



JEUX DE **MATHS**
SUR
QUADRILLAGES

JEUX DE PLACEMENT ALIGNEMENTS

Le morpion

Matériel :

2 joueurs ou équipes

5 pions par joueurs

Déroulement :

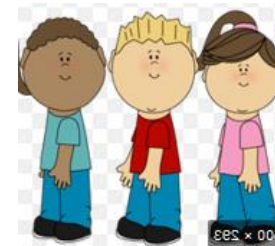
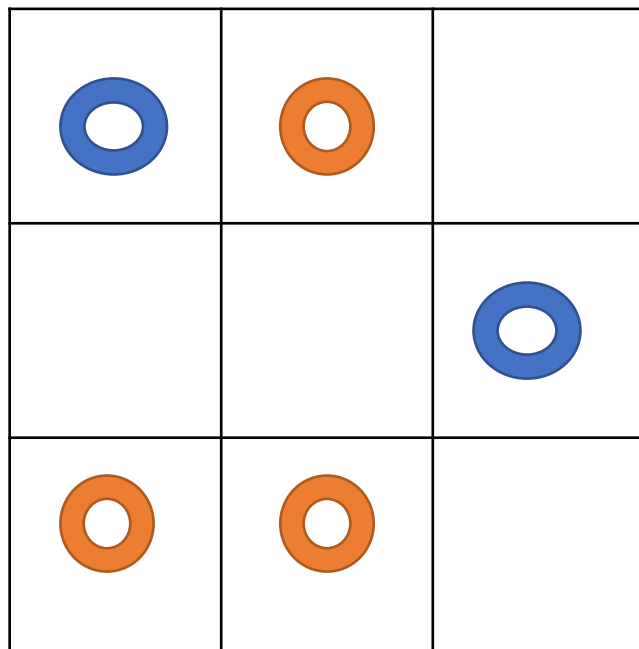
Placer les pions dans les cases.

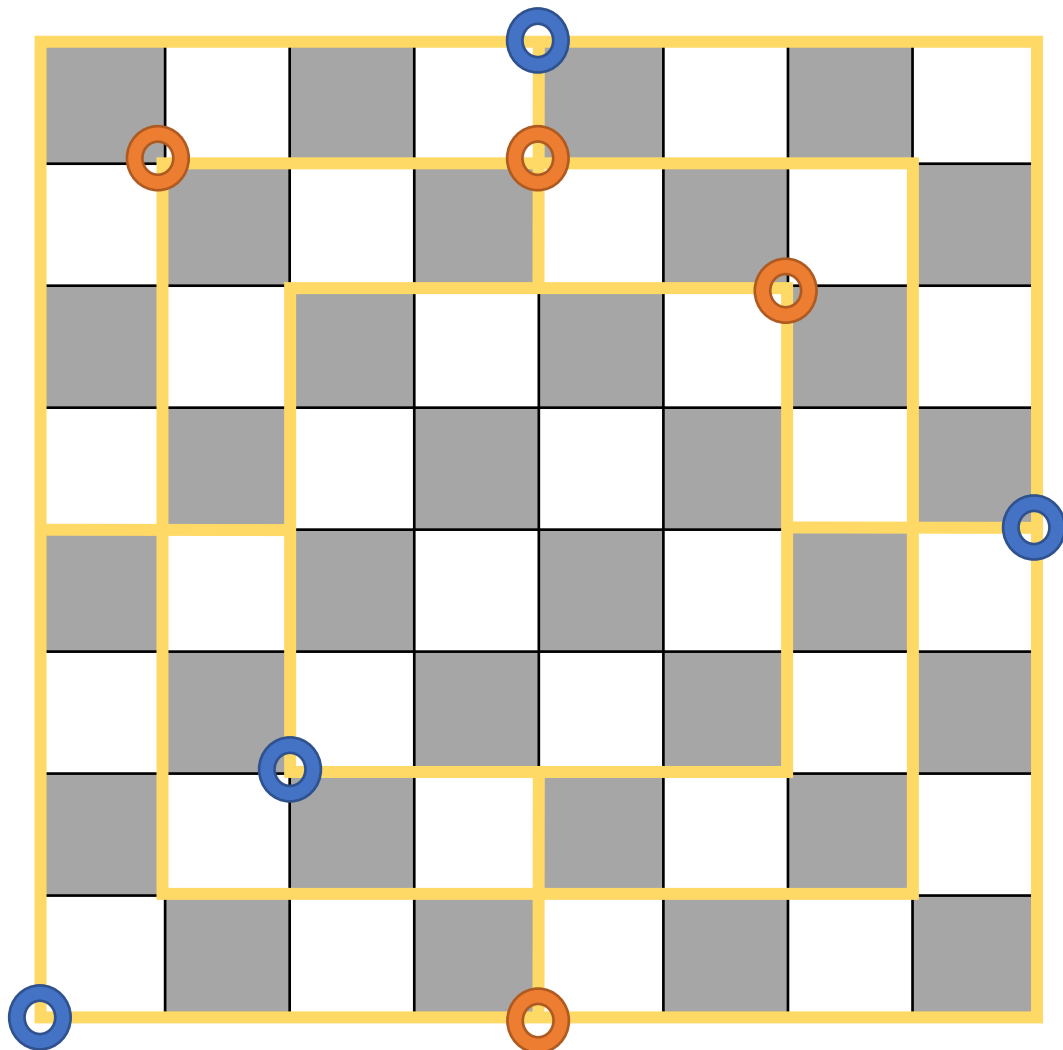
But du jeu : aligner 3 pions

Compétences :

Orientation dans le plan, observation, réflexion, stratégie et anticipation.

Se situer et situer des objets





Le moulin

Matériel :

2 joueurs ou équipes

9 pions par joueurs

Déroulement :

Phase 1 : Placer les pions

Phase 2 : déplacer les pions en suivant les lignes.

But du jeu : aligner 3 pions

Compétences :

Orientation dans le plan, observation, réflexion, stratégie et anticipation.

Se situer et situer des objets

Le moulin

Matériel :

2 joueurs ou équipes

9 pions par joueurs

Déroulement :

Phase 1 : Placer les pions

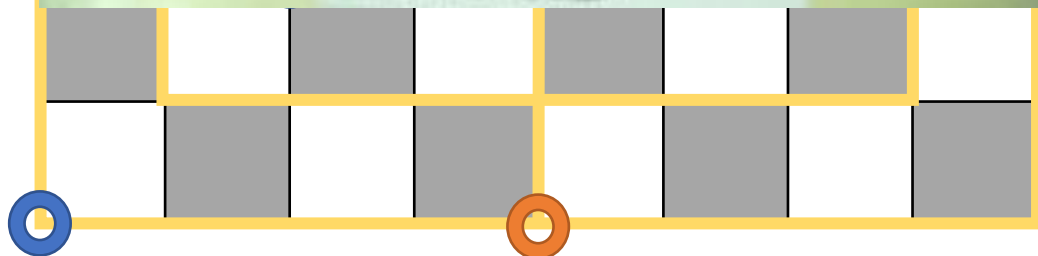
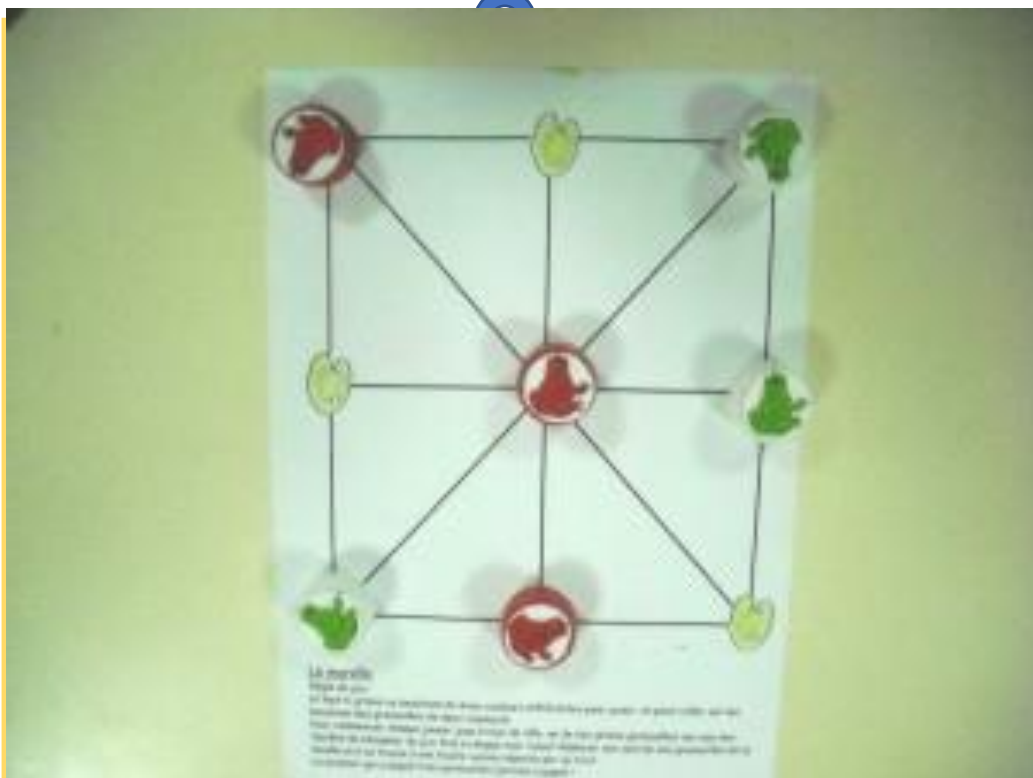
Phase 2 : déplacer les pions en suivant les lignes.

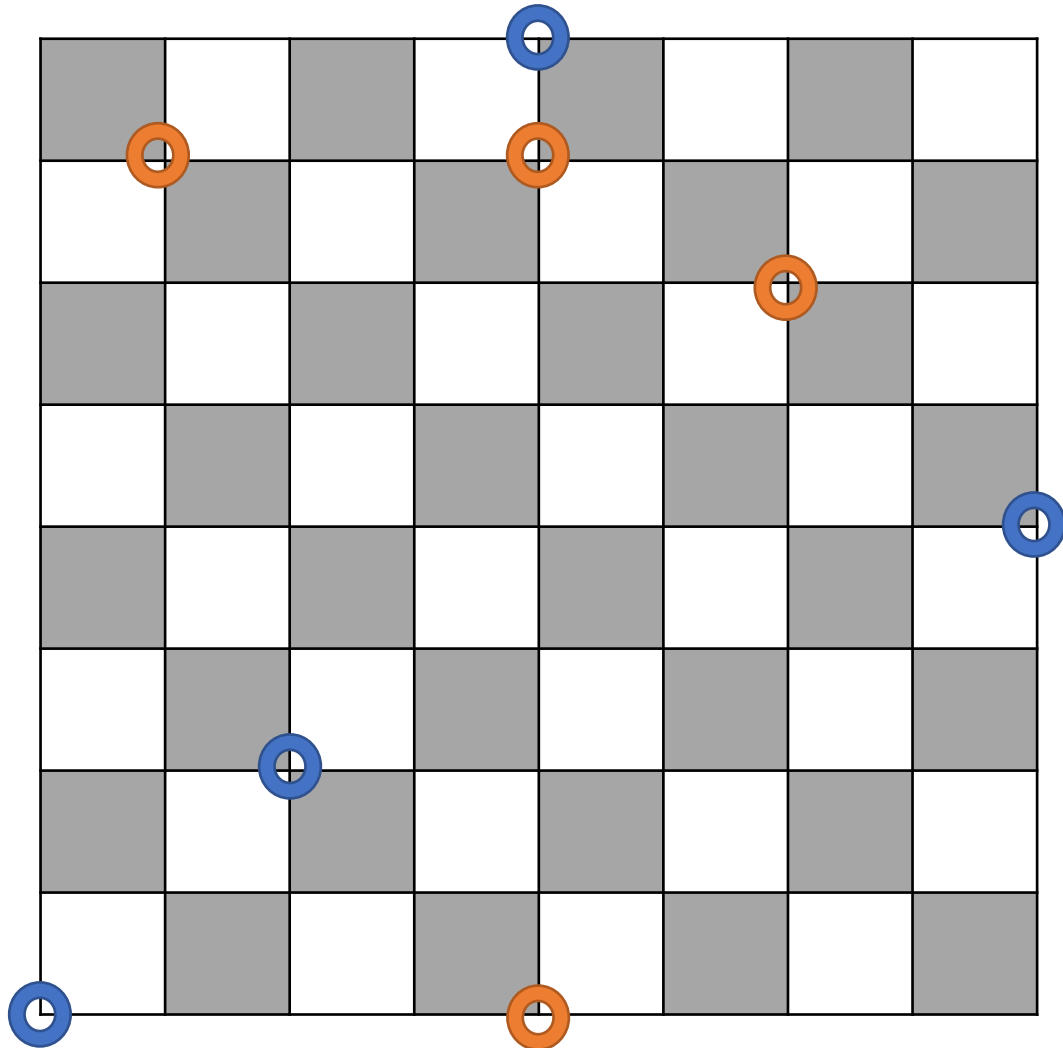
But du jeu : aligner 3 pions

Compétences :

Orientation dans le plan, observation, réflexion, stratégie et anticipation.

Se situer et situer des objets





Pente

Matériel :

2 joueurs ou équipes

Plusieurs pions par joueurs

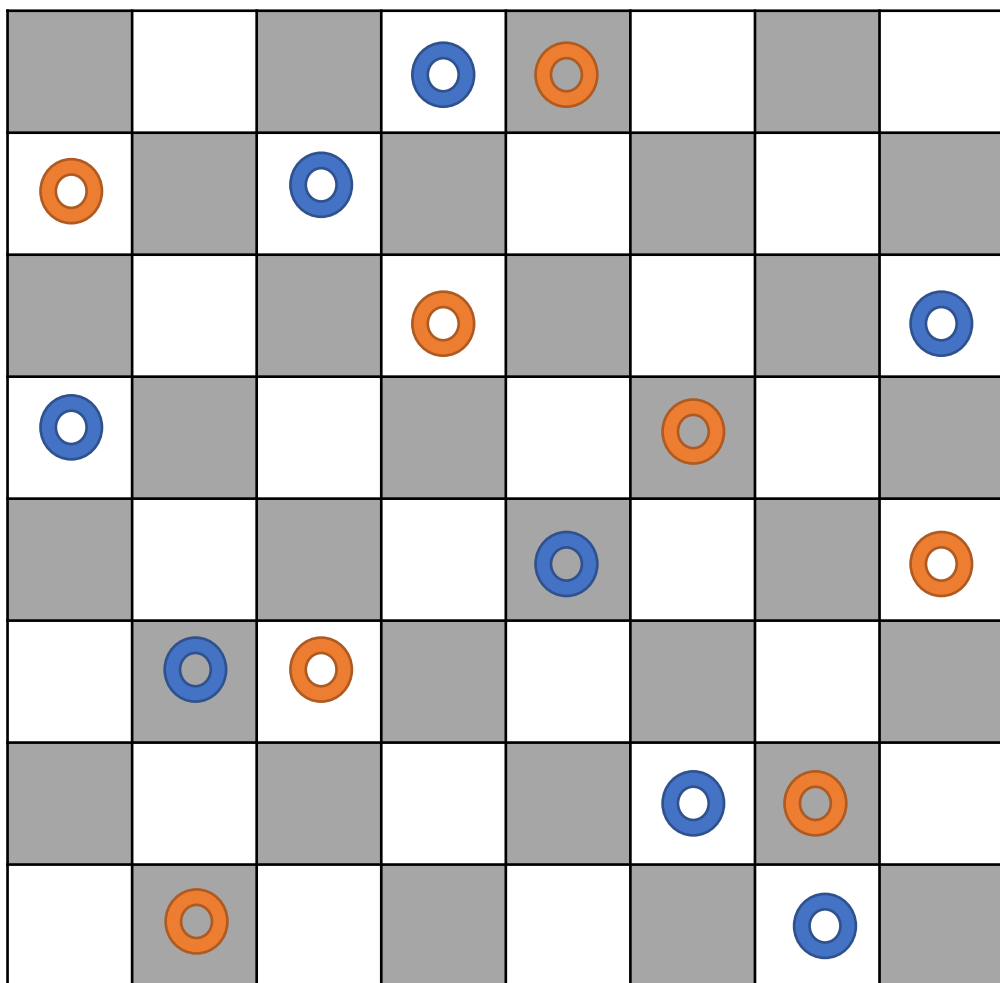
Déroulement : Placer les pions sur les lignes du quadrillage

But du jeu : aligner 5 pions verticalement, horizontalement ou en diagonale

Compétences :

Orientation dans le plan, observation, réflexion, stratégie et anticipation.

Se situer et situer des objets



Placer les dames

Matériel :

2 joueurs ou équipes

8 pions par joueurs

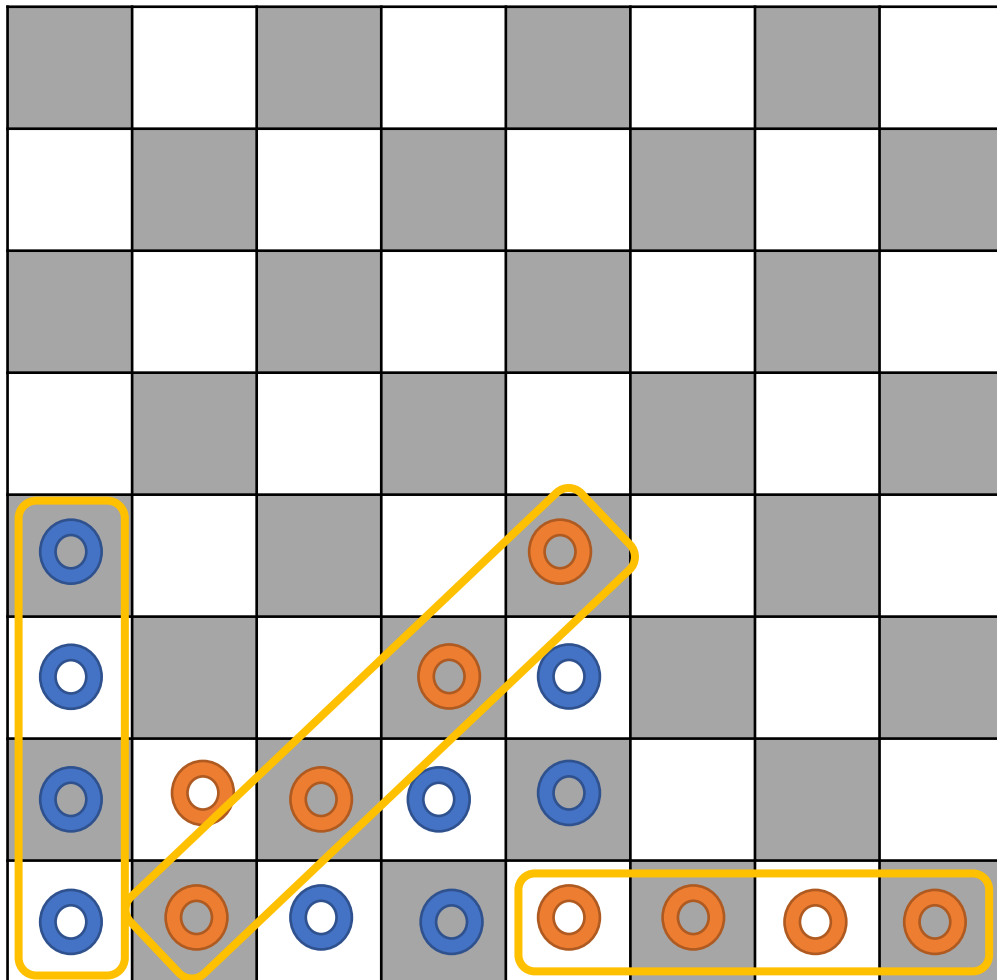
Déroulement : Placer les pions dans les cases

But du jeu : Disposer huit reines sur l'échiquier de façon qu'aucune de ces huit reines n'en menace une autre.

Compétences :

Orientation dans le plan, observation, réflexion, stratégie et anticipation.

Se situer et situer des objets



Puissance 4

Matériel : 2 joueurs ou équipes
des pions de couleurs différentes par
joueurs

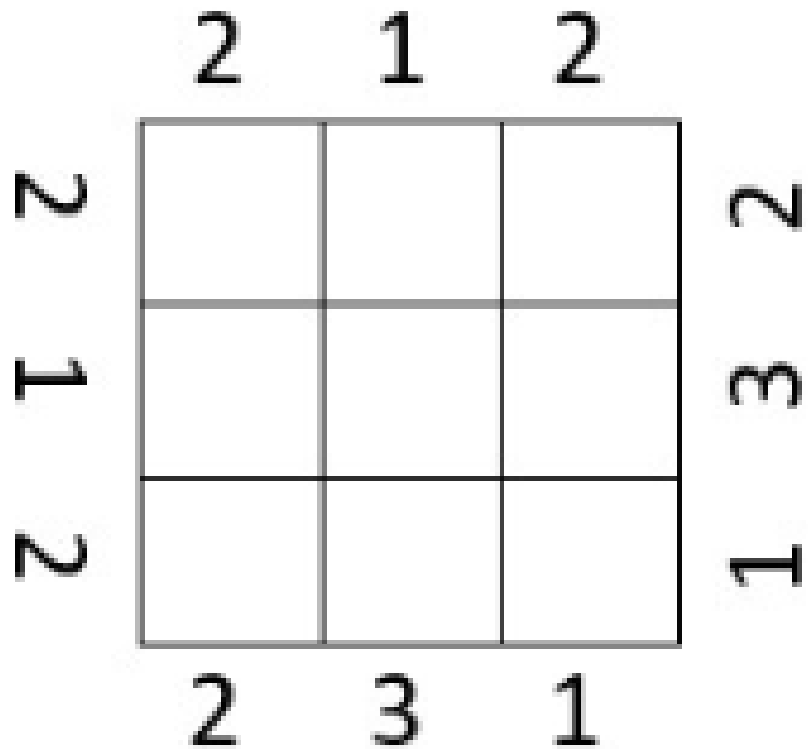
Déroulement : Placer les pions dans
les cases

But du jeu : Réaliser un alignement de 4
pions verticalement, horizontalement ou
en diagonale

Compétences :

Orientation dans le plan, observation,
réflexion, stratégie et anticipation.

Se situer et situer des objets



Les gratte-ciel

Matériel :

du matériel pour fabriquer des tours (cubes),
un quadrillage 3x3, 4x4...

Déroulement :

Sur chaque rangée (colonne ou ligne), tous les gratte-ciel ont une hauteur différente.

Les nombres situés autour de la grille indiquent le nombre de gratte-ciel visibles par un observateur qui serait positionné sur ce nombre.

But du jeu : trouver la disposition des gratte-ciel dans la ville.

Compétences :

Observation, réflexion, stratégie.

Se situer et situer des objets.

Prendre conscience qu'un objet plus grand qu'un autre peut cacher ce dernier

Utiliser des informations numériques dans un cadre spatial

Prendre en compte plusieurs contraintes



Les gratte-ciel

Matériel :

du matériel pour fabriquer des tours (cubes),
un quadrillage 3x3, 4x4...



Déroulement :

Sur chaque rangée (colonne ou ligne), tous les gratte-ciel ont une hauteur différente.

Les nombres situés autour de la grille indiquent le nombre de gratte-ciel visibles par un observateur qui serait positionné sur ce nombre.

But du jeu : trouver la disposition des gratte-ciel dans la ville.

Compétences :

Observation, réflexion, stratégie.

Se situer et situer des objets.

Prendre conscience qu'un objet plus grand qu'un autre peut cacher ce dernier

Utiliser des informations numériques dans un cadre spatial

Prendre en compte plusieurs contraintes

Clôture

Matériel :

Un quadrillage, des bandes pour matérialiser la clôture.

Déroulement : La clôture est composée de segments horizontaux ou verticaux joignant deux points de la grille et forme une boucle fermée qui ne se croise pas. Les indices situés dans les cases donnent le nombre de segments de clôture entourant ces cases.

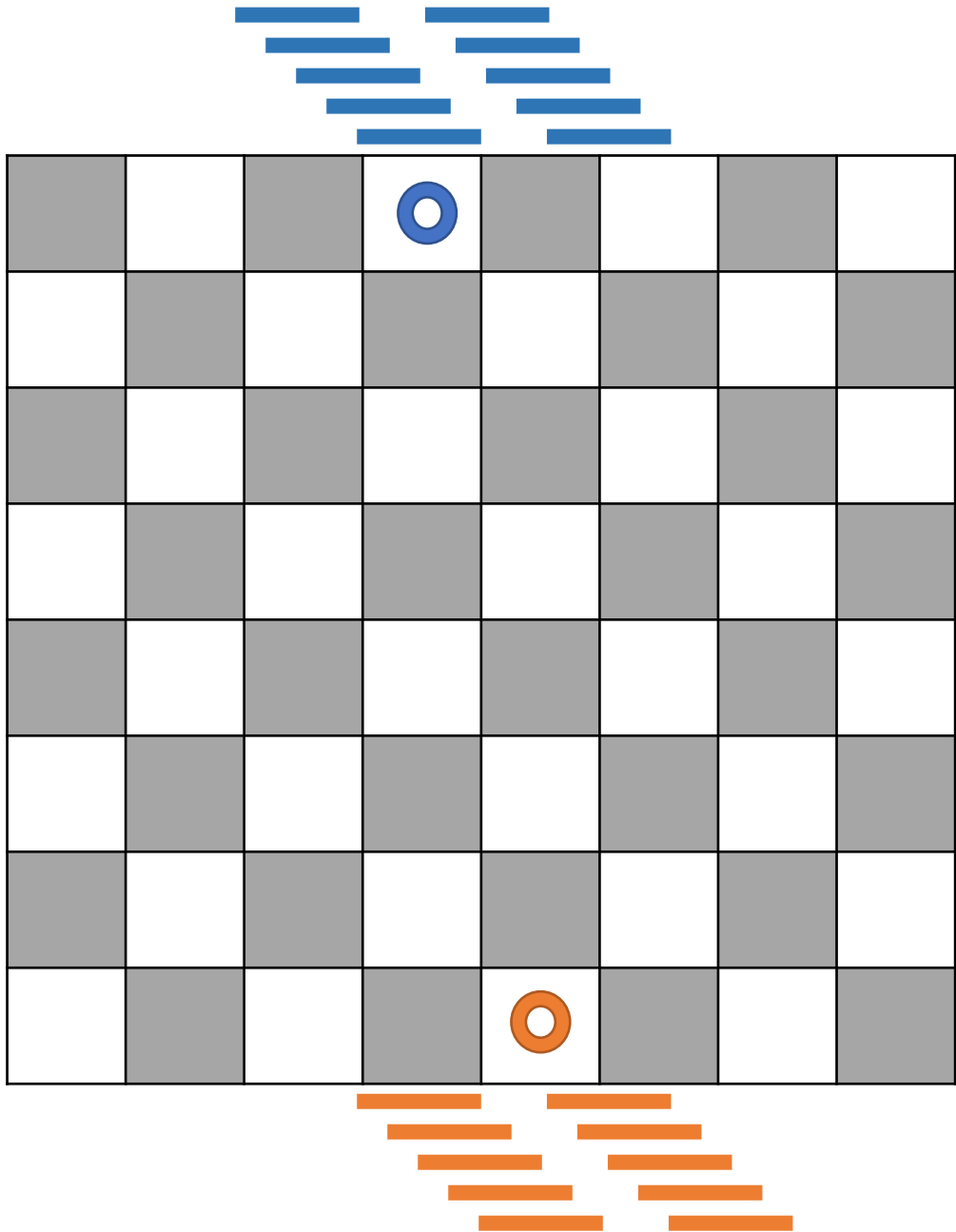
But du jeu : Retrouver l'emplacement de la clôture

Compétences :

Se repérer dans le plan. Observation, développement de la réflexion, Anticipation des trajets possibles (organisation spatiale)

Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.

1	1		0			3	
	2	2	3		0	1	
2	3				0		3
				0	0	0	2
2		2	1			1	
3	1		1				
		3		3	1		
0			3		0		1



Quoridor

Matériel :

2 joueurs ou équipes
un pion par joueurs, des barrières

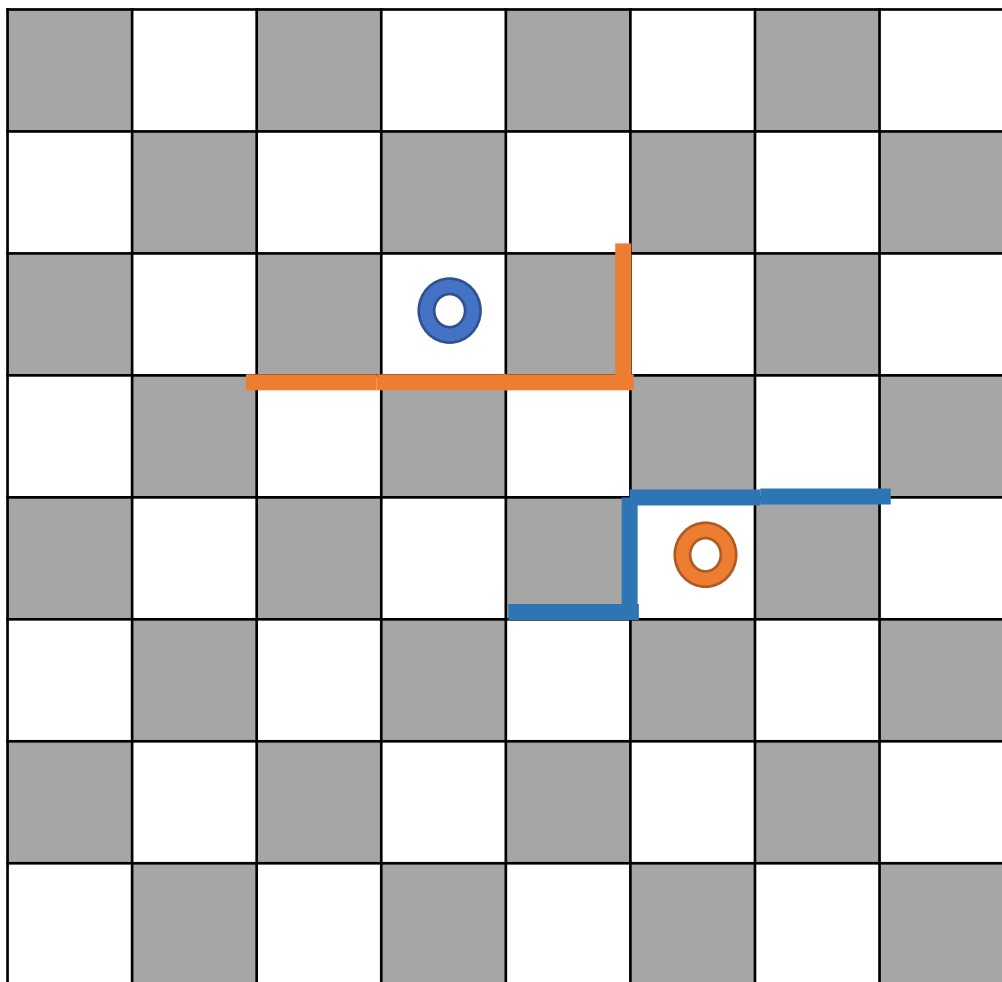
Déroulement : Déplacer son pion
d'une case ou placer une barrière

But du jeu : Atteindre le premier la ligne
opposée à sa ligne de départ.

Compétences :

Se repérer dans le plan. Observation,
développement de la réflexion,
Anticipation des trajets possibles
(organisation spatiale)

Se situer et situer des objets ; Représenter,
sur un plan, le déplacement correspondant
à des consignes données.



Quoridor

Matériel :

2 joueurs ou équipes
un pion par joueurs, des barrières

Déroulement : Déplacer son pion d'une case ou
placer une barrière

But du jeu : Atteindre le premier la ligne opposée à sa
ligne de départ.

Compétences :

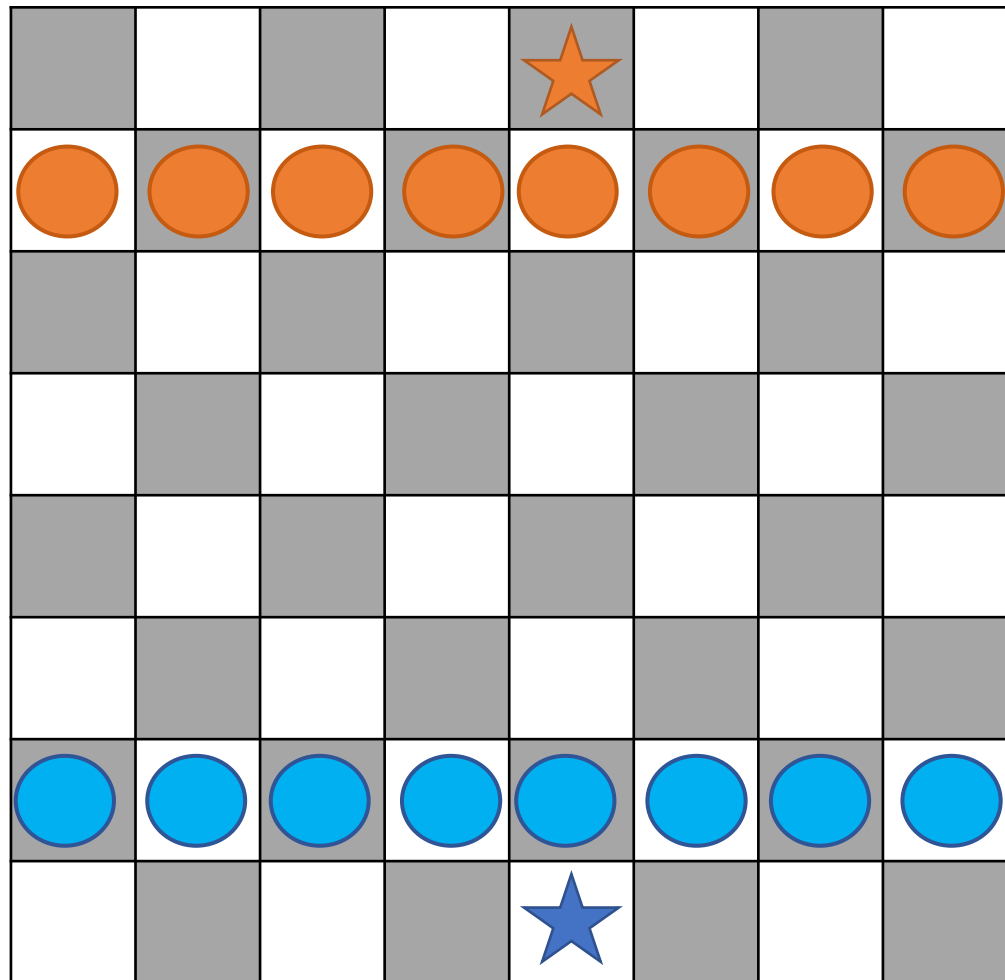
Se repérer dans le plan. Observation, développement de
la réflexion, Anticipation des trajets possibles
(organisation spatiale)

Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le
déplacement correspondant à des consignes données.

Initiation au Jeu d'échecs

Matériel :

Un quadrillage, 2 équipes de 9 joueurs, des chasubles, 2 couronnes.



Déroulement : A tour de rôle, le Roi de chaque équipe déplace ses joueurs d'une case en utilisant les termes "en avant", "en arrière", "à gauche", "à droite".

- Quand un pion est déplacé, il doit être capable de donner les coordonnées de la case où il est arrivé sinon il revient à son emplacement initial.

- Si un pion se déplace dans une case où se trouve un pion adverse, il y a un défi entre les deux joueurs : un arbitre pioche une question dans la boîte et la lit à haute voix. L'élève "attaqué" est seul à pouvoir répondre. S'il trouve la bonne réponse, alors c'est "l'attaquant" qui est éliminé sinon c'est lui.

But du jeu : L'équipe qui parvient en premier à gagner le défi contre le Roi adverse a gagné.

Compétences :

Se repérer dans le plan. Observation, développement de la réflexion, Anticipation des trajets possibles (organisation spatiale)

Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.

Le 3/6

Matériel : 2 joueurs ou équipes
12 pions : 6 X 2 couleurs,
2 mini-plateaux de 8 x 8, 2 dés,



Déroulement du jeu :

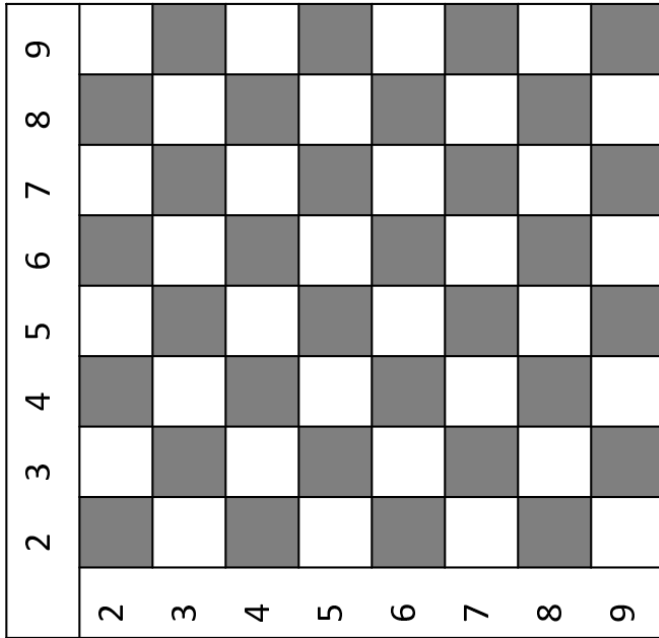
Les pions sont placés sur le plateau central et chaque joueur indique grâce à son dé et à son petit plateau le n° du pion qu'il souhaite déplacer et sa destination. Les mouvements sont révélés simultanément.

- Si un pion arrive sur une case occupée, il est posé par dessus.
- Une pile de n pions peut se déplacer de 1 à n cases.

But du jeu : Réaliser un alignement de 3 pions de sa couleur avant l'adversaire, en effectuant des déplacements simultanés.

Compétences :

Orientation dans le plan, observation, réflexion, stratégie et anticipation.
Se situer et situer des objets



Multi'Pythagore

Matériel :

3 joueurs ou équipes

un quadrillage 8 x 8, un paquet de cartes nombres par équipe.

Déroulement : Placer les cartes nombres dans la bonne case.

But du jeu : Remplir le maximum de cases.

Compétences :

Se repérer dans le plan. Observation, développement de la réflexion, Anticipation des trajets possibles (organisation spatiale)

Se situer et situer des objets ; Représenter, sur un plan, le déplacement correspondant à des consignes données.

Mémoriser des faits numériques (tables de multiplication)



Prolongements en classe

- les jeux de plateau : dames, échecs, moulin, morpion, pentaminos
- les jeux de société : puissance 4, [Quixo](#), Tetrano, [Quoridor](#), 3/6
- les grattes ciel
- les carrés magiques, sudoku, ken-ken...