs : 1

Durée : 15 minutes

Apprentissages visés : situer des objets, se repérer dans l'espace.

[Lien vers la fiche pédagogique](#)



CHROMINO Asmodée

Niveaux : cycles 2 et 3

Nombre de joueurs : 1 à 8

Durée : 30 minutes

Apprentissages visés : s'orienter et se déplacer en utilisation des repères ; s'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses ; apprendre par l'action, l'observation, l'analyse de son activité et de celle des autres.

[Lien vers la fiche pédagogique](#)