

JEUX 6 – DES ACTIVITÉS MATHÉMATIQUES POUR LA CLASSE

Brochure réalisée par le groupe « JEUX » de l'APMEP

Cette brochure s'inscrit dans la continuité de « JEUX 5 » au niveau de son esprit et de sa présentation : 71 fiches recto – verso, en noir

et blanc au format A4 sous chemise à rabat, pouvant être photocopiées pour une utilisation en classe ou en club. Les activités proposées à partir de jeux de commerce ou pour leur caractère ludique ont toujours un objectif pédagogique mathématique.

- Un tableau synoptique indique, en début de brochure, pour chacun des seize jeux proposés, le domaine (numérique,...), les notions mathématiques en jeu, le niveau (à partir de...), le matériel nécessaire, le mode d'exploitation en classe (travail individuel ou par groupe ; utilisation comme introduction, ou entraînement, ou réinvestissement, ou recherche).

- Voici les seize jeux.

Domaine numérique :

- **Le Pythagore** (2 pages) à partir du CE2 (3e), pour la multiplication, exploitable par groupes, en entraînement.
- **Messages codés** (14 pages), idem, mais en travail individuel. Ci-dessous une grille pour les CE2. Les grilles pour les CM (4e et 5e) et 6e vont jusqu'aux tables de multiplication par 9 et par 12.

X	1	2	3	4	5
1	L	T	U	M	V
2	T	M	O	G	E
3	U	O	A	S	R
4	M	G	S	D	I
5	V	E	R	I	N

1/10 2/15/9/20/25 10/25/2/15/10 16/9/25/12 1/9 8/9/15/10.

9/1/20/25/10 4/6/25/2/10 9 1' 20/25/2/10/15/20/10/3/15.

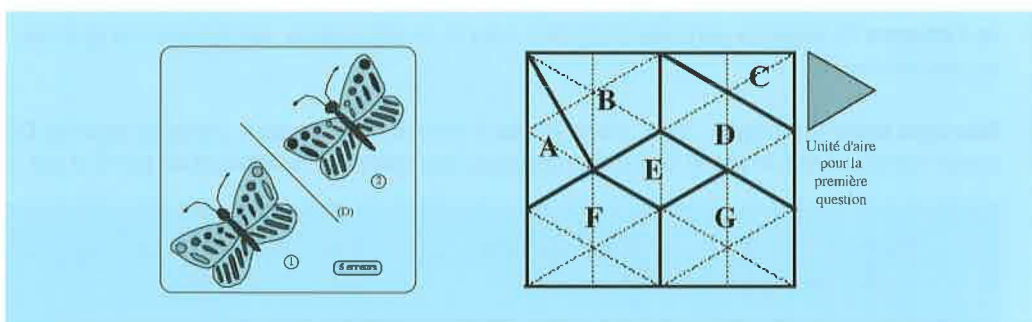
10/1/1/10 5/9 5/6/20/15 1/9 4/10/15.

- **Jeu des multiples** (4 pages), à partir du CM, pour les critères de divisibilité classiques (2, 5, 3, 9) et le calcul mental, travail en groupes, pour entraînement.
- **Trio** (6 pages), à partir du CM, pour entraînement aux opérations et au calcul mental. Compléments de la brochure « JEUX 5 » avec des activités individuelles.
- **Un dé et quatre nombres** (3 pages), à partir de la Quatrième (degré 8), en entraînement et réinvestissement : opérations sur les relatifs.

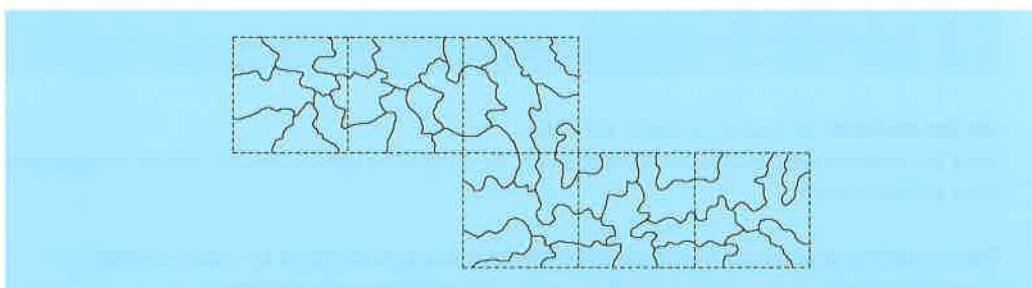
- **Déplacements sur quadrillage** (11 pages), à partir de la Sixième, en recherche et réinvestissement.
- **Nombres croisés** (8 pages), à partir de la Sixième, en réinvestissement des propriétés des nombres.

Domaine géométrique

- **Mots en vrac** (9 pages), du CM à la Troisième, selon les fiches, pour utiliser des mots des domaines numériques ou géométriques et leurs définitions.
- **Les flèches** (2 pages). Puzzles dans l'espace, plutôt en activité « Club », avec intervention de symétries, dès la Sixième. Il faut quatre cubes et un miroir.
- **Les erreurs** (2 pages). Dès la Sixième, en réinvestissement des symétries. La fiche concernant la symétrie axiale peut être donnée dès le CM.
- **Puzzles** (16 pages), dès la Sixième, avec du carton à découper, en introduction, entraînement ou réinvestissement. Avec 5 nouveaux puzzles, les activités complètent celles de « JEUX 5 » sur les symétries, aires et racines carrées. 5 fiches ludiques, une par puzzle (de nombreuses figures à réaliser), prolongent les activités mathématiques.



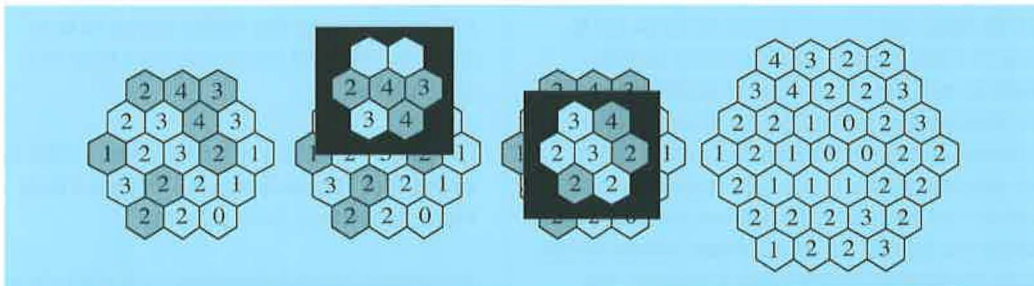
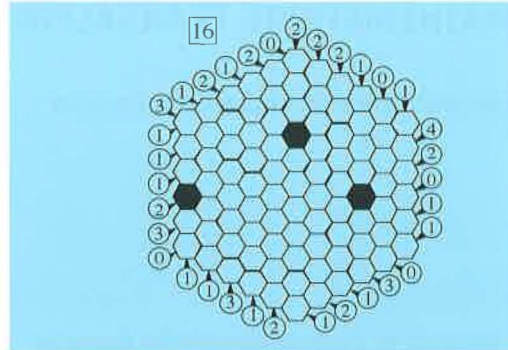
- **Cartes de géographie** (16 pages), en toutes classes de Collège selon l'exploitation envisagée. Concerne les repérages et l'introduction des vecteurs.



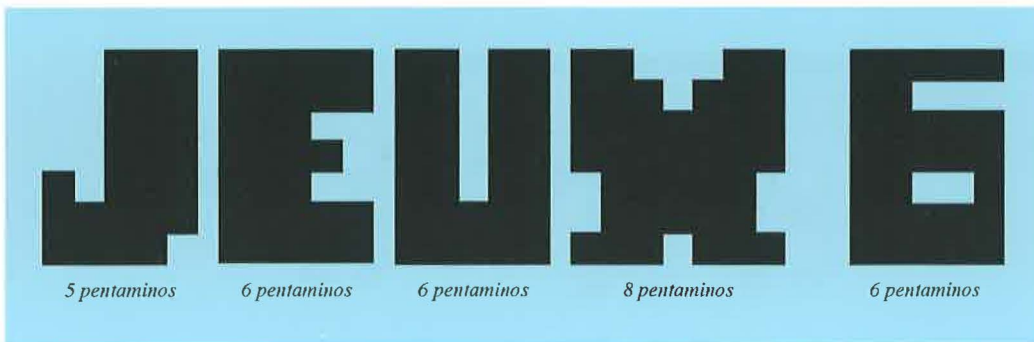
- **Développements du cube et patrons à colorier** (12 pages)... en poursuivant une activité de « JEUX 5 », dès la Sixième, et en terminant sur des patrons de tétraèdre, cône ou cylindre.

Domaine logique :

- **Hexabeilles et Jeu de la Marguerite** (15 pages). Il s'agit de situer les cases noires d'une grille à mailles hexagonales en utilisant les informations chiffrées données sur les bords de la grille pour les hexabeilles ou dans les mailles pour le Jeu de la Marguerite.



- **Jeux de juxtaposition** (11 pages). Deux activités de dénombrement avec comme support le Trimino et les Carrés de Mac Mahon. La première activité amène à un classement logique des 24 pièces données du Trimino; la deuxième activité propose de trouver l'ensemble des Carrés de Mac Mahon, étant donnée la logique de construction des pièces. Des prolongements ludiques sont proposés, à faire en classe, à la maison ou en club.



Des « pentamilletrés » et « pentamichiffres » courent, de plus, tout au long de la brochure.

« Jeux 5 » et « Jeux 6 » peuvent être commandés à l'A.P.M.E.P., 26 rue Duméril, 75013 Paris, e-mail: apmep@apmep.asso.fr, serveur: <http://www.apmep.asso.fr> ou à la Boutique de Math-Ecole, voir p. 3 de couverture