








Région académique



# SEMAINE DES MATHÉMATIQUES 2019

## CYCLE 2

Pour la semaine des mathématiques, six jeux vous sont proposés. Pour quatre de ces jeux, il y a deux niveaux. Vous choisirez en fonction de vos élèves. Les autres jeux sont adaptés à tous les élèves de cycle 2.

Jeu	But	Illustration	Nombre de niveaux																					
<b>La bataille navale</b> Jeu de société	Faire couler les bateaux de son adversaire. C'est un jeu de réflexion.		2																					
<b>Le rummikub</b> Jeu de société	Se débarrasser de toutes ses plaquettes en utilisant des combinaisons variées.		1																					
<b>Ti point Ti croix</b> Jeu antillais	Aligner verticalement, horizontalement ou en diagonale 5 points ou 5 croix. Jeu de stratégie		2																					
<b>Le jeu de Nim</b>	Parmi une quantité de jetons (ou allumettes) , ne pas être le joueur qui prend le dernier jeton. Jeu de stratégie		1																					
<b>Mastermind</b> Jeu de société	Deviner un code couleur créé par un adversaire. Jeu de réflexion et de déduction	<div><div>CODIFICATEUR</div><div><div><div></div><div></div><div></div></div><div><div></div><div></div><div></div></div></div><table><tr><td>1</td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td></tr><tr><td>2</td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td></tr><tr><td>3</td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td><td><div></div></td></tr></table></div>	1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	2
1	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>																		
2	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>																		
3	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>																		
<b>Zanzibar</b> Jeu de dés très ancien	Obtenir le plus grand score en réalisant des Zanzis, c'est-à-dire 3 valeurs de dés identiques (brelans)		1																					

Pour chaque jeu, vous avez la règle et le matériel à photocopier.