

40 activités pour pratiquer le français et les mathématiques en s'amusant pendant la quarantaine



Claire Cournoyer

Enseignante à l'école Migwan

(Conseil de la Première Nation Abitibiwinni)

Maude Cournoyer Gonzalez

Enseignante en soutien linguistique

(CSDM)

20 activités pour pratiquer le français en s'amusant pendant la quarantaine

1) Devinettes, énigmes ou charades

- Résoudre celles qu'on trouve sur internet.
- Les inventer et jouer oralement. (Trouve le mot auquel je pense.)
- Les inventer et les écrire. (Choisir un mot et trouver 3 indices.)

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.youtube.com/watch?v=StuglwQgadQ>
 - <https://www.mes-jeux-educatifs.fr/blog/devinettes-enigmes-pour-enfants.htm>
 - <http://www.webjunior.net/blagues/vetement-tres-courant-4827.php>
 - <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/charades-pour-les-enfants/>
 - <https://sites.google.com/maotechno.com/jeux evasion/accueil>
-

2) Mimes

- Verbes
- Catégories (animaux, émotions, sports...)

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://ideedactivite.com/2018/06/21/jouer-aux-mimes/>
 - <https://www.fichesdeprep.fr/2017/04/21/jeux-de-mimes/>
 - <https://www.jesuisanimateur.fr/data/docs/liste-de-mimes.pdf>
-

3) Mots cachés ou mots croisés

- À faire sur papier ou sur internet.
- À inventer sur papier ou avec l'aide d'un outil sur internet.

@ Quelques ressources sur internet pour en créer :

- <https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/lang-fr/>
- <https://www.educol.net/crosswordgenerator.php>

@ Quelques ressources sur internet pour en faire :

- <https://apprendrealire.net/mots-croises-en-ligne>
 - <http://www.webjunior.net/mots-croises/>
 - <https://www.teteamodeler.com/dossier/jeux/mot-cache.asp>
 - <https://www.fortissimots.com/>
-

4) Jeux de mémoire où il faut trouver des paires

- Demandez à l'enfant de nommer l'image ou de lire le mot sur les cartes retournées.
- Choisissez une catégorie et créez un jeu en écrivant des mots, en faisant des dessins ou en découpant des images (vieux journaux, circulaires ou magazines). Vous pouvez aussi jouer sur internet.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://tipirate.net/imprimer/jeux-de-societe/jeux-de-memoire>
 - <https://dessinemoiunehistoire.net/category/jeux-de-memory/>
 - <https://www.memozor.com/fr/autres-jeux-de-memoire/jeux-memoire-mots/jeu-de-s-paires-de-mots>
-

5) Cherche les erreurs

- Demandez à l'enfant d'expliquer oralement et avec précision les erreurs trouvées.
- Jouez sur papier ou sur internet.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.teteamodeler.com/dossier/jeux/jeu-erreur.asp>
 - <https://turbulus.com/jeux-a-imprimer/7erreurs>
 - <http://www.recrekids.com/erreurs/index10.php>
-

6) Cherche et trouve

- Demandez à l'enfant d'expliquer précisément où se trouve l'objet ou le personnage trouvé. (à droite de, en haut de, sous le...)
- Jouez sur papier ou sur internet.
- Créez votre propre jeu en faisant un dessin ou un collage. Vous pouvez choisir une catégorie au préalable.

@ Quelques ressources sur internet :

- <http://chezcamille.eklablog.com/cherche-et-trouve-a108975764>
 - <https://www.educatout.com/outils/trucs-et-astuces/divers---activites/un-jeu-cherche-et-trouve-maison.htm>
 - <http://www.momes.net/Coloriages/Coloriage-cherche-et-trouve>
-

7) Jouer au détective

- Il y a plusieurs façon de jouer au détective à la maison. Voici une proposition :
 - Demandez à l'enfant d'observer un espace (ce qu'il y a sur la table ou ce qu'il y a dans cette pièce par exemple) pendant un temps donné. L'enfant sort de la pièce. Vous cachez ou vous déplacez un objet. L'enfant revient et il doit trouver l'objet qui a été déplacé ou qui a disparu. Il doit nommer l'objet et expliquer avec précision où il se trouvait.
- Mettez de l'ambiance en utilisant déguisements, musique, loupes, empreintes...

@ Quelques ressources sur internet :

- <http://amedejoueur.com/jeu-du-detective/>
 - <https://www.lapresse.ca/vivre/201801/30/01-5152031-jouer-au-detective-dans-la-neige.php>
-

8) Découvrir la chaîne jeunesse de l'ONF

- Découvrez des documentaires, des films de fiction ou d'animation.
- Vous pouvez écrire une critique ou encore discuter du film.

@ Ressource internet :

- <https://www.onf.ca/chaines/jeunesse/>
-

9) Inventer un jeu de société

- Il y a plusieurs façons de créer un jeu.
- Je vous propose de :
 - Créer une planche de jeu. Vous pouvez simplement dessiner des cases sur un carton ou une feuille.
 - Trouver un dé ou réaliser votre propre dé personnalisé (voir annexe 1).
 - Trouver des pions ou les créer avec ce que vous avez sous la main (papier d'aluminium, carton, objets recyclés...).
 - Rédiger les règles du jeu.
 - Créer des cartes spéciales et des cartes-questions.

@ Quelques ressources pour s'inspirer :

- <https://www.montramoicomment.com/loisirs-sports/7-jeux-de-societe-a-fabriquer.html>
 - <http://associationoshw.e-monsite.com/agenda/sensibilisation-a-travers-un-jeu-de-societe.html>
 - <https://loisirmag.com/comment-creeer-un-jeu-de-societe/>
-

10) Écouter des balados

@ Quelques suggestions :

- <https://www.franceculture.fr/emissions/fictions-le-feuilleton/les-aventures-de-tin-tin-le-lotus-bleu>
 - <https://louimedia.com/entre>
 - <https://ici.radio-canada.ca/premiere/balados/4815/elkapoutchi>
-

11) Inventer une histoire avec un dé

- Énumérez sur une feuille 6 héros, 6 actions, 6 lieux, 6 moments, 6 problèmes et 6 objets.
- Prenez un dé et lancez-le pour chaque catégorie.
- Inventez une histoire à partir de ces éléments.
- C'est une belle occasion de travailler le schéma narratif.

@ Quelques ressources sur internet :

- <http://www.crapouilleries.net/article-production-d-ecrit-carnet-et-atelier-115943438.html>
 - <http://www.dansmatrouse.com/des-a-histoire-a80737626/>
 - Schéma narratif : <http://www.alloprof.qc.ca/BV/pages/f1050.aspx>
 - Schéma narratif : <https://www.youtube.com/watch?v=OxZod9BUS-w>
-

12) Inventer un poème sans écrire

- Choisir un texte (un article, une chanson, un poème...).
- Manipuler le texte pour créer son propre poème. On peut effacer ou déplacer des mots ou des groupes de mots, mais il est interdit d'écrire!

@ Quelques ressources pour trouver des poèmes en ligne :

- <https://www.jeuxetcompagnie.fr/poemes-enfant/>
 - <http://www.takatrouver.net/poesie/>
-

13) Bingo (ou loto)

- Créez ou imprimez des grilles sur lesquelles se trouvent des mots ou des images se rapportant à une thématique.
- Les joueurs pigent une image qu'ils nomment ou un mot qu'ils lisent.
- Tous les joueurs qui ont cette image ou ce mot mettent un jeton dessus. On peut utiliser, par exemple, des morceaux de papier découpés ou des macaronis comme jetons.
- Le gagnant doit dire *Bingo!* s'il a des jetons sur toute une rangée diagonale, horizontale ou verticale.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.ameliepepin.com/documents/80f59cfe-755f-421d-89dc-07d5b3962de8>
 - <https://generateurbingo.com/bingo-mots/>
 - <https://dessinemoiunehistoire.net/category/lotos/>
 - <http://lutinbazar.fr/jeux-sur-les-natures-de-mots/>
-

14) Visiter le site internet d'un zoo

- Découvrir les fiches et les vidéos d'un zoo et écrire un court texte informatif sur un animal.

@ Quelques sites à visiter :

- <https://zoocomuseum.ca/fr/animaux/>
 - <https://zoodegranby.com/fr/les-animaux>
 - <https://www.parcomega.ca/>
-

15) Les 7 familles

- Créez ou imprimez un jeu des 7 familles.
- Il doit y avoir 6 membres dans chaque famille, donc 42 cartes. Modifiez le nombre de familles ou de membres au besoin.
- Une fois que les cartes sont distribuées, les joueurs doivent essayer de compléter des familles. À leur tour, ils doivent demander à un autre joueur s'il a un membre de la famille qu'ils veulent compléter en nommant précisément ce membre. Par exemple : As-tu le grand-père de la famille Écureuil?

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/jeu-7-familles-mots-de-la-meme-famille/>
 - <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/jeu-7-familles-lettres-muettes/>
 - <https://dessinemoiunehistoire.net/jeu-7-familles/>
-

16) Visiter un musée virtuel

- Amusez-vous à vous promener dans un grand musée comme le Louvre ou le Metropolitan Museum of art.
- Choisissez une oeuvre et rédigez un texte descriptif pour décrire celle-ci.

@ Quelques musées à visiter en ligne :

- <https://www.louvre.fr/visites-en-ligne>
 - <https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project>
-

17) Chasse au trésor

- Inventez une chasse au trésor ou réalisez une chasse trouvée sur internet.
- S'il vous manque du matériel, soyez créatifs! Les enfants n'y verront que du feu!
- Si le coeur vous en dit, mettez les enfants dans l'ambiance avec de la musique et des costumes selon le thème choisi.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://petiteschassesautresor.com/coffre-au-tresor-go/>
 - <https://www.canalvie.com/famille/vie-de-famille/activites-en-famille/chasse-au-tresor-cle-en-main-les-pirates-1.1219964>
 - <https://www.unjourunjeu.fr/chasse-au-tresor/>
-

18) 1 minute pour gagner

- Inspirez-vous des défis qu'on retrouve sur internet ou créez vos propres défis à partir du matériel à votre disposition.
- Utilisez une ambiance sonore pour plus de plaisir.

@ Quelques ressources sur internet :

- https://urls-bsl.qc.ca/images/Upload/loisir-municipal/banques_de_jeux/une-minute-pour-gagner.pdf
- <https://www.youtube.com/watch?v=y3hppSjxtOg>

@ Ambiance sonore:

- <https://www.youtube.com/watch?v=J6Zmo5Q0AZ0&list=PLOQZrj2xYTLTbidrkOBVORQmmNHXwGZtP>

@ Les joueurs de l'Impact qui font le défi du biscuit :

- https://www.youtube.com/watch?v=9jwr_O5DQJI
-

19) Le dictionnaire pour tout savoir de (prénom)

- Assemblez des feuilles pour créer un petit livre.
- Sur chaque page, l'enfant note quelque chose d'important pour lui. Il peut s'agir du nom d'une personne, d'une activité, d'une date, d'un objet, d'un lieu...
- Décorez votre dictionnaire à l'aide de dessins, de collages, d'autocollants, de rubans...
- Cette activité peut devenir un rituel et l'enfant peut remplir une page par jour un peu comme un journal intime.
- Vous pourriez aussi modifier l'activité en créant, par exemple, *Le dictionnaire pour tout savoir de la famille (nom de famille)*.

@ Quelques ressources pour fabriquer votre dictionnaire :

- <https://www.youtube.com/watch?v=vyVQ48Z3akw>
 - https://www.youtube.com/watch?v=IHuoS3ngl_A
 - <http://il-etait-une-fois.com/imprimer-et-fabriquer-un-livre-personnalise-a-la-maison/>
-

20) Virelangues

- Les virelangues sont des phrases difficiles à prononcer. On essaye de les répéter rapidement et sans se tromper.
- Pourquoi ne pas inventer vos propres virelangues?

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://langue-francaise.tv5monde.com/decouvrir/devenir-expert/les-virelangues>
 - http://imagesetlangages.fr/animations_pedagogiques/rep-plus/180_virelangues__2_.pdf
-

20 activités pour pratiquer les mathématiques en s'amusant pendant la quarantaine

1) Faire des grilles logiques

- On dessine ou on imprime une grille de 9 cases.
- On donne des indications à l'enfant pour qu'il place les lettres de A à I. Par exemple : C est dans un coin à gauche.
- On peut aussi faire l'activité à l'envers et demander à l'élève de donner ses propres indications.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://defimath.ca/ecole-maison/>
 - Facile (grilles), Volume 2 Chapitre 1
 - Difficile (énigmes), Volume 5 Chapitre 3
 - <https://unebellefacon.wordpress.com/2014/05/02/atelier-mathematique-grilles-logiques/>
-

2) Fabriquer un tangram

- Créez un tangram pour jouer à ce jeu d'origine chinoise où il faut construire des formes à partir de pièces de base.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.youtube.com/watch?v=uC-FZfx8rqq>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=-AVAgfZkWzw>
 - <http://soutien67.free.fr/math/activites/tangram/tangram.htm>
-

3) Multiplier et additionner avec un jeu de cartes ou des dés

- Retirez les rois, les dames et les valets d'un jeu de cartes. Divisez un jeu de cartes en deux paquets comme pour jouer à la bataille.
- Les joueurs doivent retourner la première carte au même moment et multiplier (ou additionner) les nombres le plus rapidement possible. Le joueur le plus rapide prend les 2 cartes s'il a la bonne réponse.
- La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de carte. Les jokers correspondent à 0 et les as à 1.
- Si les joueurs se débrouillent bien, ajouter les rois (13), les dames (12) et les valets (11).
- On peut aussi pratiquer les opérations avec des dés.
- Travailler les opérations avec la planche à calculer est aussi une excellente façon de comprendre les additions et les soustractions avec retenues.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/les-des-qui-multiplient-jouer-pour-apprendre-les-tables-de-multiplication/>
 - <http://ekladata.com/7bkTKwRgrgvkwoS-V68j6I9ZBWO.png>
 - Planche à calculer : <http://snowclass.com/supplanche.html>
 - Pratiquer en ligne :
 - <http://www.alloprof.qc.ca/FinLapin>
 - <http://snowclass.com/tmultiplication.html>
 - <https://beneylu.com/school/fr/application/operations-spatiales>
 - <https://www.tablesdemultiplication.fr/chat-de-multiplication.html>
-

4) Découvrir les vidéos disponibles sur le site *Défi mathématique*.

@ Quelques ressources particulièrement intéressantes :

- Le sens du nombre : <https://videos.defimath.ca/incontournables/>
 - Les fractions : <https://videos.defimath.ca/fractions/>
-

5) Une marche par jour

- Utilisez un outil comme Google Maps pour calculer le nombre de km que vous faites pendant votre marche quotidienne.
- Dans un carnet ou sur une feuille, notez les dates et les distances parcourues. Additionnez le tout à la fin de la semaine.
- Prolongez l'activité en faisant des statistiques. Notez, par exemple, les couleurs des voitures d'une rue en particulier. Calculez ensuite le pourcentage qui correspond à chaque couleur et créez un diagramme pour illustrer vos résultats.
- Vous pourriez aussi faire un diagramme pour comparer les distances que vous avez parcourues pendant vos marches.
- Pour rendre l'activité un peu plus difficile, notez aussi la durée de chaque marche et demandez à l'enfant d'additionner le tout en heure à la fin de la semaine. Ils oublient parfois que $60 \text{ min} = 1 \text{ h}$...

@ Ressource sur internet :

- <https://www.google.fr/maps>
 - <http://www.alloprof.qc.ca/BV/pages/m1365.aspx>
-

6) Découvrir les capsules MathXplosion

- Ce mathémagicien nous montre que les mathématiques sont partout et qu'on les utilise tous les jours.

@ Ressource :

- <https://www.tfo.org/fr/univers/mathxplosion/100772771/les-mathematiques-sont-partout>
-

7) Jeu des cuillères pour travailler les fractions équivalentes

- Imprimez ou dessinez les 48 cartes du jeu.
- Placez des cuillères (ou d'autres objets que les joueurs pourront saisir) au centre de la table. Il doit y avoir 1 cuillère de moins que le nombre de joueur. Par exemple, pour 4 joueurs, placez 3 cuillères.
- Brassez les cartes et donnez 4 cartes à chaque joueur.
- Les joueurs ne peuvent regarder que leurs cartes.
- Placez le reste des cartes dans une pile à droite du joueur dont la fête est le plus proche du premier janvier.
- Celui-ci pige une carte. Puis, il dépose l'une de ses cartes près du joueur à sa gauche. Il pige ensuite une autre carte et ainsi de suite.
- Les autres joueurs prennent la carte déposée près d'eux. Puis, ils déposent à leur tour l'une de leurs cartes près du prochain joueur.
- Le dernier joueur dépose sa carte à sa gauche.
- Les joueurs n'ont pas besoin de s'attendre pour continuer à jouer, mais ils ne peuvent pas avoir plus de 5 cartes en main.
- Quand un joueur se retrouve avec 4 cartes dont les fractions sont équivalentes, il doit prendre une cuillère le plus rapidement possible.
- Dès qu'un joueur prend une cuillère, les autres doivent vite prendre une autre cuillère.
- Le joueur qui se retrouve sans cuillère est éliminé.
- On reprend ensuite une partie de la même façon, mais avec un joueur et une cuillère de moins.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une cuillère. Le joueur qui gagnera cette dernière partie sera le vainqueur.

@ Ressource sur internet :

- <https://games4gains.com/blogs/teaching-ideas/ehttpsquivalent-fractions-game-of-spoons>
- <https://www.youtube.com/watch?v=zyrxFg8emtq>

8) Faire des sudokus

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.clicmaclasse.fr/maths/calcul-logique/sudoku/>
 - <http://snowclass.com/sudoku.html>
 - <http://www.momes.net/Jeux/Jeux-a-imprimer/Sudoku/Sudoku-enfant-a-imprimer>
-

9) Une promenade en ligne

- De votre salon, découvrez Paris, Londres ou New York!
- Choisissez une destination que vous aimeriez visiter. Faites ensuite une petite recherche pour établir un itinéraire pour visiter les attractions de votre choix en partant d'un hôtel.
- Utilisez Google Maps pour calculer la distance à parcourir et le temps nécessaire pour compléter le parcours.

@ Quelques ressources sur internet :

- https://www.voyagefamily.com/france/visiter-paris-en-famille_203
 - <https://www.voyagesetenfants.com/londres-avec-des-enfants-infos-pratiques/>
 - <https://newyorkmonamour.fr/new-york-avec-enfants/>
-

10) Organiser une soirée casino

- Se familiariser avec les jeux de hasard et le concept de probabilités
- Dés, roulette, sac rempli de billes, tirage, pile ou face...
- Animez la soirée avec une mise en scène, des costumes, de la musique...

@ Quelques ressources sur internet :

- <http://laclassedekarine.blogspot.com/2015/04/les-probabilites.html>
 - <https://www.netmaths.net/feteforaine#accueil>
-

11) Les nombres décimaux avec un jeu de cartes

- Retirez les jokers, les rois, les reines et les valets d'un jeu de cartes. Mélangez les cartes et formez une pile au centre de la table.
- Chaque joueur doit avec un crayon et une copie (imprimée ou recopiée) du tableau de l'annexe 3.
- L'un après l'autre, les joueurs pigent une carte et la placent devant eux pour que tous les joueurs puissent la voir.
- Les joueurs écrivent le nombre de la carte pigée dans la colonne de leur choix de la rangée correspondant à la partie 1. Ils ne pourront pas modifier leur choix par la suite.
- Le tableau de chaque joueur, contrairement aux cartes pigées, devrait rester secret.
- Chaque joueur pige une nouvelle carte, place le nombre de celle-ci dans son tableau et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les colonnes de la partie 1 aient été remplies.
- Les joueurs comparent alors leurs tableaux. Le joueur dont le nombre décimal est le plus élevé gagne la partie et encercle le numéro de celle-ci.
- Lorsque toutes les parties sont jouées, on fait le total des points (1 point par partie gagnée).

@ Ressource sur internet :

- <https://games4gains.com/blogs/teaching-ideas/decimal-place-value-card-game>
-

12) Écouter des capsules sur l'histoire des mathématiques :

@ Quelques ressources sur internet :

- Histoire du zéro : https://www.youtube.com/watch?v=yDeCEUs_EPE
 - Pourquoi 60 minutes dans une heure? : https://youtu.be/JBK_52AV2ZQ
 - L'origine du mot calcul : <https://youtu.be/WRrLnktqUmE>
-

13) Yahtzee - Valeur des positions

- Imprimez, copiez ou adaptez le tableau de l'annexe 2. Vous pouvez adapter celui-ci si vous voulez travailler les nombres de plus de 3 chiffres (unités, dizaines, centaines).
- Vous aurez besoin de dés : 3 pour les nombres à 3 chiffres, 4 si vous ajoutez les unités de mille...
- À son tour, le joueur lance les dés. Il peut ensuite relancer un ou plusieurs dé(s) s'il le souhaite. Il doit ensuite placer son résultat dans une catégorie.

@ Ressource sur internet :

- <https://games4gains.com/blogs/teaching-ideas/place-value-game-of-yahtzee>
-

14) Cuisine et mathématiques

- Prenez une recette pour 4 personnes et adaptez celle-ci pour 2 ou encore pour 8.
- Réalisez une recette en prenant soin de bien mesurer tous les ingrédients.
- Découvrez les mathématiques de la cuisine grâce à plusieurs vidéos disponibles en ligne.

@ Quelques ressources sur internet :

- Recettes de cuisine et mathématiques :
<https://www.youtube.com/watch?v=jXFTnHVvjW8>
 - Carré de chocolat et nombre d'or :
<https://www.youtube.com/watch?v=gQ-Z3htOZ0c>
 - Fibonacci et nombre d'or : <https://www.youtube.com/watch?v=tNwxQZSwrKM>
-

15) La course aux mesures

- Mesurez préalablement des objets dans une pièce ou dans votre maison.
- Les joueurs, règle ou ruban à mesurer en main, devront trouver le plus rapidement possible un objet dont la longueur, la largeur ou la hauteur correspondent aux indications données.
- Pour rendre le jeu plus difficile donnez la mesure en mètre.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.ameliepepin.com/documents/c7ab4f6c-552f-4160-94b8-dfacd8fc4681>
 - http://www.atelier.on.ca/edu/resources/guides/GEE_math_M_3_Mesure.pdf
-

16) Construire des solides

- À l'aide de ce que vous avez à la maison (cure-dents, pailles, spaghettis, guimauves, pâte à modeler...) construisez des solides (cube, prisme, pyramide...)

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.youtube.com/watch?v=3eGpM3V-PCM>
 - <https://beneylu.com/pssst/geometrie-pour-les-gourmands/>
-

17) Dominos (fractions, pourcentage, nombre décimaux)

- Vous pouvez imprimer ou créer un jeu de domino pour travailler les fractions équivalentes, mais aussi la transformation en pourcentage et en nombre décimal.

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/dominos-des-fractions-equivalentes/>
 - <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/tableau-des-conversions-utiles-fractions/>
 - <https://apprendre-reviser-memoriser.fr/jeu-differentes-ecritures-fractions/>
-

18) Marelle mathématique

- Il fait beau dehors et la neige a fondu? Sortez et dessinez une marelle mathématique sur le trottoir! Vous n'avez pas de craie? Trouvez une recette de peinture à trottoir sur internet pour faire de la peinture à trottoir!

@ Quelques ressources sur internet :

- Recette de peinture à trottoir : <https://www.youtube.com/watch?v=sKTYOy1dTpI>
 - <http://mmemariejulie.blogspot.com/2016/01/la-marelle-des-complements-de-10.html>
 - http://www.marquagegb.com/zmarelle_math.html
 - <http://pepourelavie.eklablog.com/la-marelle-des-fractions-a100337525>
-

19) Jouer aux échecs

@ Quelques ressources sur internet :

- Jouer en ligne : <https://www.chesskid.com/fr/>
 - Fabriquer un jeu d'échecs :
<https://www.teteamodeler.com/vip2/nouveaux/decouverte/fiche154.asp>
 - Initiation au jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=D1Lk9c9y7wQ>
-

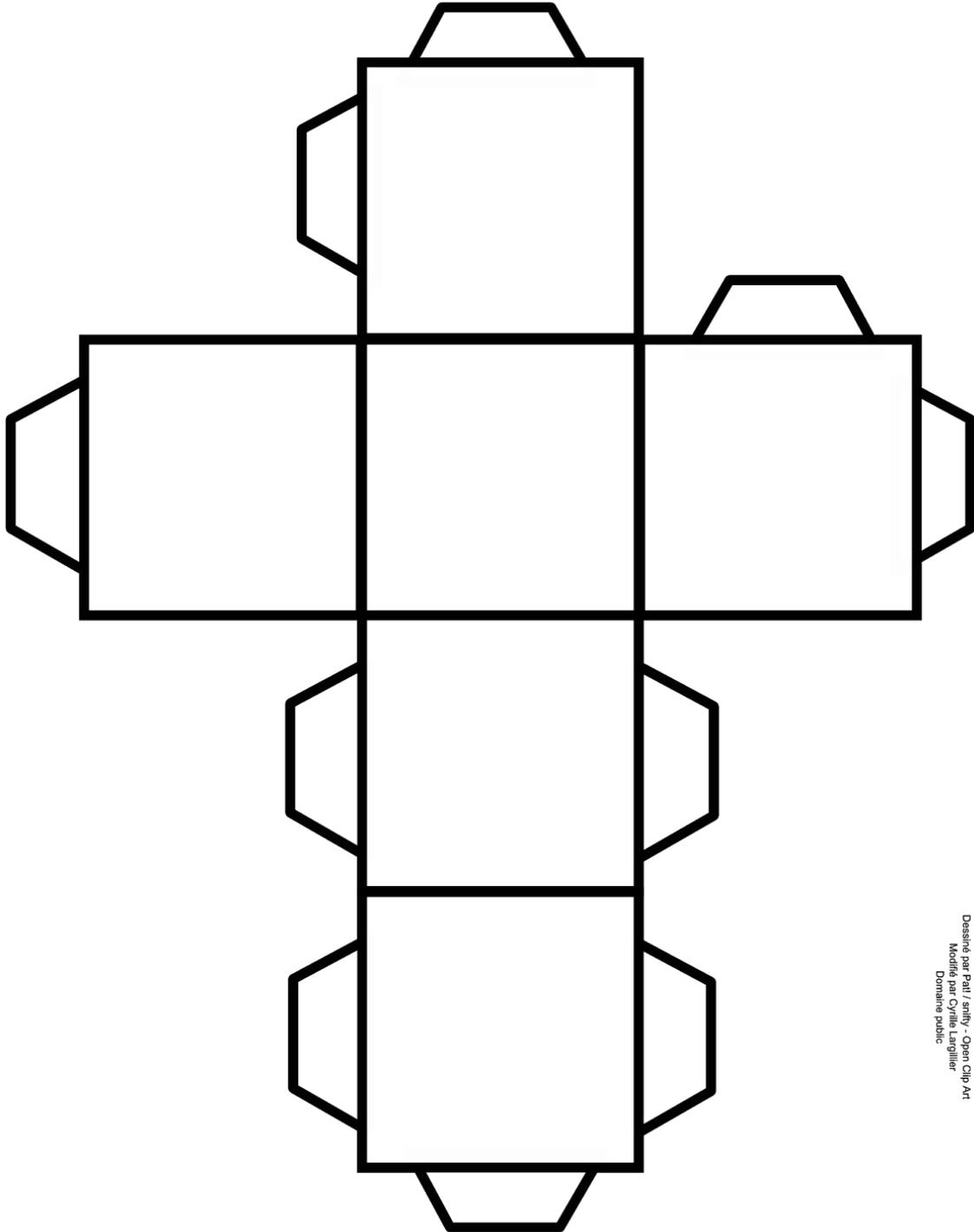
20) Jeux en lignes

@ Quelques ressources sur internet :

- <https://www.tizofun-education.com/plus/cool-math/>
 - <http://www.takatamuser.com/6-7-ans/suites-logiques-takaserie-niveau-1.html>
 - <http://www.takatamuser.com/7-8-ans/jeu-de-tri-des-formes-couleurs-tailles.html>
 - <http://www.toupty.com/jeuxnombremystere.html>
 - <http://www.alloprof.qc.ca/Pages/Jeux/LaFoire.aspx>
 - <https://fr.ixl.com/>
 - <https://www.logicieleducatif.fr/math.php>
 - <http://www.alloprof.qc.ca/Pages/Jeux/PizzaPanique.aspx>
 - <https://ici.radio-canada.ca/jeunesse/scolaire/jeux/188/triagogo-maths/jeu>
 - <https://www.jeuxmaths.fr/jeux-de-maths-en-ligne-operation.html>
-

Annexe 1

Dé à fabriquer (EDULIBRE)



Dessiné par Pail / snlly - Open Clip Art
Modifié par Cyrille Langillier
Domaine public

Annexe 2

Traduction des fiches disponibles en anglais à l'adresse suivante :
<https://games4gains.com/blogs/teaching-ideas/place-value-game-of-yahtzee>

Nom du joueur :	
Catégories	Nombre à 3 chiffres
Nombre avec un 3 à la position des centaines.	
Nombre avec un 5 à la position des unités.	
Nombre avec un 2 à la position des dizaines.	
Nombre dont les chiffres à la position des centaines et des dizaines donnent 6 lorsqu'on les additionne.	
Nombre dont les chiffres à la position des centaines et des unités donnent 9 lorsqu'on les additionne.	
Nombre dont l'addition de tous les chiffres est égale à 11.	
Nombre dont le même chiffre se retrouve dans 2 positions différentes.	
Nombre dont le même chiffre se retrouve dans les 3 positions.	
Chance! N'importe quel nombre peut être écrit ici!	
Si vous ne pouvez remplir aucune catégorie à la fin de votre tour, faites un X dans la case disponible de votre choix. Il ne sera alors plus possible pour vous d'y écrire un nombre.	
À la fin de la partie, les joueurs comparent leurs nombres. Pour chaque catégorie, le joueur ayant le nombre le plus élevé gagne et encercle sa réponse.	
Total des points (1 point par réponse encerclée)	

Annexe 3

Traduction des fiches disponibles en anglais à l'adresse suivante :
<https://games4gains.com/blogs/teaching-ideas/decimal-place-value-card-game>

Parties	Centaines	Dizaines	Unités		Dixièmes	Centièmes	Millièmes
1				,			
2				,			
3				,			
4				,			
5				,			
6				,			
7				,			
8				,			
9				,			
10				,			
Total	1 point par partie gagnée :						