Quelques idées pour faire des maths sans en avoir l'air

1) **les défi maths** :

par équipe, proposez une liste d'exos à résoudre dans un temps limité. Chaque question vaut un certain nombres de point. Prévoir des récompenses (diplômes…)
à faire soi-même ou tout fait dans d*éfi-maths Cp et CE1 chez RETZ*

2) **le jeu du loto**

A adapter selon le niveau (en ligne sur le site)

3) **Le jeu du furet**

Il s'agit de faire des suites de nombres, de 1 en 1, de 2 en 2… en avant, en arrière.
Soit oralement, les élèves sont debout et s'assoient lorsqu'ils ont faux, soit à l'écrit.

4) **jeu de mémoire pour apprendre à mémoriser les nombres :**

Afficher 3 nombres (en chiffres, en constellation, avec les doigts…) , les cacher, les enfants doivent les écrire sur l'ardoise sans se tromper.
Cela fait travailler à la fois la mémoire et la reconnaissance des nombres.

5) **lancé de dés**

Deux par deux, les élèves lancent deux dés. Le gagnant est celui qui fait le plus de points. Cela peut se faire en un lancé, mais aussi en deux, trois…Cela permet alors de travailler en plus l'addition à plusieurs nombres.

6) **La piste des nombres :**

S'amuser à placer des nombres sur un serpent de nombre incomplet.

7) **le jeu de l'oie**

L'idéal est dans fabriquer un géant pour jouer en sport. (Les enfants peuvent créer eux même le tapis : chacun écrit un ou deux nombres en grand sur une feuille A4, dans la salle de gym, on pose dans l'ordre les nombres pour fabriquer un terrain de jeu)
On lance le dé et on avance de x case. Le gagnant est le premier arrivé à la case 100.

8) **jeu de la cible** :

Avec une cible, les enfants lancent des fléchettes. Trouver qui a gagné en comptant le résultat des trois fléchettes lancées. A faire « en vrai » ou sur feuille…

9) **le jeu du portrait :**

Donner la définition d'un portrait (si on ajoute 5 unités, je deviens 9. Qui suis-je ?) Les enfants doivent trouver le nombre mystère.

10) **le compte est bon :**

Adaptation du jeu des chiffres et des lettres….

11) **Avec des cartes :**

Jouer à la bataille : la carte la plus forte gagne. On peut prendre de simples cartes ou créer des batailles additives (exemple une carte 5+3 et une autre 4+6) ou des batailles additives et chiffres (par exemple 9+5 et 14)

12) **Avec la calculatrice…**

J'ai 24, comment faire pour afficher 48 sans effacer le 24 ?

13) **Le jeu du château :**

Avec une grille des nombres de 0 à 100, faire trouver un nombre mystère en posant des questions (est-ce plus grand que 50 ? y-a-t-il 5 dizaines ?…)

Variantes :

- entourer le nombre demandé par la maîtresse
- replacer des nombres dans un tableau incomplet