

ATELIERS	Activités sélectionnés par des membres du GAM16	CE1	CE2	CM1	CM2
Calculs malins	Jeu du serpent	X	X	X	X
	A la recherche des nombres sympathiques	X			
	Combien vaut la carte ? (p25 et + du doc suivant : http://desoutilspourlaclasse.hautetfort.com/media/00/01/1034600027.pdf)	X	X		
	Jeu de la cible : une cible (avec nombres de 1 à 10 ou de 1 à 19 ou contenant 10, 20 30 , 40 etc...) + des boules à scratch... Chaque élève lance 20 fois en tout (à chaque lancer il prend une « pastille » (ou carte) sur laquelle est écrit la valeur de la zone touchée. Lorsque l'élève possède des 20 cartes, il compose, assemble, décompose, associe, pour compter sans poser d'addition, sans calculatrice.	X	X		
	Jeu des multi dés : déverser un gobelet rempli de dés sur un plateau. Associer les dés pour trouver la valeur totale du lancer. (dés de 1 à 6 ou autres dés selon niveau des élèves).	X	X		
Énigmes codées	Défis codés	X	X	X	X
Photo-problèmes	La boîte à énigmes de MHM	X	X	X	X
	- à nos appareils photos ou tablettes dans la cour, dans la rue...	X	X	X	X
	- à partir des objets du quotidien de la classe, de la maison..	X	X	X	X
Faits numériques	Jeux possibles avec du matériel de base présent dans les classes ou facilement réalisables	X	X	X	X
	nombre cible (connu de tous) ; avec des cartes, des dés, ...	X	X	X	X
	Trio (tables de multiplication)		X	X	X
	Le jeu des 5 dés	X	X		
	Jeu du serpent	X	X	X	X
	Jeu Ferme la boîte	X	X		
	Objectif zéro	X	X	X	X
	Lobbo 77		X	X	X
	Shut the boxe	X	X		
	La détanque (avec une vidéo de présentation). peut s'adapter pour la classe sur un tapis par exemple	X	X	X	X
	Les cartes Tam tam ou Dobble (on trouve des générateurs facilement sur internet) :	X	X	X	X
Multiplay : (qui peut s'adapter en « addisplay »)		X	X	X	
Triolet ou autres jeux similaires	X	X	X	X	
Système décimal	Rituel "la collection du jour"	X	X	X	X
	Le chiffroscope Il est possible d'ajouter des cartes unités de type analogique (représentation de groupe de 10 allumettes ou représentation de groupes de 10 cubes pour les élèves en difficulté.)	X	X	X	X
Conversions	https://laclassedemallory.net/2017/04/30/jeux-de-bataille-sur-les-mesures/		X	X	X
Vocabulaire	utiliser : somme, différence, produit, quotient		X	X	X
Elèves en difficulté	Utiliser le matériel de numération disponible en classe				
	Autoriser les outils (tables, cartes mémo...) pour ceux qui ont des difficultés à mémoriser les faits numériques				
	Autoriser l'utilisation d'une ardoise (à condition que le calcul reste en ligne)				
	Lors des calculs, accompagner le transfert des connaissances : par exemple, présenter "8 dizaines et 8 dizaines font 16 dizaines" pour passer ensuite à l'écriture chiffrée "80 et 80 font 160"				
	Manipuler des quantités mais aussi des nombres : scotcher/attacher pour composer, casser/déchirer pour décomposer				
	Passer par des représentations analogiques pour s'habituer à voir des parties dans un tout : cartes à points de Jean-Luc Bregeon, boîtes Picbilles, boîtes d'oeufs, dés...				