

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 ? L'Attrape-Nombres 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> |