

Semaine des maths 2023 : classe de CE1

Au cours de la semaine des maths, les élèves de CE1 ont pu tester divers jeux. Ces jeux ont ensuite été partagés avec d'autres classes de l'école, notamment des CE2.

Un des objectifs était de faire manipuler les élèves du CE1 d'abord afin qu'ils puissent aller présenter les jeux aux élèves de CE2.

En jouant sur certaines variables didactiques (champ numérique, nombre de cartes, règles d'échanges, taille des plateaux, etc.), différents niveaux de difficulté ont pu être proposés pour les mêmes jeux en fonction du niveau et des compétences de chacun.

Jeu de la toupie (jeu de plateau pour 3 ou 4 joueurs)

Source Laboratoire Lausannois Lesson Study

Dans ce jeu, il s'agit de travailler les décompositions et les recompositions des nombres en dizaines et centaines (pour les CE1) et en milliers (pour les CE2). Le système décimal et l'addition sont également travaillés.

Règles du jeu et déroulement :

Matériel : 1 plateau de jeu, 1 pion par joueur

1 sachet de dizaines, 1 sachet de centaines, 1 sachet d'unités

Nombre de joueurs : 3 joueurs dont 1 qui joue et s'occupe aussi de la réserve ou 4 joueurs dont un qui s'occupe uniquement de la réserve.

Au départ, chaque joueur prend

- 3 cartes «1 unité »
- 3 cartes «1 dizaine »
- 4 cartes «1 centaine »

Les pions sont sur la case départ.

Le premier joueur lance le dé. Il avance son pion du nombre indiqué par le dé. Si le pion arrive sur :

- Une case bleue : Le joueur doit donner au joueur suivant (à sa gauche) exactement le nombre indiqué dans la case.
- Une case jaune : Le joueur doit donner au joueur précédent (à sa droite) exactement le nombre indiqué dans la case.
- Une case noire : Le joueur ne donne rien.

Les cartes dans les sachets permettent de faire des échanges.

Le jeu s'arrête quand un des joueurs repasse par la case départ ou lorsque l'enseignant donne le signal.

Le gagnant est celui qui a atteint le plus grand nombre.

Jeu des « tenues de sport » (jeu de cartes 2 à 3 joueurs)

Source : Mission mathématiques 1er degré Martinique

Ce jeu peut être pratiqué à partir de la Grande Section, il suffit de modifier les règles d'échange.

Il permet de travailler sur une première notion d'échange et de conversion.

But du jeu : le gagnant est celui qui a pu constituer 5 tenues complètes comprenant un maillot, un short et une paire de baskets.

Matériel pour 3 joueurs + le banquier :

30 maillots ; 30 shorts et 30 paires de baskets

La page des tableaux d'échanges en 4 exemplaires.

Nombres de joueurs : 2 à 3 joueurs et un banquier pour les échanges

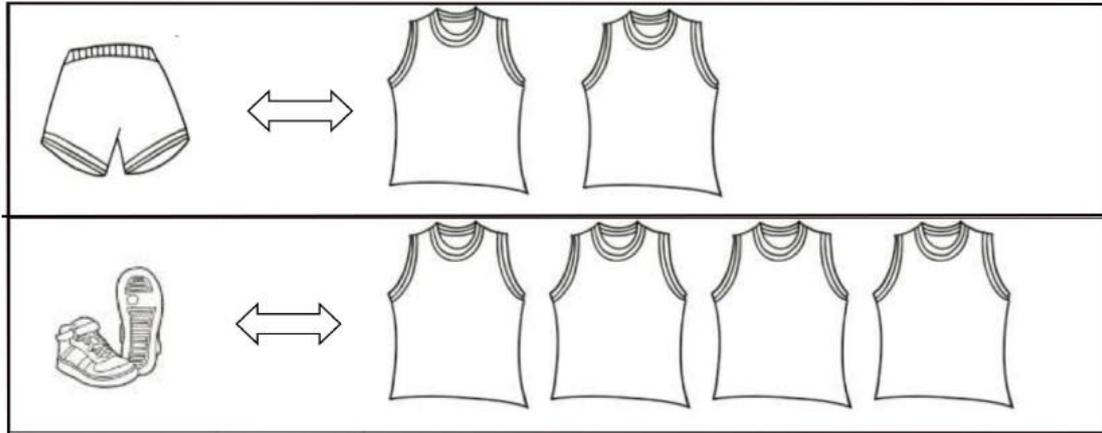
Déroulement :

Le banquier distribue 4 maillots à chaque joueur ainsi qu'un tableau d'échanges identique à chaque joueur.

Il prend 8 maillots, 8 shorts et 8 baskets qu'il range par catégories ainsi qu'un tableau d'échanges
Le reste est mélangé pour former la pioche.

Le premier joueur tire une carte dans la pioche et fait les échanges nécessaires pour former une tenue s'il le peut. S'il réussit à constituer une tenue, il la met de côté et tire une nouvelle carte dans la pioche. S'il ne peut constituer une tenue, c'est au joueur suivant de tirer une carte dans la pioche. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des joueurs réussisse à constituer 5 tenues complètes.

Tableau d'échanges niveau 1



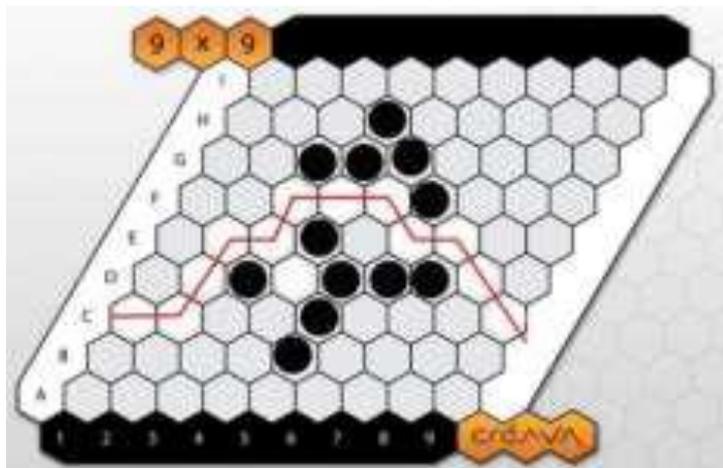
Jeu de Hex (jeu de plateau pour 2 joueurs)

Source : Mission mathématiques 1^{er} degré Académie de la Martinique - Semaine des mathématiques 2019

Il s'agit d'un jeu de tactique et de stratégie dans lequel un joueur tente de relier les deux bords opposés du plateau de sa couleur (blanc ou noir) tout en empêchant son adversaire d'y parvenir.

Matériel : des pions noirs et blancs et un des plateaux ci-dessus

Règle : Le joueur blanc commence. Il place un de ses pions sur une case libre de son choix. Ensuite, chaque joueur place à son tour un de ses pions sur une case libre de son choix. Le gagnant sera celui qui réussira à relier les deux bords de sa couleur. Il n'est pas possible de déplacer un pion déjà posé, ni de retirer un pion de l'adversaire comme au jeu de dames.



Plateau de jeu de Hex 9x9

Jeu de l'oie (jeu de plateau pour 4 joueurs)

Source : Mission Mathématiques – DSDEN du Nord

Ce jeu de plateau traditionnel permet de travailler les règles de base d'un jeu de plateau (tour de jeu – déplacement – reconnaissance rapide des constellations des dés) avec son lot de « cases spéciales » qui entraînent des actions particulières. Il est accompagné d'énigmes mathématiques qui sollicitent le calcul, la logique et nécessitent de bien connaître le plateau du jeu de l'oie pour y répondre.

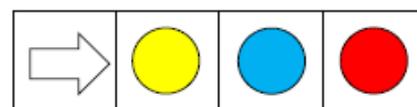
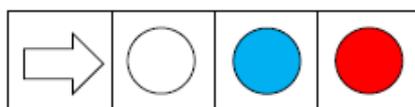
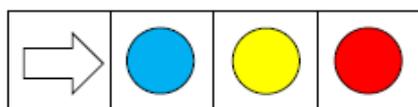
Les élèves ont d'abord joué au jeu de l'oie de manière classique. Les énigmes ont été proposées ensuite de manière ritualisée en CE1 et en CE2.

Jeu du Mastermind (jeu de réflexion mené en EPS)

Source : plan Mathématiques 2018-2022 Académie de la Martinique

Ce jeu a été pratiqué lors de séances d'EPS par des groupes de 6 joueurs (5 relayeurs et un codeur). Il permet de travailler la logique, la déduction, la mémorisation et la communication. En ce qui concerne l'EPS, cela travaille la course de vitesse sous forme de relais.

Règles : Les élèves par 2 ou 3 doivent trouver un code de 3 ou 4 plots de couleurs différentes. Un joueur « codeur » garde le code caché. Un autre élève court déposer un plot de couleur puis retourne sur la ligne de départ. Si le plot est de la bonne couleur et bien positionné, le joueur « codeur » valide. Si le plot n'est pas bien positionné le joueur « codeur » ne valide pas. Un autre joueur vient ensuite positionner un second plot ou bien changer le premier plot, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe ait trouvé le bon code.



Exemples de codes couleurs