
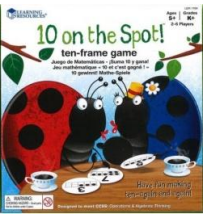
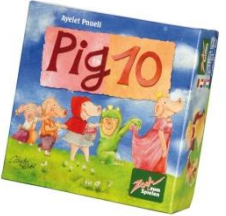



Catalogue des malles de jeux mathématiques pour le cycle 2 en prêt à l'OCCE 93

<p>Bubbles (Editeur : piatnik)</p> 	<p>Jeu d'observation et de rapidité sur la base de 4 valeurs à classer en ordre décroissant. Compétences travaillées : Observation et comparaison, numération (ordre croissant et décroissant, réflexion et vivacité, coopération : recherche et vérification en équipe Jeu rendu coopératif par la fourniture d'un sablier : les joueurs ne jouent pas contre les autres mais contre le temps. On place toutes les cartes sur la table et on jette les 4 dés. Il faut être le plus rapide à trouver la carte correspondant aux dés. Chaque dé indique un nombre entre 1 et 24. La plus grande bulle de la carte doit avoir la même couleur que le dé avec le plus grand nombre, la deuxième plus grande bulle doit avoir la même couleur que le dé avec le deuxième plus grand nombre, etc. <i>Pour y arriver il faut vite classer les valeurs dans sa tête et mémoriser leur ordre!</i></p>	<p>A partir de 6 ans</p>	<p>2 à 4 joueurs</p>	<p>15 min</p>
<p>10 c'est gagné (Editeur : Learning Resources)</p> 	<p>Jeu de loto mathématique pour faire des compléments à 10. Chacun reçoit une planche de loto. Chaque joueur à son tour retourne un jeton et le place au milieu de la table. Tous les joueurs regardent s'ils peuvent faire 10 en ajoutant la valeur du jeton à la valeur d'un des points de leur coccinelle. Le premier qui attrape le jeton peut le placer sur sa planche. Les planches sont réversibles pour 2 niveaux de jeu : sur une face on trouve une aide visuelle avec une petite grille de 10 cases sous chaque chiffre, sous l'autre face figurent seulement les chiffres.</p>	<p>A partir de 5 ans</p>	<p>2 à 6 joueurs</p>	<p>15 min</p>
<p>Pig 10 (Editeur : Gigamic)</p> 	<p>Jeu de cartes qui développe la concentration et la rapidité de calcul (addition et soustraction) Compétences visées : calcul mental, mémorisation des compléments à 10 Jeu qui peut être rendu coopératif (jeu par équipe) Les joueurs ont 3 cartes en mains : à tour de rôle, les joueurs posent une carte et annoncent la nouvelle valeur de la pile à haute voix en additionnant simplement le chiffre de sa carte à la valeur précédente. Celui qui atteint DIX crie « PIG 10 » et gagne toutes les cartes jouées. Si la valeur de la pile dépasse DIX, c'est son voisin de droite qui remporte les cartes. (Le jeu est épuisé. Seuls 2 exemplaires sont disponibles à l'AD93)</p>	<p>A partir de 6 ans</p>	<p>2 à 8 joueurs</p>	<p>15 min</p>

<p>Qwirkle (Editeur : Iello)</p> 	<p>Jeu tactique d'association et de logique. Compétences visées : calcul mental, orientation spatiale, mise en place de stratégies Ce jeu peut être rendu coopératif (à jouer en équipes de 2) Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes. Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.</p> <p>Règle en vidéo : http://videoregles.net/videoregle/quarto</p>	<p>A partir de 6 ans.</p>	<p>2 à 4 joueurs</p>	<p>30 à 40 min</p>
<p>Shut the box (Editeur : Djeco)</p> 	<p>Jeu qui développe la concentration et la rapidité de calcul (addition) Compétences visées : calcul mental, décomposition du nombre</p> <p>En début de partie les 9 chiffres sont relevés. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés et rabat les 2 chiffres correspondants, ou le total des 2 valeurs, ou une autre décomposition de 2 chiffres formant le même résultat (par exemple s'il a obtenu 3 et 6, il peut baisser les clapets 3 et 6, ou 9, ou 8 et 1, ou 7 et 2, ou 5 et 4). Le joueur jette les dés jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Il additionne alors les chiffres des clapets restés ouverts et les note. A la fin de la partie le joueur qui a le moins de points remporte la partie !</p>	<p>A partir de 6 ans</p>	<p>1 à 4 joueurs</p>	<p>10 min</p>
<p>1,2,3 suite (Editeur : OCCE 91)</p> 	<p>Jeu d'observation et de classement Compétences visées : Entraide au sein d'une équipe, connaissance de l'ordre des nombres de 1 à 6 Jeu coopératif</p> <p>Les 4 joueurs d'une même équipe doivent constituer simultanément une suite de 3 cartes (1, 2, 3 ou 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6) de la même forme (cœur, carreau, pique, trèfle).</p>	<p>A partir de 5 ans</p>	<p>3 à 4 joueurs</p>	<p>20 min</p>