

RESSOURCES MATHÉMATIQUES

Calcul@TICE

MATHADOR

MATOU MATHEUX
Exercices
mathématiques en
ligne

**ZAUBETTE, UNE
MAITRESSE QUI OUVRE
SON CARTABLE :**
Banque de problèmes
CP CE1

**ZAUBETTE, UNE
MAITRESSE QUI OUVRE
SON CARTABLE :**
Banque de problèmes
CE1

CHARIVARI : problèmes
CE2 et CM

Propositions
d'inducteurs de **CALCUL
MENTAL** + fiches du CP
au CM2

RECREOMATHS
Cycle 3 : énigmes et
jeux mathématiques

M@THS EN-VIE
un problème par jour
pour chaque cycle

La **COURSE AUX
NOMBRES**
4-8 ans

L'ATTRAPE NOMBRES
5-10 ans

Projet
« ENIGMATIQUE »
Résolution de
problèmes par énigmes
vidéo

**ESCAPE GAME
MATHS**
74

GERSCAPE

RECREOMATHS Cycle 3 : énigmes et jeux mathématiques	http://www.recreomath.qc.ca/
MATHS : jeux de société et jeux du commerce	Cf doc : MATHS jeux de la maternelle au cycle 3
Calcul@TICE	Entraînement au calcul mental du CP au CM2. Des activités ludiques qui permettent de développer la mémoire et la rapidité de l'élève. Possibilité pour l'élève de travailler en autonomie. Conseil : commencer avec l'enfant puis l'amener à jouer de façon autonome. https://calculatice.ac-lille.fr/spip.php?rubrique2
MATHADOR	https://www.mathador.fr/
ZAUBETTE, UNE MAITRESSE QUI OUVRE SON CARTABLE : - Banque de problèmes CP CE1 - Banque de problèmes CE1	http://www.zaubette.fr/problemes-cp-ce1-a100338161 http://www.zaubette.fr/problemes-ce1-a4293759
CHARIVARI : problèmes CE2 et CM	https://www.charivarialecole.fr/archives/2521
Propositions d'inducteurs de CALCUL MENTAL + fiches du CP au CM2	https://micetf.fr/calculmental/
MATOU MATHEUX Exercices mathématiques en ligne	https://ressources.sesamath.net/matoumatheux/www/accueilniveaux/accueilFrance.htm
M@THS EN-VIE	Afin d'aider les enseignants dans cet épisode inédit, M@ths en-vie propose tous les jours d'école, sur le réseau social élève @mathsenvie1, @mathsenvie2, @mathsenvie3 et sur le site internet, un problème par jour pour chaque cycle. https://www.mathsenvie.fr/?p=3834

<p>La COURSE AUX NOMBRES Pour les 4-8 ans</p>	<p>Qu'est-ce que La Course aux Nombres ? C'est un logiciel de jeu amusant qui vous fait jongler avec les nombres, et enseigne les concepts fondamentaux de l'arithmétique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation des nombres – ensembles concrets, chiffres ou mots • Comptage - entraînement avec les nombres 1 à 40 • Calculs élémentaires - additions et soustractions <p>Qui a créé La Course aux Nombres ? Le jeu a été imaginé par l'Unité INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive, un centre de recherche de pointe en cognition mathématique.</p> <p>A qui s'adresse ce jeu ? La Course aux Nombres est destinée à l'origine aux enfants de 4 à 8 ans. Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) – il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres.</p> <p>http://www.lacourseauxnombres.com/nr/home.php</p>
<p>L'ATTRAPE NOMBRES Appli téléchargeable ou jeu en ligne Pour les 5-10 ans</p>	<p>Qu'est-ce que L'Attrape-Nombres ? C'est un logiciel de jeu rapide et amusant qui vous fait jongler avec les nombres, et enseigne les concepts fondamentaux de l'arithmétique :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Calculs élémentaires - additions et soustractions • Présentation des nombres – ensembles concrets, chiffres ou mots • Principe de la base 10 et des nombres à plusieurs chiffres <p>Qui a créé La Course aux Nombres ? Le jeu a été imaginé par l'Unité INSERM-CEA de Neuroimagerie Cognitive, un centre de recherche de pointe en cognition mathématique.</p> <p>A qui ce jeu est-il destiné ? <i>L'Attrape-Nombres</i> est principalement adapté aux enfants de 5 à 10 ans – mais les niveaux supérieurs feront le plaisir des adultes ! Les enfants de maternelle y découvriront les concepts de base des nombres et de l'arithmétique. Ceux de primaire, qui connaissent déjà les nombres, apprendront à calculer de plus en plus vite. Le jeu s'adresse tout particulièrement aux enfants qui éprouvent des difficultés en maths (dyscalculie) – il les aidera à renforcer leurs circuits cérébraux de représentation et de manipulation des nombres.</p> <p>http://www.attrape-nombres.com/an/home.php?lang=fr</p>

<p>Projet « ENIGMATIQUE » Résolution de problèmes par énigmes vidéo C1 – C2 – C3</p>	<p>http://besancon7.circo25.ac-besancon.fr/les-enigmes-videos/</p>
<p>ESCAPE GAME MATHS 74 Circonscriptions de Thonon et Evian</p>	<ul style="list-style-type: none"> - A la recherche du diamant volé (C2-C3) - La révolte des doudous (C1) <p>+ doc d'accompagnement</p> <p>http://www.ac-grenoble.fr/ien.thonon/spip.php?article521</p>
<p>GERSCAPE Escape Game de la circonscription Auch 2</p>	<p>C2 et C3 Escape Game en maths, sciences, code/algorithmique et culture générale</p> <p>http://auch2.free.fr/html/Defis/index.html</p>