



À l'occasion de la Semaine des mathématiques 2023,
Génération 5 a le plaisir de vous offrir
cette version imprimable du jeu **M@ths en forme**.



À découvrir en vidéo !



<http://g5.re/twf>

Ce jeu de cartes est issu de *l'Atelier des Jeux* : 7 jeux de cartes invitant les élèves à jouer, en atelier autonome ou encadré, à des activités ludiques, motivantes et stimulantes.

 Génération 5

Boîtes de jeux
à découvrir !

> Flashez ce QR code



triangle



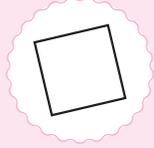
M@ths en formes

rectangle



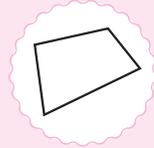
M@ths en formes

carré



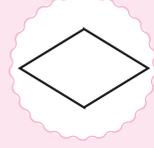
M@ths en formes

quadrilatère



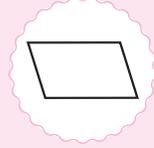
M@ths en formes

losange



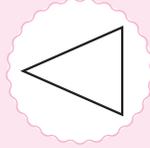
M@ths en formes

parallélogramme



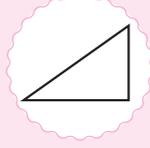
M@ths en formes

**triangle
isocèle**



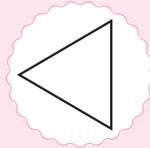
M@ths en formes

**triangle
rectangle**



M@ths en formes

**triangle
équilatéral**



M@ths en formes

cercle



M@ths en formes

polygone

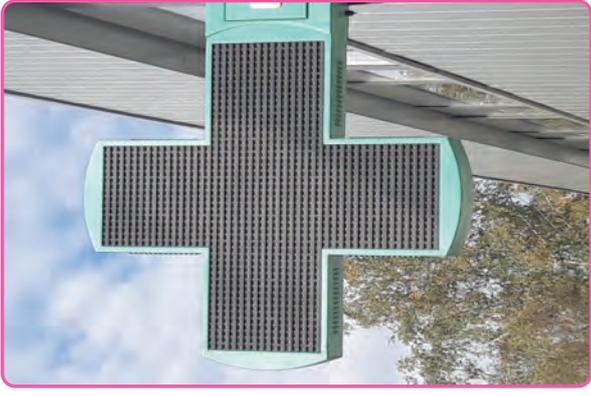


M@ths en formes

disque



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



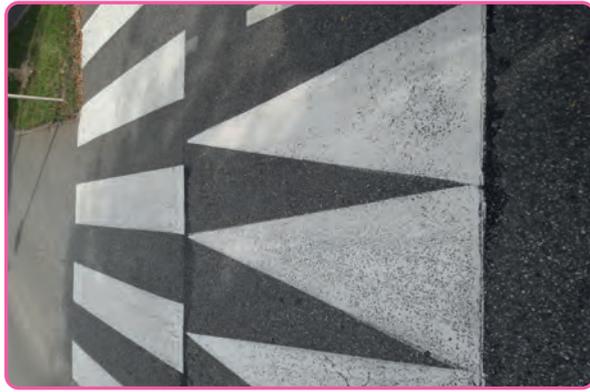
M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



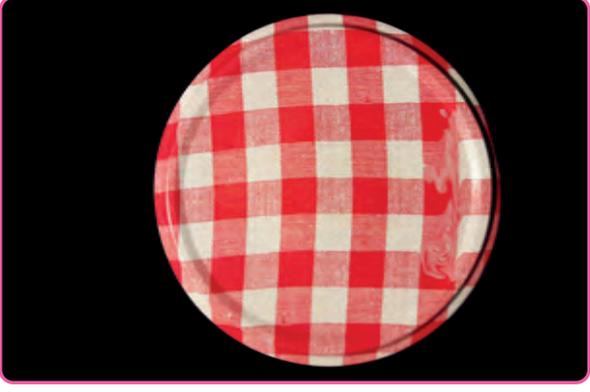
M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



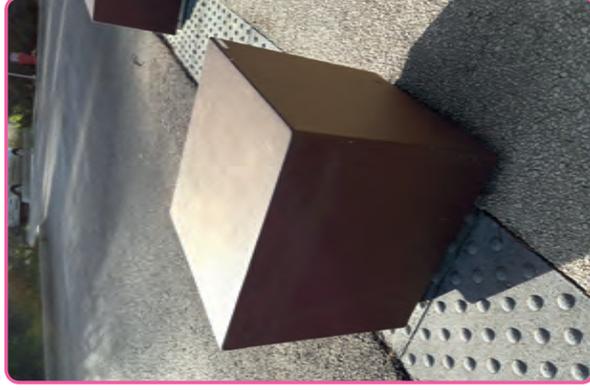
M@ths en formes



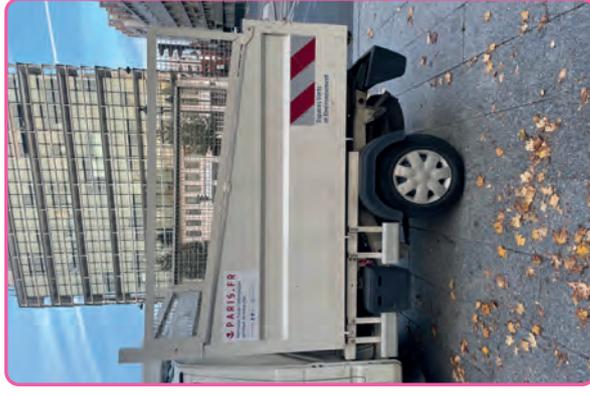
M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



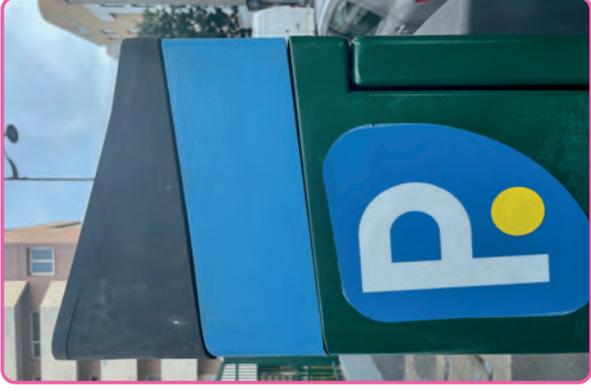
M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



M@ths en formes



AIDE TUTORIELLE

Le jeu des formes

M@ths
en formes

Attention ! De par l'angle des prises de vue, les objets, et donc les formes, sont parfois déformés sur la photo : une fenêtre carrée dans la réalité peut apparaître comme un losange sur la photo. Pour ce jeu, **toute justification mathématiquement correcte est acceptée**, qu'elle soit basée sur la forme réelle ou sur celle apparaissant sur la photo.

<p>Triangle</p> <p>Un triangle a trois sommets et trois côtés.</p> 	<p>Rectangle</p> <p>Un rectangle est un quadrilatère dont les côtés sont égaux deux à deux et dont les angles sont droits.</p> 	<p>Carré</p> <p>Un carré est un quadrilatère dont les côtés sont égaux et dont les angles sont droits.</p> 	<p>Quadrilatère</p> <p>Un quadrilatère a quatre sommets et quatre côtés.</p> 
<p>Losange</p> <p>Un losange est un quadrilatère dont les côtés sont de même longueur.</p> 	<p>Parallélogramme</p> <p>Un parallélogramme est un quadrilatère dont les côtés sont égaux deux à deux.</p> 	<p>Triangle isocèle</p> <p>Un triangle isocèle est un triangle qui a deux côtés de même longueur.</p> 	<p>Triangle rectangle</p> <p>Un triangle rectangle est un triangle dont l'un des angles est droit.</p> 
<p>Triangle équilatéral</p> <p>Un triangle équilatéral est un triangle dont les trois côtés sont de même longueur.</p> 	<p>Cercle</p> <p>Un cercle est formé de tous les points situés à une même distance d'un point appelé centre.</p> 	<p>Polygone</p> <p>Un polygone est une figure fermée, formée de segments.</p> 	<p>Disque</p> <p>Un disque est formé de tous les points situés sur un cercle et à l'intérieur de ce cercle.</p> 



AIDE TUTORIELLE

Le jeu des formes

M@ths
en formes

Attention ! De par l'angle des prises de vue, les objets, et donc les formes, sont parfois déformés sur la photo : une fenêtre carrée dans la réalité peut apparaître comme un losange sur la photo. Pour ce jeu, **toute justification mathématiquement correcte est acceptée**, qu'elle soit basée sur la forme réelle ou sur celle apparaissant sur la photo.

<p>Triangle</p> <p>Un triangle a trois sommets et trois côtés.</p> 	<p>Rectangle</p> <p>Un rectangle est un quadrilatère dont les côtés sont égaux deux à deux et dont les angles sont droits.</p> 	<p>Carré</p> <p>Un carré est un quadrilatère dont les côtés sont égaux et dont les angles sont droits.</p> 	<p>Quadrilatère</p> <p>Un quadrilatère a quatre sommets et quatre côtés.</p> 
<p>Losange</p> <p>Un losange est un quadrilatère dont les côtés sont de même longueur.</p> 	<p>Parallélogramme</p> <p>Un parallélogramme est un quadrilatère dont les côtés sont égaux deux à deux.</p> 	<p>Triangle isocèle</p> <p>Un triangle isocèle est un triangle qui a deux côtés de même longueur.</p> 	<p>Triangle rectangle</p> <p>Un triangle rectangle est un triangle dont l'un des angles est droit.</p> 
<p>Triangle équilatéral</p> <p>Un triangle équilatéral est un triangle dont les trois côtés sont de même longueur.</p> 	<p>Cercle</p> <p>Un cercle est formé de tous les points situés à une même distance d'un point appelé centre.</p> 	<p>Polygone</p> <p>Un polygone est une figure fermée, formée de segments.</p> 	<p>Disque</p> <p>Un disque est formé de tous les points situés sur un cercle et à l'intérieur de ce cercle.</p> 

Règle 1

LE JEU DES FORMES

Matériel

- 54 cartes :
- 12 cartes *Vocabulaire*
- 42 cartes *Images*

But du jeu

Poser des cartes selon la figure demandée.

Nombre de joueurs

De 3 à 4 joueurs

Règle du jeu

On distribue équitablement toutes les cartes aux joueurs.

Le joueur qui commence pose une carte *Vocabulaire*. S'il n'en a pas, le tour passe à son voisin de gauche... jusqu'à ce qu'un joueur puisse poser cette carte.

Le joueur suivant pose, à côté de la carte *Vocabulaire*, une carte *Image* qui montre la figure demandée. S'il n'en a pas, soit il pose une nouvelle carte *Vocabulaire* sur le tas correspondant, soit il passe son tour.

Si plusieurs formes géométriques sont présentes sur la photo, ou si quelqu'un le demande, le joueur devra justifier la pose de sa carte.



Disposition du jeu sur la table

NB : Toute justification mathématiquement correcte sera acceptée.

De par l'angle des prises de vue, les objets (et donc les formes) sont parfois déformés : une fenêtre carrée peut apparaître sur la photo comme un losange. On se basera autant sur sa forme réelle que sur sa représentation sur la photo, pourvu que la justification mathématique soit correcte. En cas de contestation, se reporter à l'aide tutorielle.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes.

Il peut arriver que certaines cartes ne puissent être posées car le nom de la forme n'est pas apparu ou a déjà été recouvert. Le jeu s'arrête alors quand plus aucune carte ne peut être posée. Le gagnant est celui à qui il reste le moins de cartes.

Variante : Tout-en-images

On ne joue qu'avec les cartes *Images* : le premier joueur pose une carte. Le suivant la recouvre avec une carte qui contient une des figures représentées sur la carte précédente, etc.

Règle 2

UNO DES FORMES

Matériel

- 54 cartes :
- 12 cartes *Vocabulaire*
- 42 cartes *Images*

But du jeu

Poser des cartes selon la figure demandée.

Nombre de joueurs

De 3 à 4 joueurs

Règle du jeu

On distribue 7 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.

Le joueur qui commence pose une carte *Vocabulaire*. S'il n'en a pas : le tour passe à son voisin de gauche... jusqu'à ce qu'un joueur puisse poser cette carte.

Le joueur suivant pose une carte *Image* avec la figure demandée, à côté de la carte *Vocabulaire*. S'il n'en a pas : soit il pose une carte *Vocabulaire* sur la précédente, soit il pioche. Si la carte piochée correspond aux critères, il la pose. Sinon, il passe son tour.

Si plusieurs formes géométriques sont présentes sur la photo, ou si quelqu'un le demande, le joueur devra justifier la pose de sa carte.

NB : Toute justification mathématiquement correcte sera acceptée.

De par l'angle des prises de vue, les objets (et donc les formes) sont parfois déformés : une fenêtre carrée peut apparaître sur la photo comme un losange. On se basera autant sur sa forme réelle que sur sa représentation sur la photo, pourvu que la justification mathématique soit correcte. En cas de contestation, se reporter à l'aide tutorielle.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur n'a plus de carte en main. On peut aussi continuer pour déterminer qui sera le deuxième, troisième et quatrième.



.....
**PENSEZ À RANGER LE JEU
 POUR LES SUIVANTS !**



M@ths en-vie - l'Atelier des Jeux

7 jeux de cartes pour apprendre en s'amusant !

M@ths en-vie est un dispositif qui s'appuie sur des situations de la vie quotidienne pour engager une réflexion mathématique à l'école et ainsi donner du sens à des concepts bien souvent abstraits pour les enfants.

Dans la lignée du dossier pédagogique *M@ths en-vie (cycles 1, 2, 3) – 34 activités de la maternelle au CM2*, la collection se poursuit avec *l'Atelier des Jeux* qui invite les élèves à jouer en **atelier autonome ou encadré** à des activités ludiques, motivantes et stimulantes. Cette démarche vient **en complément de l'approche traditionnelle** de l'apprentissage des mathématiques, lors des phases de découverte, de structuration d'une notion ou encore d'entraînement.

Chaque boîte de jeux est accompagnée d'un **livret pour l'enseignant** (compétences travaillées, intérêts pédagogiques, variantes de jeux, synthèse de toutes les règles des jeux et de toutes les cartes) et de **fiches pour les élèves** (règles des jeux et aides tutorielles).

Nombres, formes, mesures

Boîte de 4 jeux de cartes + livret enseignant + fiches élèves

CP au CM2



Cette boîte comprend **4 jeux de cartes** distincts basés sur les nombres, formes et mesures, permettant de réaliser 5 activités :

- M@ths en grandeurs - Cycle 2**
 Compétences : Estimer les ordres de grandeur de quelques longueurs, masses et contenances en relation avec les unités métriques. - Activité *Mémoire* (jeu de 32 cartes) pour associer chaque objet à sa mesure (masse, longueur, prix, volume).
- M@ths en mots - Cycles 2 et 3**
 Compétences : Connaître et mobiliser le lexique lié aux trois domaines des mathématiques. - Activité *M@ths en mots* (jeu de 32 cartes) : faire deviner un mot de vocabulaire mathématique (avec une description, puis avec un seul mot).
- M@ths en formes - Cycles 2 et 3**
 Compétences (selon le cycle) : Reconnaître, nommer, décrire des figures usuelles ou complexes ; Décrire, reproduire sur papier quadrillé ou uni, des figures ou des assemblages de figures planes. - Activités *Jeu des formes*, *Uno des formes* (jeu de 54 cartes) : poser les cartes Images ou Vocabulaire selon la figure demandée.
- M@ths en num' - Cycles 2 et 3**
 Compétences (selon le cycle) : Interpréter les noms des nombres à l'aide des unités de numération et des écritures arithmétiques ; Utiliser des écritures en unités de numération ; Connaître les unités de la numération décimale pour les nombres entiers ; Comprendre et appliquer les règles de la numération décimale de position aux grands nombres entiers et nombres décimaux. - Activité *Jeu des portraits* (jeu de 54 cartes) : faire deviner un nombre figurant sur une carte.

À découvrir en vidéo !



<http://g5.re/twf>



Fractions

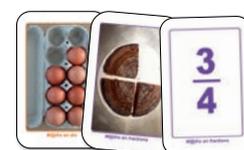
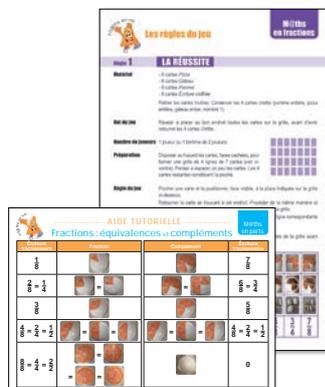
Boîte de 3 jeux de cartes + livret enseignant + fiches élèves

CM1-CM2



Cette boîte comprend **3 jeux de cartes** distincts basés sur les nombres, formes et mesures, permettant de réaliser 6 activités :

- M@ths en parts**
 Compétences : Connaître diverses désignations des fractions : orales, écrites et décompositions additives et multiplicatives ; Connaître des égalités et équivalences, entre des fractions usuelles. - Activités *Fractions-équivalences*, *Mistigri*, *Fractions-compléments* (jeu de 32 cartes) : associer chaque objet à sa mesure (masse, longueur, prix, volume).
- M@ths en dix**
 Compétences : Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux. - Activité *Bataille* (jeu de 54 cartes) : comparer des fractions représentées sous différentes formes (photos ou écriture fractionnaire).
- M@ths en fractions**
 Compétences : Utiliser et représenter les grands nombres entiers, des fractions simples, les nombres décimaux. - Activités : *Réussite*, *Uno des fractions* (jeu de 54 cartes) : identifier les fractions identiques, quel que soit leur mode de représentation.



M@ths en-vie - l'Atelier des Jeux (Nombres, formes, mesures)	Réf. 9 782 362 463 921.....48 €
M@ths en-vie - l'Atelier des Jeux (Fractions)	Réf. 9 782 362 463 914.....37 €
Pack M@ths en-vie - l'Atelier des Jeux (les 2 boîtes)	Réf. 9 782 362 463 938.....79 €