

<p style="text-align: center;"><b>Atelier Pratiques Ludiques</b> <b>PLAN MATHS COLLEGE</b> <b>Liste et ressources jeux / ateliers</b></p>
---

---

**Atelier 1 : « papier, crayon »**

- Les gratte-ciel (sans pièces)
- Le festin de Babette
- Auto-référence
- Les six boules
- Dessinons (grilles simples et déformantes, d'après Irem Paris Nord)
- Mots mystères
- Dessins gradués
- Constructions (d'après Irem Paris Nord)

**Atelier 2 : « manipulons »**

- Les gratte ciel (avec pièces)
- Les 15 jetons (jetons bois)
- Egalités (jetons bois)
- Etoile à cinq branches (jetons bois)
- Les trois cercles (jetons bois)
- Strimko (jetons bois)
- Cinq couleurs et cinq zones (jetons bois)
- Petit trois pièces (puzzle)
- Flèches (puzzle)
- Les sphinx (puzzle)
- Safari (caches)
- Les « L » (puzzle)
- Jeu de Lam (jetons plastiques)
- Les cavaliers d'Al Adli (cavaliers-échiquier)

**Ressources ateliers 1 et 2 :**

199 défis (mathématiques) à manipuler

<https://math.univ-lyon1.fr/irem/spip.php?article524>

Activités mathématiques

[http://www-irem.univ-paris13.fr/site\\_spip/](http://www-irem.univ-paris13.fr/site_spip/)

---

**Atelier 3 : « à plusieurs »**

- Dominos numération (plastique)
- Dominos fractions (bois)
- Mistigri calcul littéral (cartes plastiques)  
Trois jeux de fabrication artisanale et académique
- Le jeu d'Hex (jetons plastiques)  
[Palais de la découverte - Paris](#)
- Le loup et les trois petits cochons (échiquier)
- Le fou et les trois moutons (échiquier)
- Mathador (dés)  
<https://www.mathador.fr/>
- Jeux de Nim (bâtons)

## Atelier 4 : « avec l'ordinateur »

### JEUX2MATHS

IREM de Caen-Normandie :

<https://jeux2maths.fr/>



### Tableau synoptique

Jeu	Thème	Type	Notion	Objectif	Niveau
ANGLEGO	Espace Et Géométrie	Cartes	Calculs d'angles	Associer des cartes comportant des angles de même mesure	Cycle 4
COMPARY	Organisation et Gestion de Données, Fonctions	Cartes - Dés	Comparaison de fonctions	Rempporter le plus de plis en faisant des calculs et comparaisons d'images par des fonctions de référence	Lycée 2nde
DECACUBE	Espace Et Géométrie	Cartes - Cubes	Géométrie dans l'espace	Associer différentes vues (de dessus, de face, de droite) à la vue en perspective d'empilements composés chacun de 10 cubes	Cycle 3 - Cycle 4
DEMOTRON	Espace Et Géométrie	Cartes	Démonstration sur les quadrilatères	Créer des combinaisons représentant des enchaînements deductifs	Cycle 4

DIEGO	Nombres Et Calculs	Cartes	Égalité de nombres dans différentes écritures	Associer deux cartes représentant le même nombre (ou un encadrement de ce nombre)	Cycle 3 - Cycle 4
DOMINATO	Nombres Et Calculs	Domino s	Addition de nombres entiers "colorés"	Assembler des dominos par juxtaposition médiane : une autre façon d'aborder l'addition des entiers relatifs	Cycle 3 - Cycle 4
EXPRESSO	Nombres Et Calculs	Cartes	Enchaînements opératoires	À partir d'un tirage de 4 nombres et de 3 opérations, trouver une expression numérique dont le résultat répond au plus d'objectifs possibles	Cycle 4
FRACMILY	Nombres Et Calculs	Cartes	Égalité de nombres dans différentes écritures	Associer des cartes représentant le même nombre (ou un encadrement de ce nombre)	Cycle 3 - Cycle 4
FUJIYAMATHS	Nombres Et Calculs	Cartes - Plateau	Calcul fractionnaire	Atteindre collaborativement le sommet d'une montagne en empruntant des voies de difficulté croissante et dont la progression est assujettie à la réussite d'objectifs portant sur des opérations de fractions	Cycle 4
INTRIGO	Espace Et Géométrie	Cartes - Plateau - Dé	Trigonométrie	Créer des automatismes permettant, dans un triangle rectangle, de	Cycle 4

				"passer" d'un côté à un autre en utilisant une relation trigonométrique	
ISOMETRON	Espace Et Géométrie	Cartes - Plateau	Symétries axiale et centrale	Poser des tuiles, d'abord par symétrie en réponse au coup de l'adversaire, puis librement si possible	Cycle 3 - Cycle 4
JETSKILL	Espace Et Géométrie	Cartes - Plateau	Addition de vecteurs	Appliquer des translations successives i.e additionner des vecteurs, voire les combiner linéairement	Cycle 4 - Lycée 2nde
JEUTHEME	Tout Thème	Papier	Vocabulaire thématique	Trouver des mots ou expressions en rapport avec un thème donné	Cycle 3
KELPOLYGONESS	Espace Et Géométrie	Cartes	Propriétés des polygones	Trouver une figure choisie par l'adversaire dans une collection de triangles et de quadrilatères	Cycle 3 - Cycle 4
LIMITIX	Organisation et Gestion de Données, Fonctions	Cartes - Dé	Calcul de limites de fonctions	Arriver le premier à l'arrivée en calculant des limites de fonctions construites à partir de cartes	Lycée Term Spé-Maths
MACHINA-X	Nombres Et Calculs	Cartes - Plateau	Calculs d'images ou d'antécédents	Construire la plus longue chaîne de cases contenant les valeurs calculées à partir d'égalités du type $y = ax + b$ ou $y = ax^2 + b$	Cycle 4 - Lycée 2nde

MULTIPLICATO	Nombres Et Calculs	Grilles	Tables de multiplication	Aligner au moins 3 nombres en obtenant des produits appartenant à des tables de multiplication imposées par l'adversaire	Cycle 3
MULTIPOWER	Nombres Et Calculs	Cartes - Plateau	Opérations sur les puissances	Construire la plus longue chaîne de cases obtenues par des contraintes portant sur des opérations sur les puissances	Cycle 4
NOMBREGO	Nombres Et Calculs	Cartes	Égalité de nombres dans différentes écritures	Associer deux cartes représentant le même nombre	Cycle 3 - Cycle 4
PERIMAIRE	Espace Et Géométrie	Cartes	Aire et périmètre	Empiler des cartes par égalité d'aire et/ou de périmètre	Cycle 3
PERIMEXPAIRE	Espace Et Géométrie	Cartes	Aire et périmètre	Créer des liaisons entre cartes par égalité d'aire et/ou de périmètre, et obtenir le plus grand nombre possible de cartes de sa couleur par retournement	Cycle 3
PRIMO	Nombres Et Calculs	Cartes	Nombres premiers	Décomposer des nombres en produit de facteurs premiers	Cycle 4
QUADRILE	Espace Et Géométrie	Cartes - Plateau	Propriétés des quadrilatères	Construire des combinaisons permettant de faire évoluer, dans un sens (particulariser) ou un autre	Cycle 4

				(départiculariser), la nature d'un quadrilatère	
RELATRACK	Nombres Et Calculs	Plateau - Dés	Opérations sur les nombres relatifs	S'emparer d'un anneau par déplacements déterminés par opérations sur des entiers relatifs	Cycle 4
RELATRON	Nombres Et Calculs	Plateau - Dés	Opérations sur les nombres relatifs	Progresser sur un plateau en opérant sur deux ou trois entiers relatifs	Cycle 4
STATISTANIC	Organisation et Gestion de Données, Fonctions	Cartes - Plateau	Statistiques	Positionner des pions sur un plateau numéroté pour construire une série statistique selon des critères donnés	Cycle 4
TRIFACES	Espace Et Géométrie	Cartes - Feuille	Géométrie dans l'espace	Associer 2 vues en perspective d'un même empilement de douze cubes : une vue de face et une vue de droite	Cycle 3 - Cycle 4
TRIFONC	Organisation et Gestion de Données, Fonctions	Cartes - Plateau	Reconnaissance de fonctions	Associer des cartes correspondant à diverses représentations d'une fonction	Cycle 4 - Lycée 2nde
TRIPOLY	Espace Et Géométrie	Cartes - Plateau	Polygones	Associer des cartes par famille de polygones en utilisant le codage des figures	Cycle 4
VECTOMINOS	Espace Et Géométrie	Domino s	Addition de vecteurs	Juxtaposer des dominos par addition de vecteurs	Cycle 4

## JEUXMATHS

<https://www.jeuxmaths.fr/jeux-de-maths-en-ligne.html>

Jeuxmaths.fr

Jeux Exercices Cours Quiz À imprimer Tables Activités Enigmes

CP CE1 CE2 CM1 CM2 6° 5° 4° 3° Seconde Première

Jeux de maths

Le bon compte (CM1-CM2-6<sup>ème</sup>-5<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>)

La chasse aux diamants (CP-CE1-CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>)

La grue (CP-CE1-CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>)

La manigollière (CP-CE1-CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>)

Jump Math (CP-CE1-CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>)

Cannonball (CE1-CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>)

Buzzy (CP-CE1-CE2-CM1-CM2)

Labymaths (CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>-5<sup>ème</sup>)

Pony express (CE2-CM1-CM2-6<sup>ème</sup>)

Roule ta bille (6<sup>ème</sup>-5<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>-3<sup>ème</sup>)

Math contre la montre !! (6<sup>ème</sup>-5<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>-3<sup>ème</sup>)

Le bus Arrêt de bus Nombres (CP-CE1-CE2)

BOMBE ALIÈNÈVES Sommes aliéniques Nombres relatifs (5<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>)

La ruche La ruche Transformations (5<sup>ème</sup>-4<sup>ème</sup>-3<sup>ème</sup>)

Jeux du CP à la première sur de nombreux thèmes : calcul mental, géométrie, racines carrées, calcul littéral, fonctions ...

## AUTOMATHS

<https://maths-au-quotidien.fr/automaths.php>

Les maths au quotidien Collège Lycée Livre Divers Automaths

Automaths

6e 5e 4e 3e 2e

1re Générale Term Générale Voie technologique Spé STI2D

Maths complémentaires Maths expertes Prépa

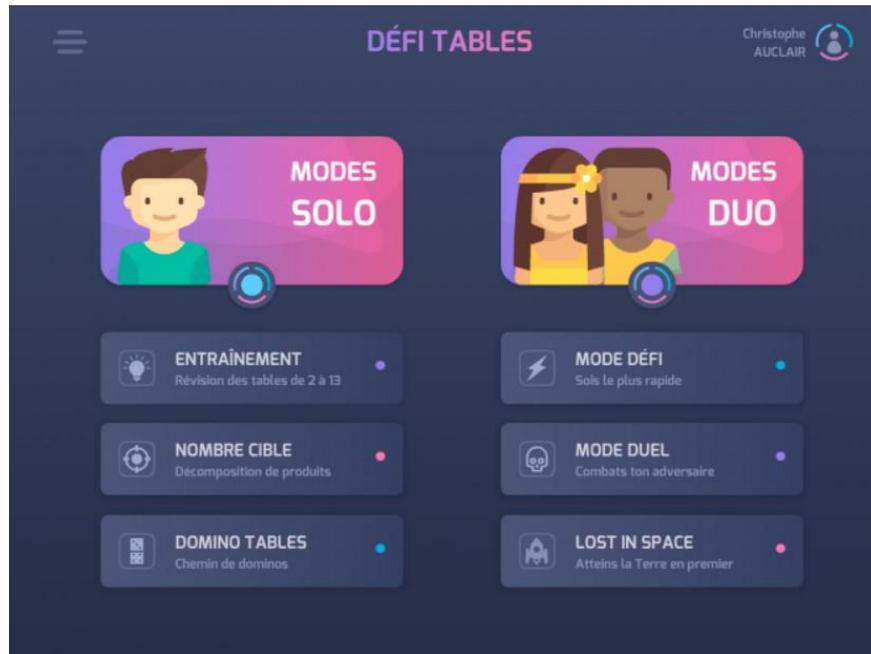
Bienvenue dans la partie **Automaths**.  
Cette plate-forme vous permet de travailler au quotidien les automatismes en mathématiques sous la forme de questions flash évaluées (activités rapides).  
Un certain nombre de questions se traitent mentalement, les autres nécessitent feuille/stylo et/ou calculatrice.  
**Veillez prendre connaissance de la notice complète avant utilisation de cette plate-forme :**

Webmestres : A. Roumadni - M. Colomral - Orléans (45)  
© MAQ - Mise à jour janvier 2023  
Mentions légales - Contactez-nous : XITI

Automaths est une plate-forme d'automatismes développée par des collègues de l'académie d'Orléans-Tours. Elle fait partie du site [maths au quotidien](https://maths-au-quotidien.fr), qui propose des exercices interactifs évalués, des TP, des animations et des problèmes s'appuyant sur des situations de la vie quotidienne.

## DEFI TABLES

<http://mathematiques.ac-dijon.fr/spip.php?article197>



Date de création : Octobre 2016 (mise à jour avril 2020)

Type : Exerciseur

Cycles concernés : cycles 2 et 3

Domaine du socle : 4

Compétence visée : Calculer - Pratiquer le calcul mental et le calcul automatisé

Disponibilité : IOS (iPad) - Android (tablette) - Windows 10 (tablette tactile)

Description : Défi Tables est un exerciceur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13.

Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués.

Défi Tables comporte deux modes de jeu :

MODE SOLO

Trois types d'exercices sont disponibles :

- Entraînement classique
- Nombre cible
- Domino Tables

Chaque exercice est paramétrable (choix des tables, du type de calculs, et, selon, du délai de réponse ou du niveau de difficulté).

A la fin de chaque exercice, un bilan est affiché (score seul ou score et note sur les tables, indépendamment de la vitesse de réponse).

Selon les scores obtenus, des badges peuvent être débloqués, pour encourager les progrès et motiver le joueur...

MODE DUO

Trois types d'exercices sont disponibles :

- Mode Défi
- Mode Duel
- Lost In Space

Les exercices se réalisent à deux, en mode partagé, sous forme de défi : pour gagner contre son adversaire, il faut répondre plus rapidement (et plus juste !) que lui.

A la fin de l'exercice, un bilan des réponses données, avec correction si nécessaire, est affiché.

Suivi des apprentissages :

Il est possible (mais non obligatoire) de créer un compte utilisateur dans Défi Tables. Dans ce cas, les informations de chaque exercice réalisé avec ce compte sont disponibles. Il est possible de voir un bilan ou le détail de chaque exercice.

La version 2 de Défi Tables offre la possibilité de créer autant de compte que nécessaire !

Si l'utilisateur joue sans compte, le déblocage de badges n'est pas actif.

## CALCUL@TICE

<https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2>

**MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**calcul@TICE**

Site d'entraînement des élèves au calcul mental

**Exercices**  
Des exercices d'entraînement du CP à la 3ème  
*Entraîner les élèves au calcul mental afin de contribuer à la mémorisation des faits numériques, à l'appropriation des stratégies de calcul mental et à la fluence mathématique du CP à la 3ème.*  
[Aller vers les exercices](#)

**L'application**  
Concevoir des séances ou des parcours  
*Préparer une séance à destination des élèves à partir de la bibliothèque d'exercices en y ajoutant si besoin des vidéos.*  
[Aller vers l'application](#)

**Vidéo-projection**  
Des outils pour un usage collectif  
*Utiliser des activités à mener en collectif à l'aide d'un vidéo projecteur ou d'un tableau numérique interactif, afin de confronter les procédures.*  
[Aller vers l'application TNI](#)

**Rallye**  
Des rallyes du CP à la 3ème.  
*Participer à des rallyes de calcul mental, du CP à la 3ème.*  
[Aller vers les rallyes](#)