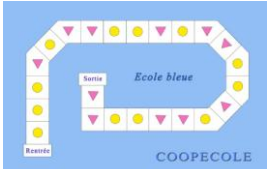
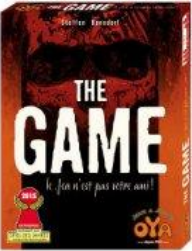







Catalogue des malles de jeux mathématiques pour le cycle 3 en prêt à l'OCCE 93

<p>Coop école – cycle 3 (Editeur : OCCE AD 91)</p> 	<p>Jeu coopératif (à jouer en équipe) Les classes d'une même école ont décidé en conseil de coopérative, d'organiser une sortie au printemps. Ils mettent en place des actions (loto, exposition de peinture, vente de calendriers, de gâteaux...) pour récupérer 1200€ soit le coût de quatre cars à 300 € la journée. Les équipes sont constituées de quatre joueurs représentant chacun une classe. Plusieurs équipes (= écoles) jouent en même temps sur des plateaux différents (Ecole bleue, école verte, école rose...). L'équipe gagnante est celle qui la première a collecté les 4 fois 300€.</p>	A partir de 8 ans	4 à 16 joueurs	< 30 min.
<p>(The) Game (Editeur : Oya)</p> 	<p>Jeu de calcul mental. Compétences visées : numération, mise en place de stratégies Jeu coopératif : Les joueurs ne jouent pas contre les autres mais contre THE GAME.</p> <p>Le jeu est composé de cartes numérotées de 1 à 100. Les joueurs doivent parvenir ensemble à poser toutes les cartes sur 4 piles : 2 ascendantes et 2 descendantes.</p> <p>Règle en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=ZCGTE8a6qeE</p>	A partir de 8 ans	2 à 5 joueurs	15 à 30 min
<p>Je vois 10 (Editeur : Learning Resources)</p> 	<p>Jeu qui peut être rendu coopératif (à jouer en équipes)</p> <p>Matériel modulable pour jouer avec les compléments à 10. On place tous les jetons sur la table faces chiffres cachées. Chaque joueur à son tour retourne une carte. Dès qu'un joueur repère 2 ou 3 cartes dont la somme est 10, il annonce: "je vois 10". Si le calcul est bon il remporte les jetons. On peut créer de nombreuses variantes: assemblage libre, jeu de mémoire, chercher une autre somme, etc.</p> <p>Règle en vidéo (en anglais) : https://www.youtube.com/watch?v=TqoN5L8UK_E</p>	A partir de 6 ans	2 à 4 joueurs	15 min

<p>(Les) monstres des maths (Editeur : HABA)</p> 	<p>Jeu de calcul mental et de mémoire. Compétences visées : calcul mental (addition, soustraction, multiplication, division), mémorisation. Jeu qui peut être rendu coopératif (à jouer en équipes)</p> <p>Ce jeu est composé de 36 cartes nombres et de 16 jetons (+ - x :). On place toutes les cartes en carré sur la table, faces cachées et les joueurs reçoivent 4 jetons (= 4 signes opératoires différents). Chaque joueur à son tour retourne 3 cartes et cherche un calcul qui combine ces trois cartes. S'il y parvient il gagne la carte résultat, se débarrasse du jeton signe utilisé et replace les 2 autres cartes faces cachées sur la table. Le premier joueur qui a utilisé ses 4 jetons remporte la partie.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>2 à 4 joueurs</p>	<p>10 min</p>
<p>Pickomino (Editeur : Gigamic)</p> 	<p>Jeu de dés qui développe la concentration, la rapidité de calcul et la prise de risque. Compétences visées : calcul mental (addition et multiplication), mémorisation des résultats successifs. Ce jeu peut être rendu coopératif (à jouer en équipes)</p> <p>Pickomino se compose de 16 pickominos (= dominos) valant de 21 à 36 points et de 8 dés à 6 faces. Chaque joueur doit récupérer, grâce aux lancers de dés, des dominos sur lesquels figurent des nombres et des dessins de vers. Plus le nombre inscrit sur le domino est grand, plus il y a de vers dessus . . . Le vainqueur est celui qui aura récupéré le plus de vers à la fin de la partie.</p> <p>Règle en vidéo : http://videoregles.net/videoregle/pickomino</p>	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>2 à 7 joueurs</p>	<p>30 min</p>
<p>Quarto Editeur : Gigamic)</p> 	<p>Jeu tactique d'association et de logique. Compétences visées : orientation spatiale, mise en place de stratégies Ce jeu peut être rendu coopératif (à jouer en équipes de 2)</p> <p>Quarto se compose d'un plateau de jeu et de 16 pièces, toutes différentes, possédant chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse. Chaque joueur à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».</p> <p>Règle en vidéo : http://videoregles.net/videoregle/quarto</p>	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>2 à 4 joueurs</p>	<p>20 min</p>

<p>Six qui prend ! (Editeur : Gigamic)</p> 	<p>Jeu tactique. Compétences visées : calcul mental, mise en place de stratégies Ce jeu qui peut être rendu coopératif (à jouer en équipes de 2) Le jeu est composé de 104 cartes (numérotées de 1 à 104) sur lesquelles sont dessinées des têtes de vache. Chaque fois qu'un joueur complète une rangée de 6 cartes, il en récolte toutes les têtes de vaches en pénalité. Celui qui possède le moins de têtes de vaches remporte la partie.</p> <p>Règle en vidéo : http://videoregles.net/videoregle/6-qui-prend</p>	<p>A partir de 8 ans</p>	<p>2 à 10 joueurs</p>	<p>45 min</p>
---	--	--------------------------	-----------------------	---------------