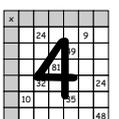
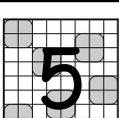
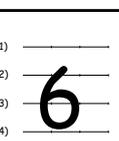
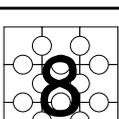


# Tableau synoptique

|   | Nom du jeu                               | Notion(s)   | Niveaux                                     | Matériel  | Nature   |
|---|--|---|---|---|--|
|    | <b>Pique tout</b>                        | Nombres (constellations et écriture en chiffres).<br>Compléments à 10, additions, multiplications.                                  | À partir du cycle 2                         | Cartes à photocopier et à découper, gobelets, crayons | Entraînement<br>Réinvestissement<br>Jeu à plusieurs    |
|    | <b>Colorilude</b>                        | Opérations sur les nombres entiers et décimaux, priorités des opérations, repérage dans un tableau.                                 | À partir du cycle 2                         | Photocopies, crayons de couleur                       | Réinvestissement<br>Consolidation<br>Seul ou collectif |
|    | <b>Mot mystère</b>                       | Nombres entiers, décimaux et fractionnaires, additions, soustractions, durées, pourcentages.  | Du cycle 2 à la classe de sixième           | Photocopies   | Réinvestissement                                       |
|    | <b>À table !</b>                         | Additions et soustractions de nombres entiers et décimaux.  | Du cycle 2 à la classe de sixième           | Photocopies   | Réinvestissement<br>Recherche                          |
|  | <b>Des carrés de quatre cases</b>        | Additions et soustractions de nombres entiers et décimaux, mesures de longueurs, durées.  | De la fin du cycle 2 à la classe de sixième | Photocopies   | Réinvestissement                                       |
|  | <b>Dessin mystère</b>                    | Repérage sur une droite graduée, nombres entiers, décimaux, fractions.  | À partir du cycle 2                         | Photocopies   | Réinvestissement                                       |
|  | <b>Calcul &amp; mental</b>               | Opérations sur les nombres.   | À partir du cycle 2                         | Photocopies, cartons à découper                       | Calcul mental<br>Recherche                             |
|  | <b>Produits pour carreaux</b>            | Décompositions multiplicatives de nombres entiers.  | De la fin du cycle 2 à la classe de sixième | Photocopies   | Réinvestissement<br>Recherche                          |
|  | <b>TOUT EST NEUF DANS JEUX-ÉCOLE 3 !</b> |   |   |   |  |
|  | <b>Jeux des compléments</b>              | Compléments à 90, 100 et à 1000 des entiers, compléments à 10 des décimaux, manipulations de diverses écritures de nombres entiers. | À partir du cycle 2                         | Photocopies, des pions, un dé                         | Réinvestissement<br>Jeu à plusieurs                    |