

## Quelques jeux, énigmes, problèmes « ouverts », ... en rapport avec la numération ou l'addition (cycle 2)

### 1°) CE1

Combien de mots différents suffisent à un écolier français pour écrire les cent premiers nombres ?

### 2°) CE1

En utilisant les mots « cent », « vingt », « quatre » et « deux » écrivez en toutes lettres tous les nombres différents possibles (pour chaque nombre, on doit utiliser les quatre mots et on ne peut pas répéter le même mot).

### 3°) CE1

**Jeux avec des étiquettes :**

un	deux	trois	quatre	cinq	six	sept	huit	neuf
----	------	-------	--------	------	-----	------	------	------

dix	onze	douze	treize	quatorze	quinze	seize	vingt(s)
-----	------	-------	--------	----------	--------	-------	----------

trente	quarante	cinquante	soixante	cent(s)	et un	et onze
--------	----------	-----------	----------	---------	-------	---------

Exemple de jeux :

On tire un certain nombre d'étiquettes au hasard puis on essaie :

- de fabriquer le nombre le plus grand en utilisant des étiquettes parmi les étiquettes tirées
- de fabriquer des nombres dont l'écriture utilise le plus d'étiquettes possibles
- le plus de nombres possibles en utilisant des étiquettes parmi les étiquettes tirées
- etc.

### 4°) Jeu de domino

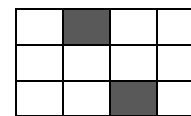
11	5+6	10+1	8+4	9+2	9+4	8+3	7+7	7+4	9+6	6+5	4+12	4+7	8+9
	5+7	12	8+4	11+2	6+6	8+6	3+9	12+3	7+5	9+7	11+1	5+12	
		13	8+5	6+7	9+5	5+8	8+7	10+3	8+8	4+9	9+8		
				5+9	14	11+3	6+9	10+4	3+13	6+8	14+3		
						15	4+11	12+3	11+5	10+5	2+15		
								16	7+9	10+6	10+7		
										12+5	17		

Remarque : on peut détourner » de nombreux jeux traditionnels (jeu de loto, jeu de bataille, jeu de memory, etc.) et c'est adaptable à **tous** les niveaux : il suffit d'envisager des représentations différentes d'un même nombre en tenant compte de la notion étudiée.

Exemple pour le loto :

Pour dix cartons, on peut, par exemple,

- prendre vingt nombres
- chercher cinq écritures pour chaque nombre
- construire dix cartes avec dix cases libres chacune
- répartir les écritures sur les cartes de façon que chaque carte comporte des écritures de dix des nombres.



## 5°) CP

Trouver des manières différentes de fabriquer 12 € avec des pièces de 1€, 2€ et des billets de 5€.

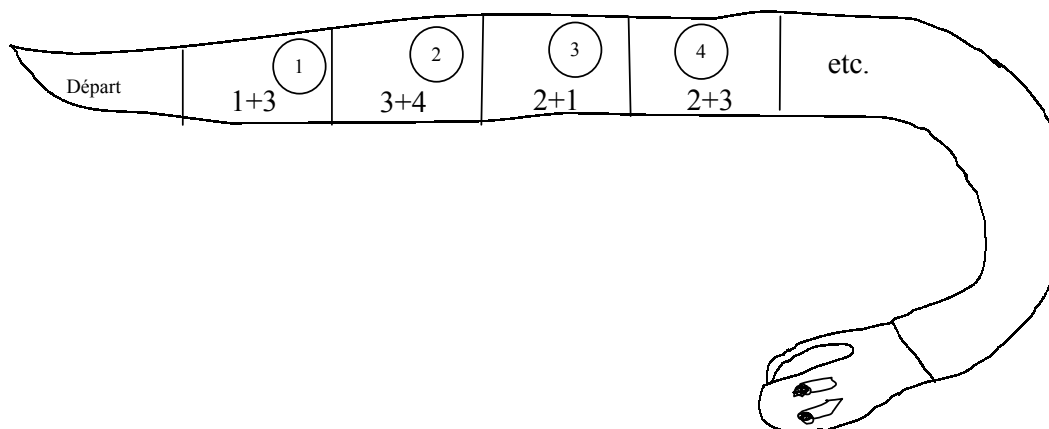
Variante : Trouver toutes les manières de ...

## 6°) CP CE1

### Jeu de l'oie

Règle (à réécrire ...)

On lance un dé. Quand on tombe sur une case, on lit à voix haute ce qui s'y trouve (exemple : pour la case 2, on lit 3+4). Si on connaît la réponse, on va à la case où figure le résultat. De nouveau, on lit etc. jusqu'à ce qu'on ne sache pas répondre correctement auquel cas on recule de cinq cases ou bien jusqu'à ce qu'on soit immobilisé (ce qui est prévu...) auquel cas on passe également la main.



Case 5 : 1+1 Case 6 : 5+3 Case 7 : 2+5 Case 8 : 6+4 Case 9 : 3+8 Case 10 : 5+5  
 Case 11 : 5+6 Case 12 : 8+2 Case 13 : 6+7 Case 14 : 9+3 Case 15 : 8+7 Case 16 : 7+8  
 Case 17 : 13+7 Case 18 : 6+9 Case 19 : 6+1 Case 20 : 10+10 Case 21 : 12+12  
 Case 22 : 20+6 Case 23 : 13+14 Case 24 : 11+4 Case 25 : 14+14 Case 26 : 13 +13  
 Case 27 : 15+5 Case 28 : 16+14 Case 29 : 10+7 Case 30 : 15 +15

(A TESTER et à modifier si nécessaire : le jeu doit "fonctionner" et ne pas durer trop longtemps en moyenne...).

## 7°) CE1

Je pense à deux nombres qui se suivent. Je les ajoute. Je trouve 23. Quels sont ces deux nombres ?

## 8°) « Coloriages magiques » (adaptables à tous les niveaux)

Exemple : colorie en jaune si le résultat se termine par 0 et en marron si le résultat ne se termine pas par 0 avec des zones où figurent des écritures additives.

## 9°) Puzzle (exemple)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

## 10°) Jeu des puces et pièges (CP) (une piste pou deux joueurs ou pour deux équipes de deux)

1	2	3	4	CACHE				16	17	18	19	20
---	---	---	---	-------	--	--	--	----	----	----	----	----

(par exemple)

La puce effectuera des déplacements par bonds de 4 cases.

Le premier joueur place la puce sur l'une des 4 premières cases.

Le second joueur place alors un piège (ou deux) dans la zone des pièges (dernières case).

Si la puce tombe dans le piège (les pièges), le second joueur marque 1 (2 points).

Puis on inverse les rôles.

## 11°) Autres jeux ou activités ludiques

### - Jeu des allumettes (jeu à deux)

On aligne 35 allumettes. Chaque joueur prend à tour de rôle soit 1 soit 2 soit 3 soit 4 allumettes. Celui qui prend la dernière a perdu.

### - Qui dira 20 ? (jeu à deux)

On part de 0. A tour de rôle, on ajoute soit 1 soit 2. Celui qui dit 20 a gagné.

### - Atteindre 15 (jeu à 2) (voir règle du jeu page suivante)

### - Carrés magiques

### - Le nombre cible (activité individuelle)

On part de 5. on peut uniquement ajouter 6 ou enlever 9 mais on peut le faire autant de fois qu'on veut. Essayer d'atteindre 20 (le plus vite possible ...).

De même essayer d'atteindre 21.

## **Atteindre 15 (jeu à deux)**

Le but du jeu est de fabriquer le premier le nombre 15 en ajoutant **trois** nombres compris entre 1 et 9.

On dispose de neuf jetons sur lesquels sont inscrits les nombres entiers de 1 à 9.

On tire au sort le joueur qui commence le premier.

Chaque joueur choisit un jeton à tour de rôle parmi les jetons qui n'ont pas encore été choisis jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons.

**1°) Dès qu'un joueur a trois jetons, il peut gagner s'il arrive à réaliser une somme de 15 avec ses trois jetons.**

**2°) Si aucun joueur ne peut réaliser la somme 15 avec ses trois jetons, les joueurs continuent de choisir un jeton l'un après l'autre. Dès qu'un joueur peut réaliser la somme 15 avec TROIS jetons PARMI les jetons qu'il a en sa possession, il a gagné.**

Pour gagner, le joueur doit voir et annoncer qu'il a "fait 15"