



Apprendre les maths en jouant en CE2 : leçon, jeux et exercices

CE2

Difficulté ★★★

⌚ 35 min

Objectif : jouer avec les nombres

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Jeux éducatifs CE2



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Un jeu de maths aide à compter, calculer et réfléchir.
- ▶ Lis bien la règle avant de commencer à jouer.
- ▶ Avec Nino, cherche une stratégie et vérifie ta réponse.

La leçon

Jouer pour apprendre

Les jeux éducatifs sont des jeux qui t'aident à apprendre. En mathématiques, ils te font utiliser les nombres. Tu peux compter des cases, comparer des scores ou faire des calculs. Tu peux aussi chercher une solution à un petit défi. Quand tu joues, tu dois rester attentif. Tu lis une règle. Tu observes le matériel. Tu réfléchis avant de répondre. C'est une autre façon de travailler les maths. Par exemple, dans un jeu de cartes, tu peux gagner une carte si tu trouves le bon résultat. Dans un jeu de plateau, tu peux avancer du nombre de cases indiqué par un dé. Dans un défi en équipe, tu peux trouver le plus grand nombre. Le jeu ne remplace pas la réflexion. Il t'entraîne à réfléchir plus vite et plus sûrement. Nino aime explorer les chemins. Toi aussi, explore les nombres. Cherche plusieurs idées. Essaie calmement. Si tu te trompes, regarde pourquoi. Puis recommence.

Les mots utiles du jeu

La règle explique ce que tu dois faire. Le but est ce que tu cherches à réussir. Un tour est le moment où un joueur joue. Le score montre les points gagnés. Une stratégie est une idée pour mieux réussir. Par exemple, pour trouver $8 + 7$, tu peux faire $8 + 2 = 10$, puis ajouter 5. Ta stratégie t'aide à calculer.

Avant de commencer une partie

- Lis la règle jusqu'au bout. Ne commence pas au milieu de l'explication.
- Regarde le matériel. Il peut y avoir des cartes, un dé, des jetons, une grille ou un crayon.
- Demande ce que signifie un mot que tu ne comprends pas.
- Dis avec tes mots ce que tu dois faire. Par exemple : « Je lance le dé, puis j'avance. »
- Prépare un endroit pour noter les points si le jeu demande un score.
- Choisis qui commence. Tu peux tirer au sort ou prendre celui qui a le plus petit âge.
- Écoute les autres joueurs. Chacun doit pouvoir jouer à son tour.
- Garde les cartes et les jetons bien rangés. Tu retrouveras plus vite ce dont tu as besoin.
- Décide comment vérifier une réponse. Tu peux utiliser une ardoise, des jetons ou un calcul.
- Souviens-toi que le but est aussi d'apprendre. Gagner est agréable, mais chercher est important.

Des jeux et les maths utilisées

Jeu	Ce que tu fais	Maths utilisées
-----	----------------	-----------------

Bataille des nombres	Tu retournes une carte et tu compares.	Tu cherches le plus grand ou le plus petit nombre.
Loto des calculs	Tu poses le résultat sur la bonne case.	Tu calcules des additions et des soustractions.
Course au dé	Tu avances des cases sur un plateau.	Tu comptes en avant et tu additionnes.
Marchand de goûter	Tu choisis des objets et tu calcules un prix.	Tu additionnes et tu cherches combien il reste.
Défi des cartes	Tu fabriques un nombre avec des chiffres.	Tu lis, écris et compares les nombres.

Une méthode pour bien jouer

Commence par comprendre la mission. Dans un loto des calculs, la mission peut être de remplir une ligne avec les bons résultats. Ensuite, regarde les informations utiles. Si la carte dit $36 + 20$, tu sais que tu dois ajouter 2 dizaines à 36. Tu peux penser : $36 + 10 = 46$, puis $46 + 10 = 56$. Cherche ensuite une stratégie simple. Pour une addition, tu peux compléter jusqu'à une dizaine. Pour une soustraction, tu peux enlever des dizaines puis des unités. Pour comparer deux nombres, regarde d'abord les milliers, puis les centaines, puis les dizaines et enfin les unités. Cette méthode est valable quand les nombres ont le même nombre de chiffres ou quand tu compares les chiffres de gauche à droite. Termine par une vérification. Relis la carte. Regarde si tu as bien copié les nombres. Recompte les cases si tu as avancé sur un plateau. Si ton résultat est étrange, cherche l'erreur. Par exemple, $48 + 30$ ne peut pas donner 18, car on ajoute des dizaines. La réponse doit être plus grande que 48.

Le tuyau de Nino

Quand un calcul te semble long, découpe-le. Pour $57 + 26$, ajoute d'abord 20 : $57 + 20 = 77$. Ajoute ensuite 6 : $77 + 6 = 83$. Dans un jeu rapide, tu peux murmurer les étapes dans ta tête. Tu seras plus sûr de ta réponse.

Des stratégies pour les jeux de nombres

- Pour trouver un complément à 10, pense aux paires : 1 et 9, 2 et 8, 3 et 7, 4 et 6, 5 et 5.
- Pour ajouter 9, ajoute 10 puis enlève 1. Par exemple, $34 + 9 = 44 - 1 = 43$.
- Pour enlever 9, enlève 10 puis ajoute 1. Par exemple, $52 - 9 = 42 + 1 = 43$.
- Pour comparer 407 et 470, regarde les centaines. Elles sont égales. Regarde alors les dizaines. 7 dizaines sont plus grandes que 0 dizaine.
- Pour fabriquer le plus grand nombre avec 6, 2 et 9, place le plus grand chiffre à gauche. Tu obtiens 962.
- Pour avancer de 14 cases, compte 10 cases, puis 4 cases. Ne saute pas de case.
- Pour vérifier une soustraction, ajoute la réponse au nombre enlevé. Pour $63 - 20 = 43$, vérifie : $43 + 20 = 63$.
- Pour partager des jetons, donne un jeton à chaque joueur, puis recommence. Ainsi, personne n'est oublié.

Attention piège !

Ne change pas la règle parce qu'elle ne t'arrange pas. Si le jeu dit « avance seulement avec un résultat juste », tu dois vérifier avant d'avancer. Ne confonds pas non plus le chiffre et le nombre. Dans 324, le chiffre 2 est au milieu. Il vaut 2 dizaines, donc 20.

Jouer seul, à deux ou en équipe

Tu peux jouer seul avec un défi chronométré par l'adulte, ou sans chronomètre. Tu peux chercher combien de calculs tu réussis correctement. À deux, chacun peut avoir un rôle. Un joueur lit la carte. L'autre cherche la réponse. Puis vous inversez les rôles. En équipe, répartissez le travail. Une personne peut compter les points.

Une autre peut vérifier les calculs. Une autre peut déplacer le pion. Parle calmement avec tes partenaires. Explique ton idée avec une phrase simple : « Je pense que 68 est plus grand que 61 car 8 dizaines sont plus grandes que 6 dizaines. » Si vous n'êtes pas d'accord, reprenez le calcul ensemble. Utilisez des jetons ou un dessin si besoin. Dans un jeu, une réponse juste doit pouvoir être expliquée. Nino te rappelle qu'un bon explorateur ne se moque jamais d'une erreur. Il aide son coéquipier à trouver le bon chemin.

Après la partie

À la fin, range le matériel. Compte les points avec soin. Si deux scores sont proches, compare les nombres de gauche à droite. Par exemple, 125 est plus grand que 119, car 2 dizaines sont plus grandes que 1 dizaine. Pense aussi à ce que tu as appris. Quel calcul as-tu réussi facilement ? Quel calcul t'a demandé du temps ? Tu peux t'entraîner encore avec ce type de carte. Écris une nouvelle carte pour un camarade. Par exemple, écris $45 + 30$ au recto et 75 au verso. Tu peux aussi inventer une règle courte, claire et juste. Un bon jeu doit permettre à chacun de comprendre, de chercher et de progresser.

Exemples résolus

Le loto des calculs

Énoncé. Tu as la carte $47 + 30$. Cherche la case où poser ta carte.

1. Repère les 3 dizaines dans 30.
2. Ajoute 3 dizaines à 47 : $47 + 30 = 77$.
3. Cherche la case 77 sur ta grille.
4. Pose la carte sur la case 77.

Résultat : Tu poses la carte sur 77.

La bataille des nombres

Énoncé. Lina retourne 582. Sami retourne 528. Qui gagne la carte ?

1. Compare les centaines. Les deux nombres ont 5 centaines.
2. Compare les dizaines. 582 a 8 dizaines. 528 a 2 dizaines.
3. 8 dizaines sont plus grandes que 2 dizaines.
4. Donc 582 est plus grand que 528.

Résultat : Lina gagne la carte avec 582.

La course sur le plateau

Énoncé. Ton pion est sur la case 36. Tu lances le dé et tu fais 5. Sur quelle case arrives-tu ?

1. Pars de la case 36.
2. Avance de 5 cases : 37, 38, 39, 40, 41.
3. Arrête ton pion sur la cinquième case.

Résultat : Tu arrives sur la case 41.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : les dizaines d'abord

Dans $64 + 25$, ajoute 20 puis 5. Tu trouves plus facilement 84 puis 89.



Le tuyau de Nino : le doigt sur la règle

Pendant qu'un camarade lit une règle, suis les étapes avec ton doigt. Tu oublieras moins d'informations.



Le tuyau de Nino : vérifie en sens inverse

Après une soustraction, fais une addition pour vérifier. C'est comme revenir sur ses pas dans la forêt.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Tu avances de 5 cases et tu poses ton pion sur 40 à partir de 36.	Tu as compté la case de départ comme une case avancée.	Laisse ton pion sur 36, puis compte les nouvelles cases : 37, 38, 39, 40, 41.
Tu dis que 528 est plus grand que 582 parce que 2 est plus grand que 8.	Tu as regardé les dizaines dans le mauvais sens.	Compare les chiffres de gauche à droite et garde le nombre qui a la plus grande dizaine quand les centaines sont égales.
Tu calcules $46 + 20 = 48$.	Tu as ajouté 2 unités au lieu de 2 dizaines.	Souviens-toi que 20, c'est 2 dizaines. Ajoute 20 : $46 + 20 = 66$.

Mes exercices

1 Le bon jeu ★★★

Choisis le jeu qui aide à comparer des nombres.

1. Quel jeu convient ? a. Bataille des nombres b. Jeu des couleurs c. Jeu des animaux d. Jeu des sons

2 Les cartes de Nino ★★★

Écris le signe $<$ ou $>$ entre les deux nombres.

1. 43 ... 34
2. 206 ... 260
3. 715 ... 715

3 Le loto rapide ★★★

Calcule puis écris le résultat sur ta grille.

1. $32 + 40$
2. $56 + 3$
3. $81 - 10$

4 La course des pions ★★★

Calcule la case d'arrivée.

1. Tu es sur 28. Tu avances de 6 cases.
2. Tu es sur 49. Tu avances de 10 cases.
3. Tu es sur 73. Tu recules de 20 cases.

5 La règle mélangée ★★★

Remets les étapes dans le bon ordre en écrivant 1, 2 et 3.

1. ... Calcule le résultat. ... Lis la carte. ... Pose la carte sur la bonne case.

6 Le défi des chiffres ★★★

Forme le plus grand nombre possible avec les trois chiffres donnés.

1. Avec 3, 8 et 1
2. Avec 4, 9 et 2

7 Le mini-plateau ★★★

Dessine un pion dans chaque case d'arrivée sur le plateau.

1. Dans le cadre, dessine une ligne de cases numérotées de 20 à 30. Place un pion après avoir avancé de 4 cases depuis 23.
2. Sur la même ligne, place un deuxième pion après avoir reculé de 3 cases depuis 29.

8 Ta carte de jeu ★★★

Invente une carte de calcul et écris sa réponse. Explique ta stratégie.

Écris une addition avec un nombre de deux chiffres et une dizaine entière.

Évaluation

Lis chaque situation. Écris la réponse et vérifie ton calcul.

Barème : 20 points

1. Compare 364 et 346 avec le bon signe. / 3
2. Calcule : $58 + 20$. / 3
3. Calcule : $93 - 40$. / 3
4. Tu es sur la case 47. Tu avances de 8 cases. Quelle est ta case d'arrivée ? / 3
5. Forme le plus grand nombre possible avec 7, 1 et 5. / 3
6. Explique comment tu vérifies que $64 - 20 = 44$. / 5

Quiz de révision

1. Dans un jeu, qu'est-ce qu'une règle ?

- A) Une explication de ce qu'il faut faire B) Un jeton de couleur C) Le nom du gagnant
D) Un calcul faux

2. Quel nombre est le plus grand ?

- A) 405 B) 450 C) 400 D) 54

3. Combien font $36 + 20$?

- A) 38 B) 46 C) 56 D) 66

4. Tu es sur 18 et tu avances de 7 cases. Où arrives-tu ?

- A) 24 B) 25 C) 26 D) 27

5. Quelle stratégie aide à calculer $47 + 9$?

- A) Ajouter 10 puis enlever 1 B) Enlever 10 puis ajouter 1 C) Ajouter 9 dizaines D) Ne rien calculer

6. Quel est le résultat de $72 - 30$?

- A) 39 B) 42 C) 45 D) 69

7. Avec 2, 6 et 9, quel est le plus grand nombre possible ?

- A) 269 B) 629 C) 926 D) 962

8. Pourquoi vérifies-tu les points à la fin d'un jeu ?

- A) Pour ranger moins vite B) Pour rendre le jeu juste C) Pour changer la règle
D) Pour ne pas compter

Guide pour les parents

Jouez quelques minutes avec des cartes, des jetons ou un dé. L'enfant doit expliquer son idée avec ses mots.

- Proposez un seul objectif à la fois, comme comparer deux nombres ou calculer des additions.
- Demandez : « Comment as-tu trouvé ? » avant de donner la réponse.
- Félicitez l'effort et la vérification, même si le résultat est faux au début.
- Utilisez des objets simples, comme des bouchons, des cartes faites à la main ou des pièces de jeu.

Temps conseillé : ~20 min.

Questions fréquentes

Q. Dois-je gagner pour réussir le jeu ?

R. Non. Tu réussis aussi quand tu comprends une règle, trouves une stratégie ou corriges une erreur.

Q. Que faire si je ne connais pas un calcul ?

R. Utilise des jetons, fais un dessin ou découpe le calcul en étapes plus petites.

Q. Peut-on inventer un jeu de maths ?

R. Oui. Écris un but, une règle courte, le matériel et une façon de gagner.

Q. Pourquoi faut-il vérifier les points ?

R. Une erreur de calcul peut changer le score. Vérifier rend le jeu juste pour tous.

Corrigé

Exercice 1 : Le bon jeu

1. a. Bataille des nombres : Dans ce jeu, tu cherches quel nombre est le plus grand.

Exercice 2 : Les cartes de Nino

1. $43 > 34$: 4 dizaines sont plus grandes que 3 dizaines.
2. $206 < 260$: Les centaines sont égales, mais 0 dizaine est plus petit que 6 dizaines.
3. $715 = 715$: Les deux nombres sont identiques.

Exercice 3 : Le loto rapide

1. 72 : Ajoute 4 dizaines à 32.
2. 59 : Ajoute 3 unités.
3. 71 : Enlève 1 dizaine.

Exercice 4 : La course des pions

1. 34 : $28 + 6 = 34$.
2. 59 : $49 + 10 = 59$.
3. 53 : $73 - 20 = 53$.

Exercice 5 : La règle mélangée

1. 1. Lis la carte. 2. Calcule le résultat. 3. Pose la carte sur la bonne case. : Tu dois connaître le calcul avant de chercher sa réponse.

Exercice 6 : Le défi des chiffres

1. 831 : Place le plus grand chiffre, 8, à gauche.
2. 942 : Place 9, puis 4, puis 2.

Exercice 7 : Le mini-plateau

1. Le pion est dessiné sur la case 27. : $23 + 4 = 27$.
2. Le deuxième pion est dessiné sur la case 26. : $29 - 3 = 26$.

Exercice 8 : Ta carte de jeu

1. Réponse acceptée si l'addition est juste, si le résultat est écrit et si une explication est donnée. Exemple : « $46 + 30 = 76$. J'ajoute 3 dizaines à 46. » : Ton explication doit dire comment tu as calculé.

Évaluation : corrigé

1. $364 > 346$ / 3
2. 78 / 3
3. 53 / 3
4. 55 / 3
5. 751 / 3
6. « Je vérifie avec l'addition : $44 + 20 = 64$. Donc $64 - 20 = 44$. » / 5

Quiz : réponses

1. A) Une explication de ce qu'il faut faire : La règle explique comment jouer.
2. B) 450 : 450 a 4 centaines et 5 dizaines.
3. C) 56 : $36 + 20 = 56$.
4. B) 25 : $18 + 7 = 25$.
5. A) Ajouter 10 puis enlever 1 : $47 + 10 = 57$, puis $57 - 1 = 56$.
6. B) 42 : $72 - 30 = 42$.
7. D) 962 : Le plus grand chiffre doit être à gauche.
8. B) Pour rendre le jeu juste : Un bon comptage des points est juste pour tous les joueurs.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches de Mathématiques CE2** · </mathematiques-ce2/>
- › **La multiplication posée en CE2** · </mathematiques-ce2/multiplication-posee-ce2/>
- › **Evaluation progressive par compétences - Calcul mental en CE2** · </mathematiques-ce2/evaluation-progressive-par-competences-calcul-mental/>