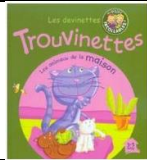



Exemples de jeux de logique pour travailler la compétence « Résoudre des problèmes logiques pour apprendre à chercher » tout au long du cycle 1 (liste non exhaustive)

Présentation des jeux en appui sur le document « **Repères de progressivité des apprentissages de 2 à 6 ans - Domaine Acquérir les premiers outils mathématiques / Sous-domaine Découvrir les nombres et leurs utilisations / Objectif du programme Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes** » produit par la Mission Maternelle 77 en mai 2022.

Pour les jeux en version à imprimer ou à fabriquer, prendre contact avec la Mission Maternelle 77 (ce.77maternelle@ac-creteil.fr).

Objectifs	Progressivité des apprentissages et exemples de jeux		De 2 ans
Utiliser des indices pour résoudre des problèmes	<p>Commencer à résoudre des problèmes simples à partir d'indices donnés par l'enseignant :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ecouter et tenir compte d'un ou de deux indices descriptifs pour identifier un objet ou un animal (ex. : jeu du « Qui es-tu ? » ou album « Les Trouvinettes »). <div data-bbox="327 667 1910 858" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Jeu du « Qui es-tu ? » ou du « Qui suis-je ? » Jeu de devinettes dont le but est d'identifier un objet ou un animal à partir d'un indice visuel (morceau d'un objet ou partie d'un animal) ou auditif. Jeu mené à partir d'objets, de cartes images, d'imagiers, d'album de littérature de jeunesse de type « jeu de devinettes » (voir bibliographie d'albums proposée dans les ressources du projet départemental maternelle « Portraits en-jeux et jeux de portraits »- 2021/2022.</p> </div> <div data-bbox="327 858 1910 1018" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Les devinettes Trouvinettes – Editeur Play bac Eds / Collection Incollables Trouvinettes Quel animal se cache derrière le rabat ajouré? Des indices permettent aux enfants de trouver la réponse. En soulevant le volet, la solution apparaît accompagnée d'un portrait plein d'humour et de tendresse. Plusieurs titres disponibles.</p> </div> 		
	<p>Résoudre des problèmes à partir d'indices :</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre en compte un ou plusieurs indices pour : <ul style="list-style-type: none"> Identifier un objet, un animal, ou un personnage (ex. : jeu de devinettes « Qui es-tu ? ») <div data-bbox="327 1169 1910 1329" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Jeu du « Qui es-tu ? » ou du « Qui suis-je ? » Jeu de devinettes dont le but est d'identifier un objet ou un animal parmi différents objets ou différents animaux présentés ensemble. Jeu mené à partir d'objets, de cartes images, d'imagiers, d'album de littérature de jeunesse de type « jeu de devinettes » (voir bibliographie d'albums proposée dans les ressources du projet départemental maternelle « Portraits en-jeux et jeux de portraits »- 2021/2022.</p> </div> <div data-bbox="327 1329 1910 1393" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Les devinettes Trouvinettes – Editeur Play bac Eds / Collection Incollables Trouvinettes Voir plus haut</p> </div>		

- Trouver la position d'un objet caché (ex. jeu de devinettes « Où es-tu caché ? » ou jeu « Oudordodo »).

Jeu du « Où es-tu caché ? »

Jeu de devinettes dont le but est d'identifier la position d'un objet placé sous un « cache » parmi d'autres « caches ». Le ou les indices donnés permettent d'identifier le « cache » à partir de ses caractéristiques (couleur, forme, élément d'identification...).

Jeu mené à partir d'objets, de cartes images,...

Jeu « Oudordodo » - Editeur Djeco

Jeu de langage et de déduction

But du jeu : écouter des indices ou poser des questions pour trouver derrière quelle maison est caché l'ourson Dodo.

Utilisable à partir de 3 ans avec l'enseignant meneur de jeu qui donne des indices simples (ex. : « Dodo est caché derrière un animal qui miaule. »)



Résoudre des problèmes à partir d'indices :

▪ Tenir compte de plusieurs indices pour :

- Identifier un objet, un animal, ou un personnage parmi plusieurs autres assez ressemblants (ex. : jeu du portrait).

Jeu du « Qui est-ce ? » (ou jeu apparenté de type jeu de portrait avec déduction)

But du jeu : poser des questions (individuellement ou collectivement) pour trouver le personnage (ou l'animal, l'objet) choisi en secret par le meneur de jeu (enseignant puis élève).



- Trouver la position d'un objet ou d'un personnage (ex : jeu « Logik'ville » - rigolett.com).

Jeu « Oudordodo » - Editeur Djeco

But du jeu : écouter des indices ou poser des questions pour trouver derrière quelle maison est caché l'ourson Dodo.

Les indices donnés par l'enseignant peuvent être doubles (ex. : « Dodo est caché derrière un animal qui miaule et qui est noir. »). Les élèves peuvent commencer à poser des questions pour déduire (ex. : « Dodo est-il caché derrière un animal noir ? »).

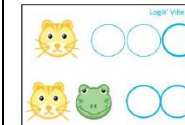
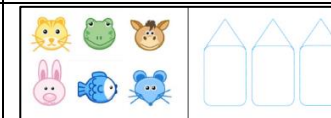


Jeu « Logik Ville » - Site rigolett.com

Version PDF à imprimer

But du jeu : utiliser des indices pour positionner des animaux dans leur maison.

Utilisation des indices avec codage « Habite »-« N'habite pas »-« Est voisin ».



- Positionner des pièces selon leurs caractéristiques (ex : jeu « Animat » LudoPlus).

Jeu « Animat » anciennement édité par LudoPlus
 (Ou fabrication à partir d'une version papier à imprimer)
 But du jeu : positionner quatre animaux à partir des indices (forme, couleur et position) donnés dans la grille.



- Prendre en compte un indice pour déduire une position dans un quadrillage (ex : jeu « Sudoku 4x4 couleurs ou formes »).

Jeu « Sudoku » avec grille 4x4
 Du commerce, en ligne ou fabrication maison
 But du jeu : positionner des éléments (objets ou images) de manière à ce que chaque élément ne soit présent qu'une seule fois par ligne et par colonne.



Résoudre des problèmes à partir d'indices :

- Tenir compte d'informations positives (il a, il est) et négatives (il n'a pas, il n'est pas) pour :
 - Identifier un objet, un animal, ou un personnage parmi plusieurs autres très ressemblants (ex. : jeu du portrait).

Jeu du « Qui est-ce ? » (ou apparenté type jeu de portrait avec déduction)
 But du jeu : poser des questions (individuellement ou collectivement) pour trouver le personnage (ou l'animal, l'objet) choisi en secret par le meneur de jeu (enseignant puis élève) parmi d'autres personnages très ressemblants.

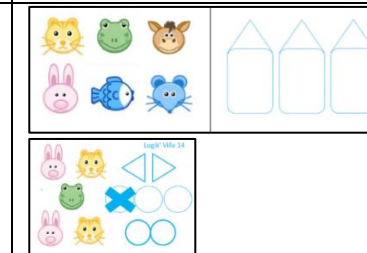


- Trouver la position d'un objet ou d'un personnage (ex : jeu « Logik' ville » - rigolett.com/« Mastermind »).

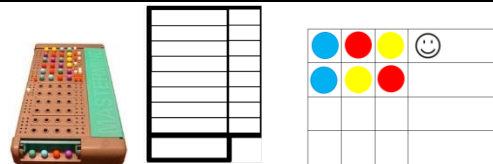
Jeu « Oudordodo » - Editeur Djeco
 But du jeu : écouter des indices ou poser des questions pour trouver derrière quelle maison est caché l'oursin Dodo.
 Les indices donnés par l'enseignant peuvent être négatifs (ex. : « Dodo est caché derrière un animal qui n'a pas de moustaches. »). Les élèves peuvent à poser des questions pour déduire ou être meneur du jeu.



Jeu « Logik Ville » - Site rigolett.com
 But du jeu : utiliser des indices pour positionner des animaux dans leur maison.
 Utilisation des indices avec codage « Habite »-« N'habite pas »-« Est voisin »-« N'est pas voisin »-« Habite à gauche/droite de... ».

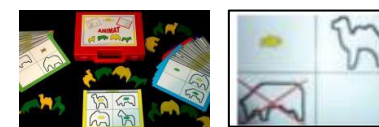


Jeu « Mastermind » adapté pour la maternelle (trois couleurs)
Ou plateau à fabriquer et à utiliser avec des jetons de couleurs et des jeton émoticônes.

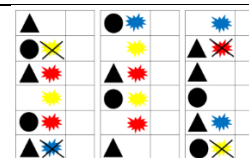


- Positionner des pièces selon leurs caractéristiques (ex : jeu « Logix » Pirouette).

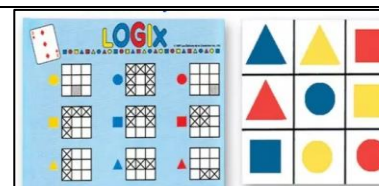
Jeu « Animat » anciennement édité par LudoPlus
(Ou fabrication à partir d'une version papier à imprimer)
But du jeu : positionner quatre animaux à partir des indices (forme, couleur et position) donnés dans la grille. Dans les dernières fiches, certains indices seront négatifs (« Cheval barré = ne peut être un cheval » ou « Vert barré = ne peut être vert. » ou manquants (solution à trouver par déduction).



Jeu « Devinez ! » (Source André Jacquart – IUFM Douai)
Version papier à imprimer et à utiliser avec des formes géométriques
But du jeu : placer les formes géométriques dans la grille à partir d'indices portant sur la forme, la couleur et la position des pièces. Certains indices sont négatifs (jaune barré = ne peut être jaune) ou manquants (solution à trouver par déduction).



Jeu « Logix » - de M. et R. Lyons – Pirouette Editions
But du jeu : placer neuf formes géométriques dans une grille à partir d'indices portant sur la forme, la couleur et la position des pièces.



Ou jeu à imprimer « Carré logique ».

Prendre en compte plusieurs indices pour déduire une position dans un quadrillage (ex : jeu « Sudoku 6x6 couleurs et formes »).

Jeu « Sudoku » 6x6
Du commerce, en ligne ou fabrication maison
But du jeu : positionner des éléments (objets ou images) de manière à ce que chaque élément ne soit présent qu'une seule fois par ligne et par colonne et qu'une seule fois dans un bloc.



à
6 ans

Identifier et planifier des étapes de résolution pour passer d'un état initial à un état final

Commencer à résoudre des problèmes permettant d'identifier un état initial et un état final :

- Se déplacer selon un but dans un tableau des rails.



ou (« Aquarium » - Editeur Djeco) ou tout autre jeu du même type

Commencer à résoudre des problèmes permettant de prendre conscience des étapes nécessaires pour passer d'un état initial à un état final :

- Chercher et choisir des déplacements.



- Placer et orienter des pièces (ex : jeu « Bahuts Malins » - SmartGames).

Jeu « Bahuts Malins » - Editeur SmartGames

But du jeu : agencer les pièces indiquées sur la carte défi pour qu'elles ne dépassent pas de la benne du camion.



Résoudre des problèmes pour atteindre un état final à partir d'un état initial :

- Organiser des déplacements.



(Berrous jeux éducatif)

Ou tout autre jeu du même type.

- Placer et orienter des pièces (ex : jeu « Camelot JR » - SmartGames).

Jeu « Coïncidix Junior » - Editeur Jeux Jeandel

But du jeu : positionner les 9 pièces du jeu sur la grille de sorte à faire coïncider le trou de chaque pièce avec une tête.



De
2 ans



Jeu « Camelot JR » -Editeur SmartGames

But du jeu : agencer les pièces indiquées sur la carte défi pour que les personnages puissent se rejoindre en suivant le chemin constitué.



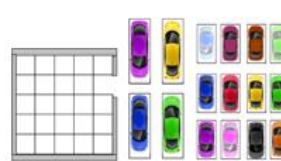
Résoudre des problèmes pour atteindre un état final à partir d'un état initial :

- Anticiper et organiser une suite de déplacements (ex : jeu « Embouteillages 5x5 » RushHour).

Jeu « Embouteillages » -Editeur

RushHour ou version papier à imprimer
But du jeu : sortir la voiture rouge du parking.

Voir « Découvrir les maths » de D. Valentin-Hatier (GS)



la voiture rouge à extraire des embouteillages
la sortie

les trois véhicules bloquant initialement la voiture

Jeu « Les tours de Hanoï » version adaptée maternelle (avec 3 ou 4 disques)

But du jeu : Le but du jeu est d'amener tous les disques en un minimum de coups de la tige de gauche à la **tige** de droite pour reconstituer la tour. Il y a 3 tiges. Les disques sont de plus en plus petits en partant du socle.



Jeu « Abaques-taquins » de Dominique Valentin -Extrait de l'ouvrage « Découvrir le monde avec les mathématiques-Situations pour la GS » - Hatier

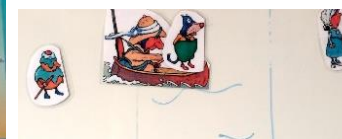
But du jeu : déplacer des pièces en partant d'une disposition de boules donnée par la carte de départ (situation initiale) pour obtenir la disposition donnée par la carte d'arrivée (situation finale) en respectant certaines règles de déplacement.



Jeu à construire à partir de l'album

« **L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau** » de Philippe Corentin – Editions Ecole des Loisirs

Document PDF avec support et pièces de jeu à imprimer




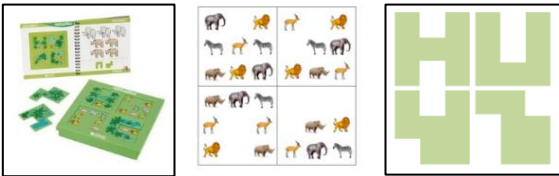
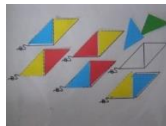





- Placer et orienter des pièces (ex : jeu « Chat et souris » ou « Cache-Cache Safari »-SmartGames).

Jeu « Coïncidix Junior » - Editeur Jeux Jeandel

But du jeu : positionner les 9 pièces du jeu sur la grille de sorte à faire coïncider le trou de chaque pièce avec une tête.
Défis de niveaux différents.



Rechercher toutes les associations possibles	<p>Jeu « Camelot JR » - Editeur SmartGames But du jeu : agencer les pièces indiquées sur la carte défi pour que les personnages puissent se rejoindre en suivant le chemin constitué. Défis de niveaux différents.</p>		 à 6 ans
	<p>Jeu « GoGetter Chat et souris » - Editeur SmartGames But du jeu : placer des cartes sur un plateau de manière à former un chemin qui mène le chat à la souris ou le chien à sa niche. Jeu de type « Casse-tête ».</p>		
	<p>Jeu « Cache-cache Safari » Editeur SmartGames (Ou fabrication à partir d'une version papier à imprimer) But du jeu : positionner les quatre pièces de puzzle sur un plateau de manière à ce que les animaux qui sont sur la carte défi soient visibles et que tous les autres restent cachés.</p>		
Rechercher toutes les associations possibles	<p><u>Rechercher tous les possibles :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Association de deux éléments (ex. : jeu « Les six cerfs-volants » - Hatier) ou de trois éléments (ex : jeu « Les drapeaux »). 		De vers 4 ans
	<p>Jeu « Les six cerfs-volants » de Dominique Valentin -Extrait de l'ouvrage « Découvrir le monde avec les mathématiques-Situations pour la GS » - Hatier But du jeu : chercher à fabriquer des cerfs-volants de deux couleurs (association de deux triangles), tous différents, à partir de triangles fournis en quatre couleurs. Rechercher toutes les combinaisons possibles à partir de triangles fournis en trois couleurs.</p>		 à 6 ans
	<p>Jeu « Les drapeaux » Version papier à imprimer But du jeu : chercher à fabriquer des drapeaux de trois couleurs (association de trois rectangles), tous différents, à partir de rectangles fournis en quatre couleurs. Rechercher toutes les combinaisons possibles à partir de rectangles fournis en trois couleurs.</p>		
	<p>Jeu « Voitures et bateaux » - But du jeu : chercher à fabriquer des voitures ou des bateaux tous différents à partir de quatre pièces de couleurs différentes. Version papier à imprimer sur feuilles de couleurs.</p>		

Elaborer des stratégies en prenant en compte les choix de l'adversaire

Chercher à élaborer une stratégie individuelle pour gagner en prenant en compte les choix de l'adversaire :

- Réaliser des alignements (ex : jeu du « Morpion » ou « Tic Tac Toe »).

Jeu « Tic Tac Toe » (ou « Morpion »)

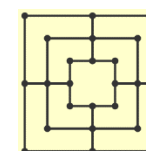
Jeu se jouant à deux dans un quadrillage 3x3. Chaque joueur choisit une forme, une couleur de jeton ou un signe graphique (exemple joueur A= o et joueur B= x).
But du jeu : réaliser le premier un alignement de trois signes (ou formes...).



- Réaliser des alignements avec possibilité de déplacement (ex : jeu du moulin).

Jeu du moulin (version à imprimer avec règle du jeu)

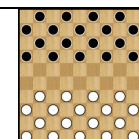
Jeu se jouant à deux. A chaque joueur est attribué une couleur de jeton. 9 jetons par joueur. But du jeu : réaliser le premier un alignement de trois de ses jetons. Les jetons sont placés à tour de rôle sur les intersections (puces noires). Quand toutes les jetons sont placés (et qu'aucun alignement n'a pu être réalisé), chaque joueur à tour de rôle peut déplacer un de ses jetons vers une intersection voisine libre.



- Se déplacer selon une règle (ex : jeu de dames).

Jeu de dames (version du commerce ou à fabriquer)

Voir règle du jeu.



Chercher à élaborer une stratégie individuelle et/ou collective pour gagner en compte les choix de l'adversaire :

- Réaliser des alignements fixes (ex : jeu « Quarto » - Gigamic) ou mobiles (ex : jeu « Gobblet Kid » - Gigamic).

Jeu « Tic Tac Toe » (ou « Morpion »)

Jeu se jouant à deux dans un quadrillage 3x3. Chaque joueur choisit une forme, une couleur de jeton ou un signe graphique (exemple joueur A= o et joueur B= x).
But du jeu : réaliser le premier un alignement de trois formes, trois jetons ou signes graphiques.

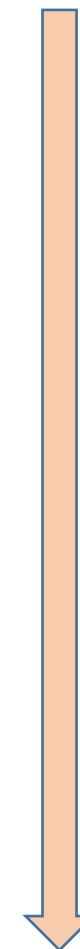


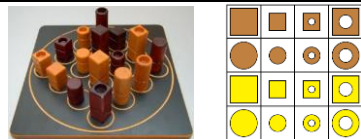
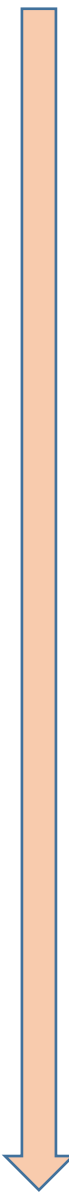
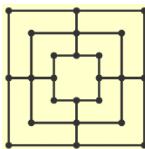

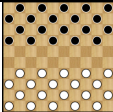



Jeu « Puissance 4 » (du commerce ou à fabriquer avec quadrillage horizontal)

But du jeu : réaliser le premier un alignement de quatre jetons de sa couleur.



De
vers 4
ans



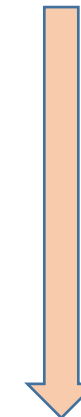
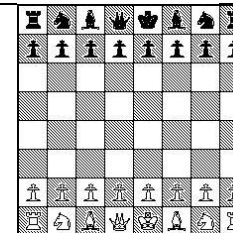
<p>Jeu « Quarto » Editeur Gigamic Ou version papier à fabriquer (Source IREM : progression Quarto MS-GS) But du jeu : réaliser le premier un alignement de quatre pièces ayant un caractère en commun.</p>		
<p>Jeu du moulin (version à imprimer avec règle du jeu) Jeu se jouant à deux. A chaque joueur est attribué une couleur de jeton. 9 jetons par joueur. But du jeu : réaliser le premier un alignement de trois de ses jetons. Les jetons sont placés à tour de rôle sur les intersections (puces noires). Quand toutes les jetons sont placés (et qu'aucun alignement n'a pu être réalisé), chaque joueur à tour de rôle peut déplacer un de ses jetons vers une intersection voisine libre.</p>		
<p>Jeu « Lilly Frog » -Editeur SentoSphère (ou à fabriquer avec plateau quadrillé et bouchons de bouteilles plastiques de deux couleurs) But du jeu : réaliser le premier un alignement de quatre grenouilles (ou bouchons) de sa couleur. Les grenouilles sont positionnées en alternance sur chaque première rangée du plateau puis déplacées à tour de rôle.</p>		
<p>Jeu de dames (version du commerce ou à fabriquer) Voir règle du jeu.</p>		
<p>Jeu « Gobblet » version adaptée maternelle « Gobblet Kid » But du jeu : réaliser des alignements et prendre des pièces par déplacement et recouvrement. Voir règle du jeu. Ou version à fabriquer avec des gobelets de couleurs empilables et de tailles différentes.</p>		
<p>▪ Opérer des choix topologiques (ex : jeu « Awalé » ou « Quoridor Souris »-Gigamic).</p>		
<p>Jeu « Awalé » But du jeu : récupérer le plus de graines en choisissant son point de départ de déplacement. Voir règle du jeu. Ou version à fabriquer avec des perles et une boîte à oeufs.</p>		
<p>Jeu « Quoridor souris » - Editeur Gigamic Voir règle du jeu.</p>		

- Se déplacer selon une règle (ex : échecs).

Jeu « Chessquito » - Editeur SentoSphère
Voir règle du jeu.



Jeu « échecs »
Voir règle du jeu
Voir document progression C1-C2-C3 produit par le Groupe Départemental « Jeux de l'esprit »



à
6 ans