

Matériel de mathématiques de la 10ème circonscription de Nanterre II

Maternelle

| Nom du jeu Nombre d'exemplaire | Descriptif et compétences mathématiques |
|--|---|
| Vers la géométrie | <p>Les formes géométriques à l'école maternelle Académie de Poitiers</p> <p>EDUSCOL Les jeux de construction Maternelle</p> <p>Le coin jeux de construction Académie Marseille</p> <p style="text-align: center;">DSDEN 95 Découvrir l'espace à l'école maternelle / Vers la géométrie</p> |
|  <p>5 petites boîtes</p> | <p>Attrimaths ou plastic Pattern Blocks</p> <p>Les mosaïques attrimaths sont exploitables tant en jeux libres qu'en activités dirigées. Compétences : notions de formes et couleurs, de fractions, de symétrie, aire, périmètre, suite logique. Pour développer la motricité fine et la créativité : Pavage à réaliser (libre ou selon une fiche) : https://www.prekinders.com/pattern-blocks/ Des exemples concrets d'utilisation : https://www.pass-education.fr/attrimaths/ Comment utiliser les attrimaths : géométrie et algèbre https://monautreflet.com/comment-utiliser-les-attrimaths-geometrie-et-algebre/</p> |
|  <p>1 lot de 12 boîtes et 2 livrets de construction</p> | <p>Mobilo Nathan Technologie</p> <p>Moyenne section</p> <p>Jeu de construction pour réaliser des constructions techniques de grandes dimensions, statiques ou mobiles. <u>Compétences</u> : encourage les manipulations et développe les capacités de construction et d'organisation spatiale. https://materiel-educatif.nathan.fr/dme/jeux-et-materiel-d-veil/jeux-de-construction/mobilo-nathanr-54-pieces.html https://dessinmoiunehistoire.net/modeles-construction/</p> |



1 exemplaire

3D Legespiel, Creative Stones

Jeu d'assemblage en 3D, 15 cartes modèles

Compétences : créativité, représentation dans l'espace, motricité fine

https://www.haba-play.com/fr_FR/jeu-dassemblage-en-3d-creative-stones--304854

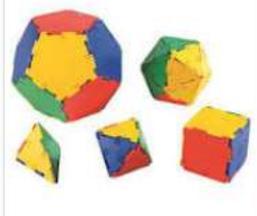


1
boîte

Pailles et connecteurs « Roylco »

Age 4 à 10 ans, 1 à 10 joueurs

Jeu de construction souple avec des pailles et des connecteurs pour réaliser de grandes structures. Les pailles et les connecteurs s'emboîtent à l'infini pour créer de grandes réalisations dans lesquelles les enfants peuvent jouer. Les pailles sont souples et peuvent former des arcs de cercle. Si certaines constructions nécessitent des pailles de tailles différentes on peut couper quelques pailles avec une paire de ciseaux.



1 boîte

POLYDRONS

Contenus : polygones en plastique dur (des carrés, des triangles équilatéraux petits et grands, des triangles rectangles isocèles, des triangles isocèles, des rectangles, des losanges, des pentagones, des hexagones) qui s'articulent par une simple pression des charnières.

Compétences : pour les plus petits expérimenter la construction de formes et exercer leur habileté manuelle au travers de jeux libres, pour les plus grands construire des polyèdres, développer leur perception spatiale et utiliser un premier vocabulaire géométrique.

<https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5386-fichier-de-modeles-polygones-polydron.html>

<https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5386-fichier-de-modeles-polygones-polydron.html>



1 boîte

KAPLA

<https://dessinmoiunehistoire.net/modeles-construction/>

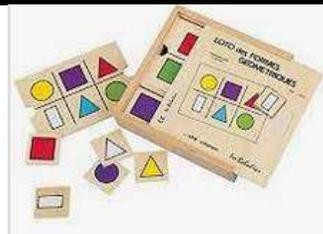
https://www.kapla.com/fr/offre-ecoles_i24.html



3 boîtes

GEORELLO Toolbox 6138
GEORELLO Tech 2389

<https://manuall.fr/quercetti-set-2389-gears-georello-tech/>



1
exemplaire

Colors and shapes loto
Age 3+, 2 à 8 joueurs



1 exemplaire

Jeu de mosaïque



3 boîtes de jeux

Mathador

L'univers Des chiffres, Jeu éducatif, Éric Trouillot,
CRDP de Franche---Comté, 2006

Dès la MS et cycle 2

<https://www.mathador.fr/pdf/Livret-acc-pedagogique-Mathador.pdf>



1 exemplaire

Goula

Age 3+, 2 à 4 joueurs

Contenu : 1 tableau de jeu, des réglettes cuisenaire

L'objectif du jeu est d'être le premier à placer toute les réglettes



Une boîte
de jeux
multiples

Multi Numération

Numération MS à GS

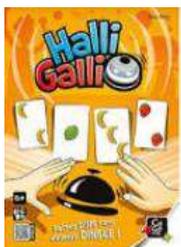
Compétences : dénombrer, comparer des collections, lire les nombres, associer les différentes représentations du nombre, comparer des nombres et des collections, ajouter retrancher et construire des stratégies



Mon grand coffret pour apprendre les maths avec Montessori et la pédagogie de Singapour

Dès 5 ans

80 cartes nombres pour associer symboles et quantités, plus de 20 activités pour apprendre les premières opérations, 60 cubes emboîtables à manipuler



1 exemplaire

Halli Galli

Age 6+, 2 à 6 joueurs, 15 minutes de jeu

Jeu de rapidité

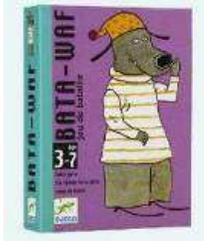
Contenu : cartes avec des collections de fruits de 1 à 5 organisées en constellation de dé.

But du jeu : Chaque joueur pose une carte ; si la somme des quantités d'un ensemble de cartes ou une seule carte arrive à 5, il appuie sur la sonnette.

Compétences :

- Reconnaître les constellations de dé
- Ajouter des petites quantités
- Trouver le complément à 5 d'une quantité

<http://educaroline.fr/ash/pdf/mathematiques-numeration-jeux-halli-galli-chiffres.pdf>



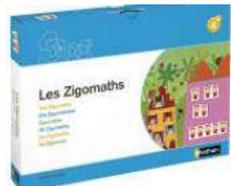
2 exemplaires

Bata-waf Djeco (3 – 6 ans), 2 à 4 joueurs 10 minutes de jeu

Jeu de bataille qui met en scène des chiens de différentes tailles présentées graduellement de 1 à 6. Il s'agit de reconnaître le plus grand chien pour gagner la bataille.

Compétences : discrimination visuelle, grandeurs et mesures.

[Batawaf académie Grenoble](#)



1 exemplaire

Les Zigomaths, Nathan

Age 4+

Contenu : 1 livret d'activités, des pions magnétiques, 3 planches magnétiques de 5 univers différents

Pour aborder en atelier dirigé les compétences pouvant être travaillées dans le domaine du nombre

Compétences :

Des activités autour d'une collection (dénombrer, réaliser, comparer, compléter) et résoudre des problèmes (additif, soustractif, multiplicatif, partage équitable et non équitable)



2 exemplaires

Les pirates mathématiciens Haba CP au CE2

Age 6+, 2 à 4 jours

Les pirates ont fait la découverte d'un coffre contenant un trésor! Mais, comment se partager le butin? C'est le pirate le plus malin et le plus rapide qui récupèrera le plus de pièces d'or!

Compétences :

Répertoire additif, soustractif, multiplicatif

Mémorisation et rapidité

[Les pirates mathématiciens - Règles des jeux](#)



1 exemplaire

J'achète Nathan

Age 4+

Apprentissage ludique de la gestion d'un budget virtuel qui initie à la valeur de l'argent .

Apprendre à gérer l'argent dont on dispose en s'amusant!

Jeu de société pour apprendre à gérer un budget tout en apprenant à respecter une liste de courses. Le premier à avoir réussi à obtenir tous les produits de sa liste a gagné !

Compétences : soustraire, anticiper



2 exemplaires

Market Goula

Age 4+, 2 à 4 joueurs

Jeu de société pour apprendre à gérer un budget tout en apprenant à respecter une liste de courses. Le premier à avoir réussi à obtenir tous les produits de sa liste a gagné !

Compétences : soustraire, anticiper



1 exemplaire

La belle au bois dormant / Smart Games

Age 3 à 7 ans, 1 joueur, 60 défis

Brisez le sort du labyrinthe

Jeu de réflexion pour les jeunes enfants

Compétences : coordination œil-main, planification, résolution de problèmes, perception visuelle



1 exemplaire

Primo cubetto playset

Age 3+

Robot à qui donner des instructions, bloc de différentes couleurs et différentes formes qui donnent des instructions (avancer, reculer, tourner)

Ecrire un programme

Matériel de mathématiques de la 10ème circonscription de Nanterre II

Cycle 2



1 exemplaire

Base ten

Matériel de numération

Représenter les nombres entiers et les nombres décimaux

Aide pour donner du sens à l'addition, la soustraction, les pourcentages



1 boîte

Cubes unités de couleurs empilables

Matériel de numération

Représenter les nombres entiers, groupement par 10

Aide pour donner du sens à l'addition et à la soustraction



2 grands et 2 petits

Boulier

Représenter un nombre jusqu'à 10, compléments à 10

<https://www4.ac-nancy-metz.fr/ia57sciences/spip.php?article752&lang=fr>

<https://irem.univ-reunion.fr/spip.php?article762>

Vidéo Canopé :

[L'abaque aux cycle 2 et 3 Réseau Canopé](#)

| | |
|--|--|
|  <p>2 exemplaires</p> | <p>Cuisenaire rods Age 5+ Réglette cuisenaire de démonstration, grand format adhésives électrostatique</p> |
|  <p>2 boîtes et 2 sachets</p> | <p>Réglettes cuisenaire https://www.rts.ch/archives/tv/information/3459877-las-des-reglettes.html https://maths-plus.blog.ac-lyon.fr/2020/04/16/en-classe-avril-2020/ https://www.cuisenaire.eu/methode.html</p> |
|  <p>1 boîte</p> | <p>KAPLA https://dessinmoiunehistoire.net/modeles-construction/ https://www.kapla.com/fr/offre-ecoles_i24.html</p> |
|  | <p>Mon grand coffret pour apprendre les maths avec Montessori et la pédagogie de Singapour Dès 5 ans 80 cartes nombres pour associer symboles et quantités, plus de 20 activités pour apprendre les premières opérations, 60 cubes emboîtables à manipuler</p> |
|  <p>2 exemplaires</p> | <p>Dix sur Dix, Orda CP Age 6+, 2 à 4 joueurs A chaque fois qu'un joueur termine une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 4 chiffres dont la somme est 10, il gagne les 4 cartes en question. <u>Compétences</u> : complément à 10, développer les capacités en calcul mental, favoriser le réinvestissement et l'utilisation de stratégies personnelles en mathématiques. Jeu Top Ten MHM</p> |



2 exemplaires

10 - 20 - 30 : Les Dizaines, Creative

Age 6 à 10 ans, 2 à 6 joueurs, 30 minutes de jeu

Un jeu de dominos pour l'apprentissage des dizaines.

Compétences : pour faire apprendre les nombres de 1 à 30 et les compléments de 10, 20 et 30.



1 exemplaire

Shut the box A partir GS

Age 6+

Après un jet de dés, le joueur peut abaisser un ou plusieurs clapets à condition que leur somme soit égale à la somme des 2 dés ;

Compétences : calcul mental, additions, décomposition du nombre, calcul sous vingt



1 exemplaire

Pig 10

Age 6+, 2 à 8 joueurs, 15 à 20 minutes de jeu

But : ajouter jusqu'à faire 10

Les joueurs ont trois cartes en mains. Chacun leur tour ils posent une carte et annoncent la nouvelle valeur de la pile à haute voix en additionnant simplement le nombre 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 le joueur précédent qui remporte les cartes.

Compétences : décomposition de 10, table d'addition de 10, calcul mental



1 exemplaire

Lobo 77, Gigamic

8+, 2 à 8 joueurs, 30 minutes de jeu

Dès 8 ans

Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, vous ajoutez une carte sur la pile, annoncez le nouveau total des cartes empilées puis vous piochez. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) vous perdez un jeton! Et s'il dépasse 77, alors la manche est terminée. Des cartes spéciales sont également de la partie et peuvent soit vous aider, soit vous couler! Le dernier à posséder encore des jetons à la fin de la partie remporte la victoire.

Compétences : calcul mental (faits numériques et stratégies de calcul)



3 boîtes de jeux

Mathador

L'univers Des chiffres, Jeu éducatif, Éric Trouillot,

CRDP de Franche-Comté, 2006

Dès la MS et cycle 2

<https://www.mathador.fr/pdf/Livret-acc-pedagogique-Mathador.pdf>



1 exemplaire

[Mathador document d'accompagnement Eric Trouillot](#)

[Mathador dossier pédagogique CRDP Besançon](#)

<https://www.jeux-mathematiques.fr/les-jeux-mathador-flash/>

<https://www.mathador.fr/pdf/Livret-acc-pedagogique-Mathador.pdf>



1 exemplaire

Numériplay

Age 4 à 8 ans, 2 à 4 joueurs, 5 minutes de jeu

3 plateaux de jeux différents

Quadru play : (4+) , totaliser 4 en faisant la somme des points contenus dans ses anneaux

Octu play : (5+) , totaliser huit en faisant la somme des points contenus dans ses anneaux

Equi play : (4+) , sélectionner 4 cases avec ses quatre anneaux de telles sortes qu'elles contiennent autant de points blancs que de points noirs

<https://www.jeux-mathematiques.fr/multiplay-le-plaisir-de-jouer-et-apprendre-en-meme-temps/>



1 exemplaire

Class time des chiffres

Age 7+, 2 à 12 joueurs, 15 minutes de jeu

Calculer le plus rapidement possible des additions, soustractions, multiplications



1 exemplaire

Multi Cat's, François Petit

Age 8+, 2 à 6 joueurs, 20 minutes de jeu

Tapez sur la souris et donner ses cartes à son adversaire quand on retourne le même nombre (carte produit identique à carte 2 facteurs)

3 variantes de jeu : les défis des multiplications, la memory et la bataille

Compétences : calcul mental (tables de multiplications), mémoire, concentration et rapidité.



2 exemplaires

Les pirates mathématiciens Haba CP au CE2

Age 6+, 2 à 4 jours

Les pirates ont fait la découverte d'un coffre contenant un trésor! Mais, comment se partager le butin? C'est le pirate le plus malin et le plus rapide qui récupèrera le plus de pièces d'or!

Compétences :

Répertoire additif, soustractif, multiplicatif

Mémorisation et rapidité

[Les pirates mathématiciens - Règles des jeux](#)



1 exemplaire

J'achète Nathan

Age 4+

Apprentissage ludique de la gestion d'un budget virtuel qui initie à la valeur de l'argent .

Apprendre à gérer l'argent dont on dispose en s'amusant!

Jeu de société pour apprendre à gérer un budget tout en apprenant à respecter une liste de courses. Le premier à avoir réussi à obtenir tous les produits de sa liste a gagné !

Compétences : soustraire, anticiper



2 exemplaires

Market Goula

Age 4+, 2 à 4 joueurs

Jeu de société pour apprendre à gérer un budget tout en apprenant à respecter une liste de courses. Le premier à avoir réussi à obtenir tous les produits de sa liste a gagné !

Compétences : soustraire, anticiper



1 exemplaire

Jeux à la carte mathématiques CP, éditions SED

Conçu pour 4 joueurs mais peut-être adaptables à 2 ou 3 joueurs

4 jeux différents :

Résoutou : résoudre mentalement des problèmes entendus (situations additives, soustractives, double et moitié)

Géofigure : rassembler les figures simples qui composent une figure complexe

La chasse aux problèmes : associer un problème illustré à un résultat chiffré fourni par des jetons tirés au sort

Logicoforme : déceler des relations logiques simples dans des suites géométriques composées de combinaisons de quatre formes différentes et de trois couleurs

Compétences : Raisonnement et résolution de problèmes



1 exemplaire

Jeux à la carte mathématiques CE1, éditions SED

Conçu pour 4 joueurs mais peut-être adaptables à 2 ou 3 joueurs

4 jeux différents :

Résoutou : résoudre mentalement des problèmes entendus (situations additives, soustractives, multiplicatives, partage groupement)

Géofigure : analyser des assemblages non figuratifs (superpositions ou enchevêtrements de figures géométriques en couleurs)

Mesuretou : problèmes de grandeurs et mesure (longueurs, masses, durées, monnaie)

Logicoforme : déceler des relations logiques simples dans des suites géométriques composées de combinaisons de quatre formes différentes et de trois couleurs

Compétences : Raisonnement et résolution de problèmes



1 exemplaire

La belle au bois dormant / Smart Games

Age 3 à 7 ans, 1 joueur, 60 défis

Brisez le sort du labyrinthe

Jeu de réflexion pour les jeunes enfants

Compétences : coordination œil-main, planification, résolution de problèmes, perception visuelle



3 boîtes

GEORELLO Toolbox 6138

GEORELLO Tech 2389

Niveau CP

<https://manuall.fr/quercetti-set-2389-gears-georello-tech/>



1 boîte de 11 solides transparents avec patrons

2D3D solides et patrons

Age 8+

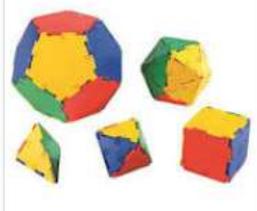


1 boîte

Pailles et connecteurs « Roylco »

Age 4 à 10 ans, 1 à 10 joueurs

Jeu de construction souple avec des pailles et des connecteurs pour réaliser de grandes structures. Les pailles et les connecteurs s'emboîtent à l'infini pour créer de grandes réalisations dans lesquelles les enfants peuvent jouer. Les pailles sont souples et peuvent former des arcs de cercle. Si certaines constructions nécessitent des pailles de tailles différentes on peut couper quelques pailles avec une paire de ciseaux.



1 boîte

POLYDRONS

Contenus : polygones en plastique dur (des carrés, des triangles équilatéraux petits et grands, des triangles rectangles isocèles, des triangles isocèles, des rectangles, des losanges, des pentagones, des hexagones) qui s'articulent par une simple pression des charnières.

Compétences : pour les plus petits expérimenter la construction de formes et exercer leur habileté manuelle au travers de jeux libres, pour les plus grands construire des polyèdres, développer leur perception spatiale et utiliser un premier vocabulaire géométrique.

<https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5386-fichier-de-modeles-polygones-polydron.html>

<https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5386-fichier-de-modeles-polygones-polydron.html>

Matériel de mathématiques de la 10ème circonscription de Nanterre II

Cycle 3

| | |
|---|---|
| <p>2 grands et 2 petits</p>  | <p>Boulier Vidéo Canopé : utiliser le boulier pour introduire les fractions décimales L'abaque aux cycle 2 et 3 Réseau Canopé</p> |
|  <p>1 bote</p> | <p>KAPLA Kaplas et fractions http://oasis.ac-aix-marseille.fr/upload/docs/application/pdf/2019-07/bulle_situations_de_reference_annexe_2_groupe_irem_mesurer_avec_des_kaplas.pdf</p> |
|  <p>2 exemplaires</p> | <p>Cuisenaire rods Age 5+ Réglette cuisenaire de démonstration, grand format adhésives électrostatique</p> <p>^</p> |



2 boîtes et 2 sachets

Réglettes cuisenaire

<https://www.rts.ch/archives/tv/information/3459877-las-des-reglettes.html>

https://edu1d.ac-toulouse.fr/politique-educative-31/ien31-tournefeuille/files/2018/06/Reglettes_Cuisenaire_enseignants_V2.pdf

<https://www.cuisenaire.eu/methode.html>

http://cache.media.education.gouv.fr/file/Fractions_et_decimaux/41/6/RA16_C3_MATH_frac_dec_a_nnexte_1_673416.pdf

Résoudre un problème mobilisant des fractions simples avec des réglettes cuisenaire

<https://video.toutatice.fr/video/10628-resoudre-un-probleme-mobilisant-des-fractions-simples-avec-des-reglettes-cuisenaire/>

Résoudre un problème difficile de fraction avec les réglettes cuisenaire

<https://video.toutatice.fr/video/10633-resoudre-un-probleme-difficile-de-fraction-avec-les-reglettes-cuisenaire/>



2 livrets et 4 boîtes

Attrimaths ou plastic Pattern Blocks

Fiches Celda « je découvre » :

Les mosaïques attrimaths sont exploitables tant en jeux libres qu'en activités dirigées.

Compétences : notions de formes et couleurs, de fractions (les notions d'équivalence, d'additions et de soustractions de fractions ayant le même dénominateur), de symétrie, aire, périmètre, suite logique.

Pour développer la motricité fine et la créativité :

Pavage à réaliser (libre ou selon une fiche) : <https://www.prekinders.com/pattern-blocks/>

Des exemples concrets d'utilisation :

<https://www.pass-education.fr/attrimaths/>

Comment utiliser les attrimaths : géométrie et algèbre

<https://monautreflet.com/comment-utiliser-les-attrimaths-geometrie-et-algebre/>

Attrimaths et symétrie : à l'aide d'un miroir

<https://apprendre-reviser-memoriser.fr/attrimaths-mathematiques/>

Apprendre les fractions en s'amusant : vidéo

<https://www.netmath.ca/fr/blogue/apprendre-les-fractions-en-samusant/>



2 exemplaires

Loto : quelle fraction ?

4 joueurs

correspondance entre écriture chiffrée des fractions et la fraction d'une surface



4 boîtes

Fractions cubes

Age 8+

Fractions équivalentes, simplifier des fractions, expressions fractionnaires, comparaison

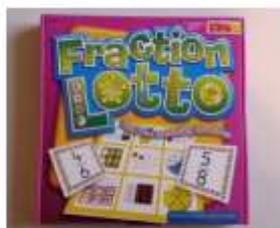


1 exemplaire

Taskmaster

Seul à 4 joueurs

Jeu de domino, équivalences fractions et nombres décimaux



2 exemplaires

Fraction loto, LDA

7+, 1 à 4 joueurs

Ce jeu de loto photographique stimulant a été conçu pour faciliter l'apprentissage et l'assimilation des fractions jusqu'aux dixièmes. Chaque planche est composée de neuf cases de jeu représentant des fractions formulées sur des objets usuels. La tâche de l'enfant consiste à les faire correspondre aux fractions inscrites sur les cartes.



1 exemplaire

Lobo 77, Gigamic

8+, 2 à 8 joueurs, 30 minutes de jeu

Dès 8 ans

Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, vous ajoutez une carte sur la pile, annoncez le nouveau total des cartes empilées puis vous piochez. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) vous perdez un jeton! Et s'il dépasse 77, alors la manche est terminée. Des cartes spéciales sont également de la partie et peuvent soit vous aider, soit vous couler! Le dernier à posséder encore des jetons à la fin de la partie remporte la victoire.

Compétences : calcul mental (faits numériques et stratégies de calcul)



1 exemplaire

[Mathador document d'accompagnement Eric Trouillot](#)

[Mathador dossier pédagogique CRDP Besançon](#)

<https://www.jeux-mathematiques.fr/les-jeux-mathador-flash/>

<https://www.mathador.fr/pdf/Livret-acc-pedagogique-Mathador.pdf>



1 exemplaire

Class time des chiffres

Age 7+, 2 à 12 joueurs, 15 minutes de jeu

Calculer le plus rapidement possible des additions, soustractions, multiplications



1 exemplaire

Multi Cat's, François Petit

Age 8+, 2 à 6 joueurs, 20 minutes de jeu

Tapez sur la souris et donner ses cartes à son adversaire quand on retourne le même nombre (carte produit identique à carte 2 facteurs)

3 variantes de jeu : les défis des multiplications, la memory et la bataille

Compétences : calcul mental (tables de multiplications), mémoire, concentration et rapidité.



1 boîte de 11 solides transparents avec patrons

2D3D solides et patrons

Age 8+



1 boîte

Pailles et connecteurs « Roylco »

Age 4 à 10 ans, 1 à 10 joueurs

Jeu de construction souple avec des pailles et des connecteurs pour réaliser de grandes structures. Les pailles et les connecteurs s'emboîtent à l'infini pour créer de grandes réalisations dans lesquelles les enfants peuvent jouer. Les pailles sont souples et peuvent former des arcs de cercle. Si certaines constructions nécessitent des pailles de tailles différentes on peut couper quelques pailles avec une paire de ciseaux.



1 boîte

POLYDRONS

Contenus : polygones en plastique dur (des carrés, des triangles équilatéraux petits et grands, des triangles rectangles isocèles, des triangles isocèles, des rectangles, des losanges, des pentagones, des hexagones) qui s'articulent par une simple pression des charnières.

Compétences : pour les plus petits expérimenter la construction de formes et exercer leur habileté manuelle au travers de jeux libres, pour les plus grands construire des polyèdres, développer leur perception spatiale et utiliser un premier vocabulaire géométrique.

<https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5386-fichier-de-modeles-polygones-polydron.html>

<https://www.didacto.com/maths-en-elementaire/5386-fichier-de-modeles-polygones-polydron.html>