

Jeux que l'on peut pratiquer au cycle 2 et cycle 3

Nom	Editeur	Nombre joueurs	Temps de jeu	Niveau de classe (à partir de...)	But du jeu	Domaine mathématique travaillé
Shut the box		2	5 à 10	Mi CP	Avoir relevé tous les nombres de 1 à 10.	Nombres et calcul
La bosse des maths	Zanzoon	2 à 4	10 à 15	CP/CE1	Se déplacer type jeu de l'oie en anticipant grâce au calcul mental.	Nombres et calcul
Pickomino	Gigamic	2 à 4	15	CE1	Gagner le plus de points en réalisant des additions	Nombres et calcul
Lobo 77	Amigo	2 à 8	30	CE1	Ne pas dépasser 77 par addition.	Nombres et calcul
Rallye		2 à 4	5 à 15	Cycle 2	Se défausser de ses cartes en utilisant les décompositions des nombres	Nombres et calcul
Jeu de la table		2 à 4	15	Cycle 2	Mobiliser ses connaissances sur les tables d'addition	Nombres et calcul
Mille sabords	Amigo	2 à 5	15 à 30	CE2	Gagner 6000 points.	Nombres et calcul
Set	Gigamic	1 à 20	20	CE2	Trouver un set.	Observation concentration.
6 qui prend	Amigo	2 à 10	30	CM1	Récolter le moins de têtes de bœuf.	Nombres et calcul
Jeu de la table		2 à 4	20	CM1	Mobiliser ses connaissances sur les tables de multiplication.	Nombres et calcul
Mathador Flash	Sceren	2 à 6	Variable	Cycle 3	Trouver le nombre cible en s'aidant des quatre opérations.	Nombres et calcul