

1-10, maths !

Didacto

Jeu de mesure à partir des réglettes. Chaque joueur à 10 réglettes (de 1 à 10). Chacun à son tour place une réglette à la suite de la dernière posée, de telle sorte à couvrir un chemin entre le début du parcours et l'une des arrivées au centre du plateau. Quand un joueur ne peut pas jouer, parce qu'il n'a plus de réglette adéquate, il passe son tour. La partie s'arrête quand le chemin est terminé. Pour gagner il faut être celui qui n'a plus de réglette ou qui en a le moins en valeur. Contenu: 1 plateau de jeu en carton épais (36 x 36 cm), 40 réglettes en bois (4 x 10 réglettes de blanc à orange, selon le code couleur des réglettes cuisenaire), règle.

Additions - Soustractions 12 jeux*Guély, François*

Aritma

Jeux de 36 cartes avec les nombres de 0 à 31, une carte "Mistigri" + une cartes "Caméléon" + 2 cartes blanches pour développer le calcul mental (additions, doubles et soustractions) avec des jeux; Livret avec 12 règles

ANTI - VIRUS

Didacto / Smart Games

Jeu de logique : déplacer toutes les pièces du jeu afin de dégager un chemin au virus rouge pour le faire quitter la cellule. 60 défis de difficulté croissante

Architek*Lyons, Michel / Lyons, Robert*

Chenelière-McGraw-Hill

Jeu de manipulations et de découvertes. Construire la solution. 1 joueur 4 ans et plus

Bahuts malins

Didacto

Jeu de logique ludique en 3D avec un livret de 48 défis. Il s'agit de faire entrer les pièces indiquées sur le modèle dans un camion, puis 2, puis 3, sans que le chargement dépasse. Contenu: 3 camions en bois avec une benne translucide (L 10 - 12 cm), 10 pièces colorées en plastique de formes différentes, 1 livret avec 48 défis et solutions.

BATA-WAF

jeu de bataille: comparaison de tailles

Bon cent**Cache-cache pirates**

Smart Games

Jeu de logique et de réflexion: placer 4 pièces de puzzle sur un plateau pour que seules soient visibles les images illustrées par la carte défi. 48 défis

Cache-cache safari

Smart Games / Didacto

Jeu de logique évolutif sur le thème des animaux d'Afrique. Un livre offre 48 défis répartis en 4 niveaux de plus en plus difficiles. Chaque défi désigne les animaux qui doivent rester apparents. Il s'agit alors de positionner les 4 pièces de puzzle sur le plateau pour cacher tous les autres animaux.

Calculissimo

Didacto

Jeu de calcul mental à la manière du scrabble avec des chiffres magnétiques. Chaque joueur pioche 7 jetons. Le joueur qui tire le chiffre le plus élevé commence la partie en formant une opération avec ses jetons et en la plaçant sur le plateau. Puis chaque joueur à son tour ajoute des pions sur le plateau de sorte à créer de nouvelles opérations et / ou compléter des opérations existantes. Toutes les opérations sont permises.

Calculodingo. 23 jeux. Additions, soustractions, numération*Guély, François*

Aritma

Jeux de 36 cartes pour comparaisons, suites, unités/dizaines, pairs/impairs, additions, soustractions et doubles. Un livret de règles avec une progression

Titre	Auteurs	Editeurs
Camelot Jr		Smart Games
<p>Construire un chemin pour permettre au Chevalier de rejoindre la Princesse. 48 défis, 4 niveaux de difficulté, à partir de 4 ans. Contenu : 1 base de jeu, 8 pièces (4 tours, 3 escaliers, 1 pont), 2 personnages, règles du jeu, 1 livret de 48 défi et leurs solutions,</p>		
Centimètres-cubes		
<p>Matériel : 500 cubes de 1cm répartis en 10 couleurs</p>		
Château logique		Smart Games / Didacto
<p>Jeu de logique pour la maternelle qui permet en outre d'exercer sa motricité et de travailler en 3D. L'enfant choisit un modèle et le construit avec les blocs et les tours. Chaque bloc est imprimé de motifs différents sur 2 faces et percé de part en part. Il faut en tenir compte pour trouver comment réaliser le modèle. Le chateau construit doit être stable et tenir debout. En cas de difficulté l'enfant peut commencer par faire des constructions en suivant les solutions. Contenu: 4 blocs en bois (L 4,4 - 9 et 13,5 cm), 3 tours, livret avec 48 défis (solutions au dos), règle.</p>		
Connections		Didacto / Ravensburger
<p>Jeu de logique et de réflexion pour créer des chemins seul ou à plusieurs. Chaque joueur reçoit une planche de jeu. Le meneur tire une de ses tuiles et tous les joueurs prennent dans leur jeu la tuile identique avec le même symbole. Chaque joueur pose sa tuile sur son plateau, à l'emplacement de son choix, à condition qu'elle soit en contact avec une autre tuile et que les connexions soient correctes. Quand on ne peut pas connecter une tuile, on peut la placer face cachée. Quand toutes les planches sont remplies, on compte les points (les cartes retournées et les valeurs autour du plateau qui ne sont pas connectées). L'objectif est de marquer le moins de points possible! Contenu: 4 planches de jeu en carton épais (17,9 x 17,9 cm), 4 x 28 tuiles en carton épais (2,8 x 2,8 cm), règle et variante.</p>		
Cubes pour numération		
<p>Matériel : 199 cubes emboîtables</p>		
Dés à compter géants		Bourrelier
<p>Lot de 20 dés. 4 dés bleu avec signes opératoires(+, -, x, :, <>), 16 dés rouge : 4 avec les chiffres de 1 à 5 ; 4 avec les chiffres de 6 à 10 ; 4 de 11 à 15 ; 4 de 16 à 20</p>		
Dés de calcul (pochettes)		
<p>7 dés triangulaires et de + de 6 faces pour calcul avec les dizaines, centaines et mille</p>		
Dés en bois (boîte)		
<p>8 dés en bois</p>		
Dix sur Dix		Collins / Didacto
<p>Jeu de calcul. La somme des 4 chiffres doit toujours être égale à 10</p>		
Fractionnary		Sedrap
<p>Matériel avec plateaux d'encastrement pour découvrir des notions spatiales : longueur, isométrie... 70 blocs de 8 formes différentes pour des constructions en volumes. Un guide pour la maternelle en accompagnement. Matériel qui permet aussi d'aborder les fractions</p>		
Halli Galli	<i>Shafir, Haim</i>	Gigamix
<p>Jeu d'observation et de rapidité de 56 cartes, une sonnette : chaque joueur doit constituer une collection de 5 fruits identiques. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans. Durée 15 minutes</p>		

Titre	Auteurs	Editeurs
Halli Galli extrême	<i>Shafir, Haim</i>	Gigamix
Jeu d'observation et de rapidité de 72 cartes, une sonnette. Le singe n'aime pas les ctrons, léléphant n'aime pas les fraises et le cochon se goinfre de tout. Chaque joueur à son tour pose une carte. Quand apparaissent 2 fruits identiques, ou un animal et ses fruits préférés, il faut vite taper sur la sonnette. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans. Durée 20 minutes		
Initiation aux fractions (mallette)		
Valise comprenant un plateau en bois rectangulaire (avec découpes de 1 à 10/10) une boîte ronde en plastique transparent (découpes de 1 à 1/12)		
J'achète		Nathan
Jeu de pour faire ses courses : poissonnier, pharmacien, épicier, boulanger, marchand de fruits ou de journaux		
Jeu du marché		Nathan
Jeu sur le thème du marché pour apprendre à calculer		
Jeu du Tangram n° 2		
Tangram pour acquérir des concepts de géométrie		
Jungle Zen		
L'arbre aux cerises	<i>Le Madec, Hervé</i>	CRDP de Bretagne
Caisse avec un jeu en bois pour la construction du nombre. Activités et liens complémentaires sur le site		
La course aux vaches		
Le Petit Chaperon Rouge		Smart Games / Didacto
Jeu de logique: aider le petit Chaperon Rouge à retrouver son chemin pour rejoindre Mère-Grand. 24 défis de difficulté croissante		
Les défis maths : numération. Petits jeux de réflexions mathématiques	<i>Mutelet, Philippe</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeux de réflexions mathématiques en 12 ateliers de 12 cartes et leur autocorrection. Chaque carte comporte une consigne et une réponse (chacune avec une couleur différente pour une autocorrection)		
Les dizaines		Collins
Jeu de triminos pour apprendre les nombres de 1 à 30, les compléments de 10, 20 et 30		
Les pirates mathématiciens		Haba
Des pirates viennent de découvrir le coffre renfermant le trésor du célèbre Mathématicus. Le plus rapide au concours de calcul gagnera le plus de pièces d'or		
Les trois petits cochons	<i>Peters, Raaf</i>	Smart Games / Didacto
Jeu de logique pour aider les 3 petits cochons à se protéger du loup ! Les enfants placent les animaux sur le plateau de jeu comme indiqué sur l'un des 48 défis. Il faut ensuite placer les maisons sur le plateau de jeu en laissant les cochons dehors si le loup n'est pas là, les cochons dans les maisons si le loup est là. Un livre reprend le conte de manière un peu décalée, uniquement avec des images.		

Titre	Auteurs	Editeurs
Lobo 77	<i>Freudenreich, Olivier</i>	Gigamic
Un jeu pour les calculateurs		
Logix	<i>Lyons, Michel / Lyons, Robert</i>	Chenelière-McGraw-Hill
Jeu de logique et déduction complément de Mystéro et Architek. Résoudre des énigmes logiques à partir d'un ensemble d'indices illustrés. Pour un joueur. 4 ans et plus		
Loto Route des nombres	<i>Deniziot, Vincent</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu de manipulations mathématiques des nombres de 1 à 99 avec un accent mis sur les dizaines les plus difficiles à maîtriser (de 1 à 19 et de 70 à 99). 6 niveaux de difficulté et 7 types d'actions (ajout, retrait, encadrement...)		
Mag Blocks		Didacto
24 pyramides magnétiques pour créer des formes géométriques. 20 cartes challenge avec solutions au dos		
Manip'maths. Jeu de compréhension et de résolution de problèmes par la manipulation	<i>Rustan, Emilie</i>	Atelier de l'oiseau magique
36 bandeaux pour 72 exercices ; 24 cartes correction ; 12 thèmes de problèmes. Chaque thème comprend 3 bandeaux "exercices recto-verso, 2 cartes "correction et un lot de vignettes à manipuler. 3 niveaux de difficultés indiqués par la largeur du bandeau.		
Math Sumo		Mattika
jeu pour apprendre, mémoriser, réviser, les tables de multiplications.		
Mathador junior	<i>Trouillot, Eric</i>	
Jeu avec 8 dés différents pour apprendre à calculer et à résoudre des problèmes		
Mathador Kid : l'univers des chiffres	<i>Trouillot, Eric</i>	CRDP de Franche-Comté / L2D
36 activités pédagogiques autour de 6 dés différents pour travailler la mémorisation des nombres, la comparaison, le dénombrement et le calcul mental		
Mathé Cats. Les fractions	<i>Petit, François</i>	Collins
Jeu de cartes pour apprendre les fractions avec dossier pédagogique proposant des règles et un plateau de jeu		
MULTIFRUITES		
multiplications		
Multiplay. Calcul mental et stratégie : 3 jeux de réflexion : Magix 34, Décadex, Multiplay	<i>Faradji, Didier</i>	CRDP de Franche-Comté / L2D
Magix 34, Décadex et Multiplay sont des jeux numériques qui se jouent à deux l'un contre l'autre ou à quatre en deux équipes de deux. Ils fournissent aux élèves l'occasion de mettre en pratique certaines notions mathématiques leur permettant d'atteindre l'objectif fixé par le jeu.		
Multiplications/Divisions. Enseigner par le jeu :	<i>Guély, François</i>	Aritma
Faire jouer une classe du CE1 au CM2, par petits groupes, avec des jeux de belote, rami, mistigri.... Un fichier pédagogique accompagne le jeu de 60 cartes.		

Titre	Auteurs	Editeurs
Multiplodingo. 10 jeux de cartes. Multiplication	<i>Guély, François</i>	Aritma
10 Jeux de multiplications, divisions, multiples et diviseurs. Chaque jeu fait intervenir une opération à la fois. Un livret de règles accompagne avec propositions de progressions selon les niveaux		
Multiplodingo. 7 jeux de multiplications et divisions	<i>Guély, François</i>	Aritma
7 Jeux de multiplications, divisions, multiples, diviseurs, carrés et les quatre opérations du CE2 au CM2 . Un livret de règles accompagne ; manuel pédagogique gratuit télécharger sur le site aritma avec 3 règles de jeu supplémentaires, des conseils, des posters de règles à afficher et des propositions d'aide spécialisée, de progressions...		
Mystero	<i>Lyons, Michel / Lyons, Robert</i>	Chenelière-McGraw-Hill
Jeu de numération complément de Logix et Architek, pour acquérir le concept nombre. Chaque carte propose 8 indices évoquant des nombres. L'enfant a des cartons avec des nombres de 1 à 9. A mesure qu'il décode un indice, il place sur la grille vierge le chiffre correspondant. Pour un joueur		
Numé Cat's. Les énigmes mathématiques	<i>Petit, François</i>	Collins / Didacto
Jeu avec 60 cartes énigmes, 18 cartes nombres, la règle du jeu et 2 variantes. Ecouter les énigmes des autres joueurs et taper le plus vite possible sur le nombre		
Numeriplay : quadruplay, octuplay, équiplay	<i>Faradji, Didier</i>	CRDP de Franche-Comté
3 jeux mathématiques pour établir le concept de nombre et d'égalité : Quadriplay, Equiplay et Octuplay		
On the dot	<i>Bodin, Dominique</i>	Didacto
Jeu de logique et de rapidité très original avec des cartes translucides à superposer. Chaque joueur prend 4 cartes avec les bordures de même couleur. On retourne une carte combinaison. Tous les joueurs cherchent alors à reproduire le motif de la carte en superposant de manière adéquate leurs 4 cartes. Il faut tourner ses cartes dans tous les sens (y compris recto-verso), faire preuve de logique et d'une bonne vision spatiale pour être le premier à réaliser la combinaison et marquer des points. Contenu: 24 cartes translucides (8 x 8 cm - 6 couleurs de bordure), 64 cartes objectifs (dont 10 cartes d'initiation), règle, jolie boîte de rangement en fer.		
Qwirkles Cubes	<i>Susan Mc Kinley Ross</i>	iello
Aligner des cubes ayant des symboles de formes ou de couleurs identiques de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.		
Rallye		Didacto
Jeu de calcul. Pour remporter une étape du rallye et obtenir le bon nombre de kilomètres à parcourir, astuces et calculs sont nécessaires		
Rapido Calcul. Jeu de calcul mental	<i>Pasturel, Martine</i>	Atelier de l'oiseau magique
Jeu de calcul mental avec addition, soustraction, multiplication pour jeu collectif ou individuel. 1er plateau de jeu : des boules numérotées de 0 à 50 + les dizaines jusqu'à 100 / 2ème plateau : des boules de 0 à 100 / 4 dés spéciaux : 1 rouge 6 faces (multiplicateur : 1, 2, 5, 10) ; 1 rouge 10 faces (multiplicateur de 1 à 10) ; 2 dés noir 12 faces (de 0 à 10). 48 étiquettes addition, 48 étiquettes soustraction; 16 planches de grilles recto-verso à compléter (feutre à l'eau) : retrouver l'opération, le nombre manquant, additionner en ligne/colonne pour trouver un nombre manquant		
Ratatouille. Calculer en s'amusant		Didacto
Jeu de calcul et d'association (utilise les 4 opérations) pour 2 à 6 joueurs		
Rush Hour	<i>Yoshigara, Nob</i>	Smart Games / Didacto
Jeu de logique et stratégie : faire sortir une voiture rouge de l'embouteillage. Avec 40 cartes défis de 4 niveaux de difficulté. Pour 8 ans et plus		

Titre	Auteurs	Editeurs
Rush Hour Junior	<i>Yoshigara, Nob</i>	Smart Games
Jeu de logique et stratégie : faire sortir la voiture du glacier d'un embouteillage avant que la glace ne fonde. Avec 40 cartes défis de 4 niveaux de difficulté. Pour 6-8 ans		
Sardines. Jeu d'observation et de mémoire		Didacto
Jeu de pouobserver les sardines de son jeu, les mémoriser et les retrouver dans la boîte		
Shut the box		Didacto
Jeu de calcul mental: en début de partie tous les chiffres sont relevés. Chaque joueur à son tour jette les 2 dés et rabat les 2 chiffres correspondants, ou le total des 2 valeurs, ou une autre décomposition de 2 chiffres formant le même résultat (par exemple s'il a obtenu 3 et 6, il peut baisser les clapets 3 et 6, ou 9, ou 8 et 1, ou 7 et 2, ou 5 et 4). Le joueur jette les dés jusqu'à ce qu'il soit bloqué. Il additionne alors les chiffres des clapets restés ouverts et les note. A la fin de la partie le joueur qui a le moins de points remporte la partie!		
SMARTCAR		Didacto / Smart Games
Jeu de réflexion: Construire la voiture avec les blocs de bois en respectant la position des couleurs données par le défi. 48 défis pour les 4 ans et plus, 48 défis pour les 7 ans et plus.		
Square by square		Didacto
Jeu de logique avec 60 défis: il s'agit de reproduire un modèle avec les 14 pièces du jeu. Les défis sont des dessins bicolores qui ne donnent pas la disposition des pièces. Au dos des cartes figurent 2 indices: un qui donne la disposition des pièces vertes, un qui donne la disposition des pièces bleues. Pour trouver la solution il faut tourner les pièces, les faire pivoter, etc.		
Sudoku		Accès éditions
Jeu pour découvrir le sudoku		
Tantrix	<i>Mac Manaway, Mike</i>	Gigamix
Jeu de logique et stratégie composé de 56 tuiles hexagonales, numérotées et uniques par leurs 3 bandes de couleurs qu'il faut connecter entre elles		
Terre et mer. Gogetter		Smart Games / Didacto
Jeu de logique et de réflexion: le puzzle central de 9 pièces permet de relier par des chemins certains éléments du cadre (voilier, phare, petits poissons, requins, etc) ou au contraire de faire en sorte que certaines images ne communiquent pas, en fonction des consignes. Ce Gogetter offre une difficulté supplémentaire: il y a des chemins bleus pour l'eau et des chemins jaunes pour la terre! Contenu: 1 plateau de jeu (19 x 19 cm), 9 pièces de puzzles carrées, 1 livret avec 48 défis (et 48 solutions) en 4 niveaux de difficulté croissante, qui se range dans le plateau de jeu.		
Trioision Master		Huchi & friends
Jeu de recherche pour déplacer un pion en suivant les indications d'une carte. JEu pour 1 à 6 joueurs (9 pièces en bois : 3 jaunes, 3 rouges, 3 bleus en 3 pions, 3 cubes, 3 pièces octogonales)		