



Jouer avec les nombres en CE2 : jeux de maths et exercices

CE2

Difficulté ★★★

⌚ 30 min

Objectif : jouer avec les nombres

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Jeux de maths gratuits



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Les jeux de maths t'aident à compter, calculer et réfléchir en t'amusant.
- ▶ Lis bien la règle avant de jouer, puis vérifie chaque calcul.
- ▶ Nino le renard joue avec toi : cherche, essaie et recommence sans peur.

La leçon

Jouer pour devenir plus fort en maths

Un jeu de maths est un jeu où tu utilises des nombres. Tu peux compter des points, comparer des cartes ou trouver un résultat. Tu peux jouer seul, avec un camarade ou avec un adulte. Le but n'est pas seulement de gagner. Le but est aussi de chercher et de comprendre. Quand tu joues souvent, certains calculs deviennent plus rapides. Par exemple, tu reconnais vite que $5 + 5$ fait 10. Tu peux aussi apprendre à bien lire un nombre. Dans un jeu, tu dois rester attentif. Observe les cartes, les dés ou la grille. Écoute la règle. Puis joue un tour à la fois. Si tu te trompes, ce n'est pas grave. Tu regardes ton erreur et tu essaies encore. Nino aime les jeux où il faut faire travailler son cerveau. Il dit qu'un bon joueur est un joueur calme. Il ne répond pas trop vite. Il vérifie avant d'annoncer son résultat.

Les mots utiles

Une règle explique comment jouer. Un tour est le moment où un joueur joue. Un score est le nombre de points gagnés. Une stratégie est une idée pour mieux jouer. Par exemple, tu peux compter les points deux par deux.

Avant de commencer une partie

- Lis la règle jusqu'au bout.
- Prépare le matériel : crayons, cartes, dés ou jetons.
- Décide qui commence.
- Regarde ce que tu dois trouver ou gagner.
- Garde un brouillon près de toi pour écrire un calcul.
- À la fin, range le matériel avec ton coéquipier.

Le jeu du nombre cible

Dans le jeu du nombre cible, tu dois fabriquer un nombre demandé. Par exemple, le nombre cible est 20. Tu as les cartes 8, 7 et 5. Tu peux faire $8 + 7 + 5$. Le résultat est 20. Tu as trouvé une solution. Tu peux aussi avoir les cartes 12, 6 et 2. Alors tu fais $12 + 6 + 2$. Le résultat est encore 20. Parfois, tu n'utilises pas toutes les cartes. Si la règle dit « utilise deux cartes », respecte cette règle. Avec les cartes 14, 6 et 3, tu peux faire $14 + 6$ pour obtenir 20. La carte 3 reste de côté. Dans ce jeu, commence par observer les grands nombres. Demande-toi ce qu'il manque pour arriver au nombre cible. Si tu as 16 et que tu cherches 20, il manque 4.

Cherche donc une carte 4. Tu peux écrire $16 + 4 = 20$. Cette façon de chercher s'appelle compléter. Elle est très utile pour les additions.

Je cherche ce qui manque

Nombre de départ	Nombre cible	Calcul à compléter	Nombre manquant
7	10	$7 + ? = 10$	3
18	20	$18 + ? = 20$	2
35	40	$35 + ? = 40$	5
48	50	$48 + ? = 50$	2

Le tuyau de Nino

Pour compléter jusqu'à 10, pense aux paires amies : 1 et 9, 2 et 8, 3 et 7, 4 et 6, 5 et 5. Cette astuce marche quand tu cherches à faire exactement 10.

Le jeu des cartes : le plus grand nombre

Tu peux jouer avec des cartes où sont écrits des chiffres. Chaque joueur prend deux, trois ou quatre cartes, selon la règle. Puis chacun fabrique le plus grand nombre possible. Si tu as 4, 7 et 2, tu places 7 en premier. Tu obtiens 742. C'est plus grand que 724 et que 472. Pour comparer deux nombres, regarde d'abord le chiffre le plus à gauche. Avec 742 et 724, les centaines sont les mêmes : 7 centaines. Regarde alors les dizaines. Dans 742, il y a 4 dizaines. Dans 724, il y a 2 dizaines. Donc 742 est plus grand que 724. Cette méthode marche quand les deux nombres ont le même nombre de chiffres. Si un nombre a moins de chiffres, comme 99, il est plus petit que 100. Tu peux aussi jouer à fabriquer le plus petit nombre. Avec 4, 7 et 2, tu places alors 2 en premier. Tu obtiens 247. Lis toujours ton nombre à voix basse. Cela t'aide à voir si les chiffres sont bien placés.

Attention piège !

Ne regarde pas seulement le dernier chiffre. Dans 391 et 328, 8 est plus grand que 1, mais 391 est plus grand que 328. Il faut comparer d'abord les centaines, puis les dizaines, puis les unités.

Les dés : additionner des points

Avec deux dés, tu peux faire un jeu d'addition. Lance les dés. Additionne les points. Si tu fais 4 et 3, tu écris $4 + 3 = 7$. Tu avances ton pion de 7 cases ou tu gagnes 7 points. Pour calculer vite, tu peux partir du plus grand nombre. Avec $5 + 3$, garde 5 dans ta tête. Puis compte trois nombres : 6, 7, 8. Le résultat est 8. Tu peux aussi utiliser les doubles. Les doubles sont deux fois le même nombre. Par exemple, $4 + 4 = 8$ et $6 + 6 = 12$. Si tu vois $6 + 7$, pense à $6 + 6 = 12$. Il reste 1. Donc $6 + 7 = 13$. Écris les calculs difficiles sur ton brouillon. Un jeu n'oblige pas à tout faire dans sa tête. Le brouillon est un outil de joueur malin.

Pour compter les points sans te perdre

- Compte les points une seule fois.
- Écris chaque score dans une colonne.
- Ajoute les nouveaux points au score déjà écrit.
- Vérifie ton addition avant de déplacer le pion.
- Si deux joueurs n'ont pas le même résultat, refaites le calcul ensemble.

Une grille de calcul à compléter

Une grille de calcul ressemble à un petit tableau. Certaines cases sont remplies. D'autres cases sont vides. Tu dois trouver les nombres ou les résultats manquants. Lis d'abord les signes. Le signe + veut dire ajouter. Le signe - veut dire enlever. Par exemple, dans la ligne $13 + 5$, tu cherches 18. Dans la ligne $18 - 5$, tu retrouves 13. L'addition et la soustraction peuvent t'aider l'une l'autre. Si tu sais que $9 + 6 = 15$, tu sais aussi que $15 - 6 = 9$. Cette idée marche quand les trois nombres sont les mêmes. Dans une grille, avance doucement. Termine

une ligne avant de passer à la suivante. Barre au crayon les essais faux. Ne copie pas le résultat d'un voisin. Chercher toi-même fait grandir ton cerveau.

Une règle pour vérifier

Quand tu fais une soustraction, tu peux vérifier avec une addition. Par exemple, $17 - 8 = 9$. Vérifie : $9 + 8 = 17$. Cette vérification marche quand tu additionnes le résultat et le nombre enlevé.

Bien jouer avec les autres

Dans un jeu, respecte les autres joueurs. Attends ton tour. Ne prends pas les cartes d'un camarade sans demander. Dis ton calcul clairement. Tu peux dire : « J'ai fait $9 + 4$. Cela fait 13. » Si tu n'es pas d'accord, reste poli. Reprenez la règle ensemble. Parfois, une règle dit que le joueur qui a le plus de points gagne. Parfois, elle dit que le premier joueur arrivé à la case finale gagne. Lis cette condition avant la partie. À la fin, félicite les autres. Même si tu n'as pas gagné, tu as peut-être trouvé beaucoup de bonnes réponses. Nino te le rappelle : chaque partie te donne une nouvelle occasion de devenir plus habile avec les nombres.

Exemples résolus

Trouver le nombre cible 30

Énoncé. Tu as les cartes 12, 8, 10 et 5. Trouve des cartes qui font 30.

1. Regarde le plus grand nombre : 12.
2. Cherche ce qui manque pour arriver à 30 : il manque 18.
3. Ajoute 8 et 10 : $8 + 10 = 18$.
4. Écris le calcul complet : $12 + 8 + 10 = 30$.

Résultat : $12 + 8 + 10 = 30$. La carte 5 n'est pas utilisée.

Fabriquer le plus grand nombre

Énoncé. Tu as les chiffres 6, 1 et 9. Fabrique le plus grand nombre possible.

1. Place le plus grand chiffre à gauche : 9.
2. Place ensuite le chiffre 6.
3. Place le plus petit chiffre à droite : 1.
4. Lis le nombre obtenu : 961.

Résultat : Le plus grand nombre est 961.

Calculer un score de dés

Énoncé. Tu as déjà 14 points. Tu lances deux dés et tu fais 5 et 6. Quel est ton nouveau score ?

1. Additionne les dés : $5 + 6 = 11$.
2. Ajoute 11 à ton score de 14.
3. Calcule : $14 + 11 = 25$.

Résultat : Ton nouveau score est 25 points.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : cherche le manque

Pour atteindre 20 avec 17, demande-toi : « Combien manque-t-il ? » Réponds 3, puis écris $17 + 3 = 20$.



Le tuyau de Nino : les grands chiffres devant

Pour fabriquer le plus grand nombre avec des cartes, mets les grands chiffres à gauche. Avec 8, 3 et 5, tu écris 853.



Le tuyau de Nino : garde une trace

Écris les scores au fur et à mesure. Une petite colonne de nombres évite les oublis pendant la partie.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Je place les chiffres dans n'importe quel ordre pour faire le plus grand nombre.	Le chiffre placé à gauche a plus d'importance.	Place d'abord le plus grand chiffre à gauche, puis les autres dans l'ordre.
Je compte les points trop vite et je saute un nombre.	Tu peux annoncer un score faux.	Montre chaque point avec ton doigt ou écris le calcul sur ton brouillon.
Je change la règle pendant la partie.	Le jeu n'est plus juste pour tous les joueurs.	Relis la règle avant de commencer et garde-la près du jeu.

Mes exercices

1 Les paires amies ★ ★★

Complète chaque calcul pour faire 10.

1. $6 + ? = 10$
2. $2 + ? = 10$
3. $9 + ? = 10$

2 Les dés de Nino ★ ★★

Calcule les points obtenus avec les deux dés.

1. $3 + 4 = ?$
2. $5 + 5 = ?$
3. $6 + 2 = ?$

3 Atteins 20 ★ ★★

Choisis les nombres qui permettent de faire 20.

1. Cartes : 12, 8, 3. Quelles cartes choisis-tu ?
2. Cartes : 15, 5, 7. Quelles cartes choisis-tu ?
3. Cartes : 9, 6, 5. Quelles cartes choisis-tu ?

4 Les cartes des grands nombres ★★ ★★

Range les chiffres pour fabriquer le plus grand nombre.

1. Chiffres : 3, 8, 1
2. Chiffres : 5, 2, 9
3. Chiffres : 4, 7, 6

5 Les règles du jeu ★★ ★★

Écris vrai ou faux.

1. Avec les chiffres 2, 8 et 4, le plus grand nombre est 842.
2. $17 + 2 = 20$.
3. Pour vérifier $14 - 5 = 9$, je peux calculer $9 + 5$.

6 Le tableau des scores ★★ ★★

Complète les scores après chaque tour.

1. Lina a 12 points. Elle gagne 6 points. Nouveau score : ?
2. Noé a 19 points. Il gagne 4 points. Nouveau score : ?
3. Aya a 25 points. Elle perd 3 points. Nouveau score : ?

7 Ma grille du nombre cible ★★ ★★

Trace trois cases dans le cadre. Écris 9, 7 et 4 dans les cases. Entoure les cases qui font 20, puis écris le calcul.

1. Nombre cible : 20. Nombres à placer : 9, 7, 4.

8 Explique ton idée ★★☆☆

Explique comment tu sais que 863 est plus grand que 836.

Compare 863 et 836.

Évaluation

Réponds seul. Lis chaque question avec attention et écris tes calculs si tu en as besoin.

Barème : 20 points

1. Complète : $16 + ? = 20$. / 3
2. Calcule : $7 + 6$. / 3
3. Avec les chiffres 5, 9 et 2, écris le plus grand nombre possible. / 3
4. Avec les cartes 11, 6, 3 et 9, trouve des cartes qui font 20. / 3
5. Tu as 18 points. Tu gagnes 7 points. Quel est ton score ? / 3
6. Vérifie le calcul : $24 - 8 = 16$. Écris l'addition de vérification. / 3
7. Explique pourquoi 741 est plus grand que 714. / 2

Quiz de révision

1. Quel nombre manque pour faire 10 ? $7 + ? = 10$.

A) 2 B) 3 C) 4 D) 5

2. Quel calcul fait 20 ?

A) $12 + 6$ B) $14 + 5$ C) $13 + 7$ D) $11 + 8$

3. Quel est le plus grand nombre avec les chiffres 4, 8 et 1 ?

A) 148 B) 418 C) 814 D) 841

4. Combien font $6 + 5$?

A) 10 B) 11 C) 12 D) 13

5. Tu as 15 points et tu gagnes 4 points. Quel est ton score ?

A) 11 B) 18 C) 19 D) 20

6. Quelle addition vérifie $18 - 7 = 11$?

A) $11 + 7 = 18$ B) $18 + 7 = 25$ C) $11 - 7 = 4$ D) $18 - 11 = 6$

7. Quel nombre est le plus grand ?

A) 356 B) 365 C) 335 D) 353

8. Que fais-tu avant une partie ?

A) Je change la règle. B) Je lis la règle. C) Je cache les cartes. D) Je compte les points du voisin.

Guide pour les parents

Jouez quelques minutes avec des cartes, des dés ou des jetons. Laissez l'enfant chercher avant de donner une réponse.

- Demandez : « Quel calcul peux-tu écrire ? » plutôt que de dire tout de suite le résultat.
- Faites lire la règle à voix haute, puis jouez un premier tour ensemble.
- Valorisez une bonne méthode, même si le résultat est faux.
- Arrêtez la partie quand l'enfant est encore content de jouer.

Questions fréquentes

Q. Dois-je calculer tout dans ma tête ?

R. Non. Tu peux écrire un calcul sur ton brouillon si cela t'aide.

Q. Que faire si je ne comprends pas une règle ?

R. Relis-la doucement. Demande un exemple à un adulte ou à ton camarade.

Q. Pourquoi faut-il noter les scores ?

R. Cela permet de ne pas oublier les points et de vérifier le gagnant.

Q. Peut-on jouer seul ?

R. Oui. Tu peux te donner un nombre cible, tirer des cartes et chercher plusieurs solutions.

Corrigé

Exercice 1 : Les paires amies ★

1. $4 : 6$ et 4 font 10 .
2. $8 : 2$ et 8 font 10 .
3. $1 : 9$ et 1 font 10 .

Exercice 2 : Les dés de Nino ★

1. $7 : 3$ points et 4 points font 7 points.
2. $10 : C'est$ le double de 5 .
3. $8 : Ajoute 2$ après $6 : 7, 8$.

Exercice 3 : Atteins 20 ★

1. 12 et $8 : 12 + 8 = 20$.
2. 15 et $5 : 15 + 5 = 20$.
3. $9, 6$ et $5 : 9 + 6 + 5 = 20$.

Exercice 4 : Les cartes des grands nombres ★★

1. $831 : 8$ est le plus grand chiffre, il est placé à gauche.
2. $952 : 9$, puis 5 , puis 2 donnent le plus grand nombre.
3. $764 : 7$ est placé avant 6 et 4 .

Exercice 5 : Les règles du jeu ★★

1. Vrai : Les chiffres sont rangés du plus grand au plus petit.
2. Faux : $17 + 2 = 19$.
3. Vrai : $9 + 5 = 14$.

Exercice 6 : Le tableau des scores ★★

1. 18 points : $12 + 6 = 18$.
2. 23 points : $19 + 4 = 23$.
3. 22 points : $25 - 3 = 22$.

Exercice 7 : Ma grille du nombre cible ★★★

1. L'élève trace trois cases, écrit $9, 7$ et 4 , entoure les trois cases et écrit : $9 + 7 + 4 = 20$. : Les trois nombres sont nécessaires pour atteindre 20 .

Exercice 8 : Explique ton idée ★★★

1. 863 est plus grand que 836 parce que les deux nombres ont 8 centaines et que 6 dizaines est plus grand que 3 dizaines. : Compare les centaines, puis les dizaines.

Évaluation : corrigé

1. 4 / 3
2. 13 / 3
3. 952 / 3
4. 11 et 9 , car $11 + 9 = 20$. / 3
5. 25 points, car $18 + 7 = 25$. / 3
6. $16 + 8 = 24$. / 3
7. 741 est plus grand que 714 parce que les deux nombres ont 7 centaines et que 4 dizaines est plus grand que 1 dizaine. / 2

Quiz : réponses

1. B) $3 : 7 + 3 = 10$.
2. C) $13 + 7 : 13 + 7 = 20$.
3. D) $841 : Pour$ faire le plus grand nombre, place 8 , puis 4 , puis 1 .
4. B) $11 : 6 + 5 = 11$.
5. C) $19 : 15 + 4 = 19$.
6. A) $11 + 7 = 18 : Le$ résultat ajouté au nombre enlevé doit redonner 18 .
7. B) $365 : Les$ nombres ont 3 centaines. 365 a 6 dizaines, le plus grand nombre de dizaines.

8. B) Je lis la règle. : *La règle explique comment jouer.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches de Mathématiques CE2** · </mathematiques-ce2/>
- › **Problèmes de maths à résoudre en CE2** · </mathematiques-ce2/resolution-de-problemes-ce2/problemes-de-maths-a-resoudre/>
- › **Exercices de mesure à imprimer en CE2** · </mathematiques-ce2/grandeurs-et-mesures-ce2/exercices-de-mesure-a-imprimer/>