

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



L'autre façon d'apprendre

WWW.L2D.FR

Louis Deschamps Diffusion

60 rue Georges Moulimard • BP 20062 • 70300 Luxeuil-les-Bains
Tél. 03 84 93 66 64 • Fax 03 84 93 66 57

SCÉRÉN

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES



Durée d'une
partie :
10 min



dès
5 ans



LE JEU

**2 joueurs
(A et B)
ou 2 équipes.**

**Durée :
10 min**



1

Le joueur A a trois dés : celui à quatre faces, celui à vingt faces et un des deux dés à six faces.

Le joueur B a les trois autres dés : celui à huit faces, celui à douze faces et l'autre dé à six faces.

2

1 : Le joueur A choisit un de ses trois dés et le lance.

2 : Le joueur B choisit aussi un de ses trois dés et le lance.

3 : LE JOUEUR QUI RÉALISE LE PLUS GRAND NOMBRE GAGNE ET REMPORTE LES DEUX DÉS.

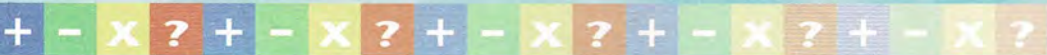
En cas d'égalité, chaque joueur relance son dé.

4 : On recommence jusqu'au moment où l'un des deux joueurs gagne tous les dés. Il remporte alors la première manche.

5 : Pour la seconde manche, les joueurs échangent leurs trois dés.

6 : Le vainqueur est celui qui a gagné deux manches.





Les vingt-cinq petits jeux qui suivent ont pour objet de s'amuser avec les nombres, de jongler avec, dans tous les sens, et de s'en faire de vrais amis ! Pour chacun de ces jeux, on peut lancer de trois à six dés, au choix. La règle est très simple : le premier qui trouve la réponse gagne un point. Ensuite, on peut faire un des autres jeux, au choix, et relancer les dés. Le premier qui a cinq points gagne la partie.

COMPARAISON

- JEU 1 : Trouver le plus grand nombre.
- JEU 2 : Trouver le plus petit nombre.
- JEU 3 : Trouver un nombre qui soit ni le plus petit ni le plus grand.
- JEU 4 : Ranger tous les nombres obtenus dans l'ordre croissant.
- JEU 5 : Ranger tous les nombres obtenus dans l'ordre décroissant.
- JEU 6 : Après avoir lancé les dés, les cacher puis annoncer tous les nombres obtenus, rangés dans l'ordre croissant.
- JEU 7 : Après avoir lancé les dés, les cacher puis annoncer tous les nombres obtenus, rangés dans l'ordre décroissant.

ADDITION

- JEU 8 : Trouver le résultat de l'addition de deux nombres, à choisir parmi tous les nombres.
- JEU 9 : Trouver le résultat de l'addition de trois nombres, à choisir parmi tous les nombres.
- JEU 10 : Trouver le résultat de l'addition de tous les nombres.
- JEU 11 : Trouver le plus grand résultat possible d'une addition, qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.
- JEU 12 : Trouver le plus petit résultat possible d'une addition, qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.

SOUSTRACTION

- JEU 13 : Trouver le résultat de la soustraction de deux nombres, à choisir parmi tous les nombres.
- JEU 14 : Trouver le plus grand résultat possible d'une soustraction, qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.
- JEU 15 : Trouver le plus petit résultat possible d'une soustraction, qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.



MULTIPLICATION

JEU 16 : Trouver le résultat de la multiplication de deux nombres, à choisir parmi tous les nombres.

JEU 17 : Trouver le résultat de la multiplication de trois nombres, à choisir parmi tous les nombres.

JEU 18 : Trouver le plus grand résultat possible d'une multiplication, qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.

JEU 19 : Trouver le plus petit résultat possible d'une multiplication, qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.



DÉCOMPOSITION DES NOMBRES

JEU 20 : Essayer de trouver trois nombres parmi les six, tels que l'addition de deux donne pour résultat le troisième.

Exemple : Résultat du lancer 4 ; 1 ; 5 ; 2 ; 16 ; 7. On a : $5 + 2 = 7$

JEU 21 : Essayer de trouver trois nombres parmi les six, tels que la soustraction de deux donne pour résultat le troisième.

Exemple : Résultat du lancer 9 ; 3 ; 6 ; 2 ; 16 ; 7. On a : $9 - 2 = 7$

JEU 22 : Essayer de trouver trois nombres parmi les six, tels que la multiplication de deux donne pour résultat le troisième.

Exemple : Résultat du lancer 14 ; 4 ; 5 ; 2 ; 6 ; 7. On a : $2 \times 7 = 14$



COMBINAISONS D'OPÉRATIONS ET DE NOMBRES

Les joueurs choisissent ensemble deux opérations pour la partie : $++$; $+-$; $+ \times$; $--$; $- \times$ ou $\times \times$.

JEU 23 : Trouver un résultat en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et trois nombres choisis parmi les six nombres obtenus.

JEU 24 : Trouver le plus grand résultat possible en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et trois nombres choisis parmi les six nombres obtenus.

JEU 25 : Trouver le plus petit résultat possible en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et trois nombres choisis parmi les six nombres obtenus.





MATHADOR

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 1 : moyenne section



scérén
CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 1

1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Introduction à la numération.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

- Trouver, lorsque c'est possible, le nombre qui est avant et le nombre qui est après.

VARIANTES :

+ Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Mémorisation.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6 et l'écriture des nombres de 1 à 6.

3 Matériel :

Un, deux ou trois dés choisis parmi les dés à chiffres, à quatre et six faces, et le dé à points à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du ou des dés puis lecture des nombres obtenus, avec éventuellement comptage des points. Ensuite, cacher les dés.

- Donner la liste des nombres cachés.

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec les trois autres dés, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ces dés et de savoir les lire.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Le nombre, lien entre l'élève et les objets qui l'entourent.
Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.
Sens tactile et visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique
de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.
Chaque élève a devant lui une collection
de petits objets en nombre suffisant.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec
éventuellement comptage des points.

- Fabriquer une collection d'objets d'un nombre égal à celui obtenu avec le dé.
- Fabriquer une collection d'objets d'un nombre inférieur à celui obtenu avec le dé.
- Fabriquer une collection d'objets d'un nombre supérieur à celui obtenu avec le dé.

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 1 : moyenne section



SCÈNÉ

CRDP
FRANCHE-COMTE

Fiche 4

1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Le nombre, lien entre l'élève et les objets qui l'entourent.
Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.
Sens tactile et visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique
de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.
Chaque élève a devant lui une collection
de petits objets en nombre suffisant.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

L'enseignant annonce qu'il va lancer le dé.

Avant le lancer, chaque élève choisit mentalement un nombre et fabrique une collection d'objets du nombre qu'il a choisi.

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu.

Les gagnants sont ceux qui ont fabriqué une collection d'objets d'un nombre égal à celui obtenu avec le dé.

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



MATHADOR

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 1 : moyenne section



SCÉRÉN

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 5

1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Introduction à la comparaison de deux nombres, en se servant à la fois de l'écriture du nombre et du nombre de points correspondant sur le dé.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6 et l'écriture des nombres de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces et le dé à chiffres à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus, avec éventuellement comptage des points sur le dé à points.

Comparer ces deux nombres.

COMMENTAIRES :

- Pour s'aider, l'élève pourra dessiner le nombre de points correspondant au nombre obtenu avec le dé à chiffres. Cela pourra faciliter la comparaison, dans un premier temps.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Le nombre, lien entre l'élève et les objets qui l'entourent.

Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.

Comparaison de nombres.

Fabriquer et comparer des collections. Sens tactile et visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 8 et l'écriture des nombres de 1 à 8.

3 Matériel :

Deux dés choisis parmi ceux à quatre, six et huit faces. Chaque élève a devant lui une collection de petits objets en nombre suffisant.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

- Fabriquer deux collections distinctes ayant autant d'objets que chacun des deux nombres obtenus avec les deux dés.
- Puis comparaison de ces deux nombres en se servant des deux collections d'objets.

VARIANTES :

- + Intégrer progressivement le dé à douze faces, puis le dé à vingt faces, dans l'activité. Cela suppose de connaître la comptine numérique et l'écriture des nombres de 1 à 12 puis de 1 à 20.

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 1 : moyenne section



SCÉRÉN
CRDP
FRANCHE-COMTÉ

Fiche 7

1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Le nombre, lien entre l'élève et les objets qui l'entourent.

Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

- Trouver dans la salle de classe un objet que l'on retrouve autant de fois que le nombre obtenu avec le dé.
- Déplacement de l'élève puis comptage pour vérifier.

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Faire l'association entre un nombre et son écriture.

Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.

Des étiquettes avec des nombres de 1 à 6 écrits en chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

Retrouver, dans la série d'étiquettes, celle qui porte le nombre obtenu avec le dé.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Faire l'association entre un nombre et son écriture.

Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces et tous les dés.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé à points, ou choix d'une face par l'enseignant, puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

Lancer d'un ou de plusieurs autres dés jusqu'à obtenir la correspondance entre le nombre de points et l'écriture du nombre.

VARIANTES :

- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Comparaison de plusieurs nombres à partir de l'écriture de ces nombres.

Sens visuel.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 12 et l'écriture des nombres de 1 à 12.

3 Matériel :

Trois dés choisis parmi ceux à quatre, six, huit et douze faces.
Une bande numérique de 1 à 12.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des trois dés puis lecture des trois nombres obtenus.

Comparer ces trois nombres, puis les ranger dans un ordre croissant ou décroissant, en utilisant éventuellement la bande numérique.

VARIANTES :

+ Intégrer progressivement le dé à vingt faces dans l'activité. Cela suppose de connaître la comptine numérique et l'écriture des nombres de 1 à 20.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Le langage au cœur des apprentissages.

Le nombre, outil au service de la communication dans le groupe.

Le dé, catalyseur de mise en situation de communication.

Sens auditif.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

- Faire une phrase en utilisant une fois le nombre obtenu avec le dé.
- Faire une phrase en utilisant deux fois le nombre obtenu avec le dé.
- Faire une phrase en utilisant une fois le nombre obtenu, ainsi que la couleur du dé.
- Faire une phrase en utilisant une fois le nombre obtenu avec le nom d'un objet présent dans la classe.

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Découvrir le monde.

Le nombre, lien entre l'élève et les objets qui l'entourent.

Le dé, objet qui facilite leur mise en relation.

Sens tactile.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.

Six petits sacs contenant chacun une collection de un à six petits objets.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

Enfiler une main dans les petits sacs et, sans regarder leurs contenus, trouver par le toucher celui qui contient le nombre d'objets qui correspond au nombre obtenu avec le dé.

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



MATHADOR

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 1 : moyenne section



SCÈRE EN

CRDP
FRANCHE-COMTÉ

Fiche 13

1 DOMAINE :

Agir et s'exprimer avec son corps.

Le nombre, lien entre l'élève (son corps) et le monde qui l'entoure.
Sens visuel et auditif.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique
de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec
éventuellement comptage des points.

**Effectuer un exercice physique (pas, sauts, bonds, roulades,
lancers, transports d'éléments, parcours...), autant de fois que
le nombre obtenu avec le dé.**

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

La sensibilité, l'imagination, la création.

La voix et l'écoute.

Sens auditif.

2 Pré-requis :

Connaître la comptine numérique de 1 à 6.

3 Matériel :

Le dé à points à six faces. Des tambourins, ou d'autres instruments de musique, ou des enregistrements de sons ou de bruits, répétés à l'identique de une à six fois.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu, avec éventuellement comptage des points.

- **Frapper dans ses mains autant de fois que le nombre obtenu avec le dé.**
- **Reproduire un son avec un instrument autant de fois que le nombre obtenu avec le dé.**
- **Reconnaître dans un enregistrement la série dont le nombre de sons correspond à celui obtenu avec le dé.**

VARIANTES :

- + Cette activité peut se pratiquer avec un autre dé, mais nécessitera de connaître les chiffres sur ce dé et de savoir les lire.
- Dans un premier temps, pour n'utiliser que le 1, le 2 ou le 3 du dé à points, on peut recouvrir provisoirement les faces 4 ; 5 et 6 avec des étiquettes ayant un, deux et trois points.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

La sensibilité, l'imagination, la création.

Représenter des formes géométriques simples (triangles, carrés) en utilisant comme supports les faces d'un dé. Sens visuel.

2 Pré-requis :

Reconnaître des formes géométriques simples.

3 Matériel :

Un dé choisi parmi les six.

Matériel de dessin et/ou matériel de peinture.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Choisir un dé : le cube dont les faces sont des carrés, le tétraèdre (quatre faces), l'octaèdre (huit faces) ou l'icosaèdre (vingt faces), dont les faces sont des triangles, ou le dodécaèdre (douze faces) dont les faces sont des pentagones.

- En peinture : faire des empreintes des faces du dé choisi.
- En dessin : reproduire une face du dé choisi, avec ou sans gabarit.

VARIANTES :

+ À partir du cube, en dessiner le patron.

Mes observations : _____



MATHADOR[®]

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 1 : moyenne section



SCERÉN

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 16

1 DOMAINE :

2 Pré-requis :

3 Matériel :

4 DÉROULEMENT :

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



S C É R É N

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 1

1 DOMAINE :

Numération.

Ordre des nombres.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir un dé parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu.

- Trouver, lorsque c'est possible, le nombre qui est avant et le nombre qui est après.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir le dé à quatre, six ou huit faces pour les situations les plus simples, puis celui à douze ou vingt faces.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Numération.

Chiffre des unités et chiffre des dizaines. Fabriquer des nombres.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 86.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les dés à chiffres à quatre, six ou huit faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

- Trouver les deux nombres à deux chiffres que l'on peut fabriquer avec les deux chiffres obtenus sur les deux dés.

VARIANTES :

+ Cette activité peut se pratiquer aussi en lançant les trois dés. On peut alors chercher à fabriquer les six nombres à deux chiffres, ainsi que les six nombres à trois chiffres.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Mémorisation.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir un dé parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé, un nombre de fois choisi à l'avance, avec lecture du nombre obtenu à chaque lancer.

- **Mémoriser, en silence, cette suite de nombres. Après le dernier lancer, un élève annonce la suite qu'il a retenue.**

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



SCÉNÉRIUM

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 4

1 DOMAINE :

Comparer les nombres.

Rangement de nombres dans un ordre croissant.

Rangement de nombres dans un ordre décroissant.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir de deux à cinq dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des dés choisis puis lecture des nombres obtenus.

- Trouver le plus grand nombre.
- Trouver le plus petit nombre.
- Trouver un nombre qui ne soit ni le plus petit ni le plus grand.
- Ranger tous les nombres obtenus dans l'ordre croissant.
- Ranger tous les nombres obtenus dans l'ordre décroissant.

COMMENTAIRES :

Le choix des dés et du nombre de dés permet de simplifier ou d'enrichir la situation.

Cette activité peut se pratiquer exclusivement à l'oral ou avoir aussi des prolongements écrits.

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



SCÉRÉN

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 5

1 DOMAINE :

Tables d'addition.

Complément à la dizaine supérieure.

Décomposer un nombre.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 10.

3 Matériel :

Choisir un dé parmi les dés à quatre, six et huit faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé choisi puis lecture du nombre obtenu.

- Trouver le complément à 10 du nombre obtenu.
- Trouver des décompositions additives du nombre obtenu (sauf pour 1) en utilisant deux nombres.
- Trouver des décompositions additives du nombre obtenu (sauf pour 1 et 2) en utilisant trois nombres.
- Trouver toutes les décompositions additives du nombre obtenu (sauf pour 1) en utilisant deux nombres.
- Réciter la table d'addition du nombre obtenu.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Tables d'addition.

Complément à la dizaine supérieure.

Comparer les nombres.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 10.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les dés à quatre, six et huit faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

- Trouver les deux compléments à 10 des deux nombres obtenus.
- Trouver le complément à 10 du plus grand nombre obtenu.
- Trouver le complément à 10 du plus petit nombre obtenu.
- Réciter la table d'addition d'un des deux nombres obtenus.

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



SCARÉEN

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 7

1 DOMAINE :

Addition avec des nombres inférieurs à 20.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 32.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

Trouver le résultat de l'addition des deux nombres.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les deux dés qui conviennent le mieux : quatre et six faces pour les situations les plus simples, douze et vingt faces pour les situations les plus difficiles.

En activité d'introduction de l'addition, on pourra aussi prévoir des collections d'objets qui permettront aux élèves de donner plus de sens encore au concept d'addition.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Addition avec des nombres inférieurs à 20.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 32.

3 Matériel :

Choisir trois, quatre ou cinq dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer de tous les dés choisis puis lecture des nombres obtenus.

- Trouver le résultat de l'addition de deux nombres, choisis parmi tous les nombres.
- Trouver le résultat de l'addition de tous les nombres.
- Trouver le plus grand résultat possible d'une addition qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.
- Trouver le plus petit résultat possible d'une addition qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.

COMMENTAIRES :

Le choix des dés et du nombre de dés permet de simplifier ou d'enrichir la situation. Cette activité peut se pratiquer exclusivement à l'oral ou avoir aussi des prolongements écrits.

Mes observations : _____



MATHADOR[®]

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



SCÈNARI
CRDP
FRANCHE-COMTÉ

Fiche 9

1 DOMAINE :

Addition.

Situation - Problème.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

Utiliser ces deux nombres pour compléter la situation-problème ci-dessous :

Paul a billes dans sa poche. Son copain Pierre lui en donne . Combien Paul a-t-il de billes maintenant ?

- Lire la situation-problème complétée avec les deux nombres, puis chercher la solution.

VARIANTES :

+ On peut modifier la situation en décidant qu'un des deux nombres est le résultat. Il faudra alors utiliser une soustraction ou une addition avec complément pour trouver la solution.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les dés à quatre, six ou huit faces pour des cas simples, puis ceux à douze ou vingt faces pour des exemples plus difficiles. Pour varier les situations, il suffira de changer le contexte.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Soustraction avec des nombres inférieurs à 20.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

- Trouver le résultat de la soustraction des deux nombres.

- Même activité avec une autre formulation :

Trouver l'écart entre ces deux nombres.

Trouver combien il manque pour aller du plus petit au plus grand de ces deux nombres.

Trouver la différence entre ces deux nombres.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les deux dés qui conviennent le mieux : quatre et six faces (ou six et huit faces) pour les situations les plus simples, ou quatre et vingt faces (ou six et vingt faces) pour les situations les plus difficiles.

En activité d'introduction de la soustraction, on pourra aussi prévoir des collections d'objets qui permettront aux élèves de donner plus de sens encore au concept de soustraction.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Soustraction avec des nombres inférieurs à 20.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir trois, quatre ou cinq dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer tous les dés choisis puis lecture des nombres obtenus.

- Trouver le résultat de la soustraction de deux nombres choisis parmi tous les nombres.
- Trouver le plus grand résultat possible d'une soustraction qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.
- Trouver le plus petit résultat possible d'une soustraction qui utilise deux nombres choisis parmi tous les nombres.

COMMENTAIRES :

Le choix des dés et du nombre de dés permet de simplifier ou d'enrichir la situation.

Cette activité peut se pratiquer exclusivement à l'oral ou avoir aussi des prolongements écrits.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Soustraction.

Situation - Problème.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

Utiliser ces deux nombres pour compléter la situation-problème ci-dessous :

Paul a bonbons dans sa poche. Il en donne à son copain Pierre. Combien reste-t-il de bonbons dans la poche de Paul ?

- Lire la situation-problème complétée avec les deux nombres puis chercher la solution.

VARIANTES :

+ On peut modifier la situation en décidant qu'un des deux nombres est le résultat. Il faudra alors utiliser une soustraction ou une addition pour trouver la solution.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les dés à quatre, six ou huit faces pour des cas simples, puis ceux à douze ou vingt faces, pour des exemples plus difficiles. Pour varier les situations, il suffira de changer le contexte.

Les cas impossibles (exemple : donner plus de bonbons à Pierre que Paul n'en possède) sont intéressants à analyser avec les élèves.

Mes observations : _____



MATHADOR

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



scérén
CROP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 13

1 DOMAINE :

Addition avec des nombres inférieurs à 20.

Soustraction avec des nombres inférieurs à 20.

2 Pré-requis :

Connaître les nombres et leur écriture de 1 à 20.

3 Matériel :

Les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des cinq dés puis lecture des cinq nombres obtenus.

- **Essayer de trouver trois nombres parmi les cinq qui forment une addition avec son résultat.**

Exemple : Résultat du lancer 4 ; 5 ; 2 ; 16 ; 7. On a : $5 + 2 = 7$

- **Essayer de trouver trois nombres parmi les cinq qui forment une soustraction avec son résultat.**

Exemple : Résultat du lancer 4 ; 5 ; 2 ; 16 ; 7. On a : $7 - 2 = 5$

VARIANTES :

+ Utiliser les quatre ou cinq nombres avec des additions et/ou des soustractions qui forment une suite d'opérations avec son résultat.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Introduction à la multiplication comme une répétition d'additions.

Utilisation de nombres inférieurs à 6.

2 Pré-requis :

Maîtrise suffisante de l'addition.

3 Matériel :

Les deux dés à six faces.

Chaque élève a devant lui une collection de petits objets en nombre suffisant.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des deux dés puis lecture des deux nombres obtenus.

Le dé à chiffres donne le nombre que l'on va répéter un certain nombre de fois.

Le dé à points donne le nombre de fois que l'on va répéter le nombre du dé à chiffres.

- Fabriquer le nombre de collections d'objets nécessaire et essayer de trouver le nombre total d'objets.

Exemple :

Résultat du lancer : 3 sur le dé à chiffres et quatre points sur le dé à points.

$$3 + 3 + 3 + 3 = 4 \times 3 = 12$$

VARIANTES :

- + Remplacer le dé à chiffres à six faces par le dé à huit, douze ou vingt faces.
- Remplacer le dé à chiffres à six faces par le dé à quatre faces.

COMMENTAIRES :

Avec l'habitude, les élèves pourront pratiquer cette activité sans les collections d'objets.

Mes observations : _____



MATHADOR

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



SCÉRÉN
CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 15

1 DOMAINE :

Multiplication.

Mise en place des tables de multiplication.

2 Pré-requis :

Maîtrise suffisante de l'addition.

3 Matériel :

Le dé à chiffres à six faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer du dé puis lecture du nombre obtenu

- Trouver des résultats de la table de multiplication du nombre obtenu par des additions successives.

Exemple : Résultat du lancer : 4.

Propositions des enfants : $4 + 4 = 8$ puis $4 + 4 + 4 + 4 = 16$ etc.

- Réciter la table de multiplication du nombre obtenu.

VARIANTES :

+ Remplacer le dé à chiffres à six faces par le dé à huit ou douze faces.

- Remplacer le dé à chiffres à six faces par le dé à quatre faces.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Multiplication.

Pratique des tables de multiplication.

2 Pré-requis :

Connaissances de base sur la multiplication.

3 Matériel :

Choisir deux dés parmi les dés à quatre, six, huit et douze faces.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer d'un dé puis lecture du nombre obtenu.

Ce nombre définit la table de multiplication avec laquelle les élèves vont travailler.

Lancer du second dé puis lecture du nombre obtenu.

- Trouver le résultat de la multiplication des deux nombres.
- Recommencer en lançant à nouveau le second dé.

VARIANTES :

- + Introduire le dé à vingt faces dans l'activité.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les deux dés qui conviennent le mieux : quatre et six faces, pour les situations les plus simples, ou huit et douze faces, pour les plus difficiles.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Multiplication.

Pratique des tables de multiplication.

2 Pré-requis :

Connaissances de base sur la multiplication.

3 Matériel :

Choisir trois dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des trois dés puis lecture des trois nombres obtenus.

- Trouver le résultat de la multiplication de deux nombres, choisis parmi les trois nombres.
- Trouver le plus grand résultat possible d'une multiplication qui utilise deux nombres, choisis parmi les trois nombres.
- Trouver le plus petit résultat possible d'une multiplication qui utilise deux nombres, choisis parmi les trois nombres.
- Trouver le résultat de la multiplication des trois nombres.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les trois dés qui conviennent le mieux : quatre, six et huit faces, pour les situations les plus simples, ou huit, douze et vingt faces, pour les plus difficiles.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Addition, soustraction et multiplication.

Manipuler les trois opérations.

2 Pré-requis :

Connaissances de base sur les trois premières opérations (+ ; - ; $\times$).
Notion d'ordre de grandeur pour les nombres de 1 à 50.

3 Matériel :

Choisir trois dés parmi les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des trois dés puis lecture des trois nombres obtenus.

Choisir deux opérations et les annoncer aux élèves : + + ; + - ; + $\times$; - - ; - $\times$ OU $\times \times$.

- Trouver un résultat en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et les trois nombres.
- Trouver le plus grand résultat possible en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et les trois nombres.
- Trouver le plus petit résultat possible en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et les trois nombres.

COMMENTAIRES :

Pour adapter le niveau de difficulté, il suffit de choisir les trois dés qui conviennent le mieux : quatre, six et huit faces, pour les situations les plus simples, ou huit, douze et vingt faces, pour les situations les plus difficiles. Il sera intéressant de constater avec les élèves que l'on peut obtenir des résultats différents, selon l'ordre choisi pour les opérations et les nombres.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Addition, soustraction et multiplication.

Manipuler les trois opérations.

2 Pré-requis :

Connaissances de base sur les trois premières opérations (+ ; - ; $\times$).

Notion d'ordre de grandeur pour les nombres de 1 à 50.

3 Matériel :

Les cinq dés à chiffres.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Lancer des cinq dés puis lecture des cinq nombres obtenus.

Choisir deux opérations et les annoncer aux élèves : + + ; + - ; + $\times$; - - ; - $\times$ ou $\times \times$.

- Trouver un résultat en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et trois nombres choisis parmi les cinq obtenus.
- Trouver le plus grand résultat possible en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et trois nombres choisis parmi les cinq obtenus.
- Trouver le plus petit résultat possible en effectuant un calcul, avec les deux opérations annoncées et trois nombres choisis parmi les cinq obtenus.

COMMENTAIRES :

Il sera intéressant de constater avec les élèves que l'on peut obtenir des résultats différents, selon l'ordre choisi pour les opérations et les nombres.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Les formes géométriques.

Comptage.

2 Pré-requis :

Connaissances de base sur les formes géométriques : savoir les identifier, les nommer.

3 Matériel :

Un dé parmi tous les dés.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Observation, et éventuellement toucher, du dé choisi.

- Déterminer la forme géométrique d'une face du dé choisi.
- Compter le nombre de faces du dé choisi.
- Compter le nombre d'arêtes du dé choisi.
- Compter le nombre de sommets du dé choisi.

Mes observations : _____



1 DOMAINE :

Les formes géométriques.

2 Pré-requis :

Connaissances de base sur les formes géométriques : savoir les identifier, les nommer.

3 Matériel :

Tous les dés.

4 DÉROULEMENT :

En groupe ou en classe entière :

Tous les dés sont disposés face au groupe.

- Trouver un dé qui a ses faces en forme de triangle.
- Trouver un dé qui a ses faces en forme de carré.
- Trouver le dé qui a ses faces en forme de triangle et qui a huit faces.
- Trouver le dé qui a ses faces en forme de triangle et qui a douze arêtes.
- ...

COMMENTAIRES :

Les points de suspension signifient que d'autres consignes peuvent être données. On peut d'ailleurs imaginer de proposer aux élèves d'inventer eux-mêmes des consignes.

Mes observations : _____



MATHADOR®

L'UNIVERS DES CHIFFRES

CYCLE 2



S C É R É N

CRDP
FRANCHE-COMTÉ



Fiche 22

1 DOMAINE :

2 Pré-requis :

3 Matériel :

4 DÉROULEMENT :

Mes observations : _____
