

# Jeux mathématiques de la maternelle au lycée

une sélection de ressources numériques  
(cédéroms et sites internet) à explorer

 avec les coups de cœur d'une prof de maths 

## 1 Pour la maternelle (cycles 1 et 2)

### 1.1 Des jeux de société pour les mathématiques

[http://jclebreton.ouvaton.org/article.php?id\\_article=91](http://jclebreton.ouvaton.org/article.php?id_article=91)

L'article "Jeux et mathématiques en maternelle" dresse une typologie des jeux de société utilisables en maternelle.

<http://www.ac-rennes.fr/ia56/primitice/kidsmart/brignac/sommaire.htm>

Apprentissage des règles d'un jeu de société complexe (type jeu d'échec) et appropriation progressive de différentes stratégies utilisables.

<http://membres.lycos.fr/lesjeuxdeugenie/>

Créé par une enseignante de petite et moyenne section dans une école en REP, ce site explique comment mettre en place un atelier jeux de société pour les 3-4 ans.

### 1.2 Des jeux sur les nombres

#### Apprends à compter avec Mme Je-sais-tout

Hargreaves, Roger / Mekiès, Marcel / Cartailac, Corinne  
Paris : EMME, 2002

Cote : Emat 8 CD 1192

Destiné aux enfants de 3 à 6 ans, ce cédérom permet d'apprendre les nombres grâce à des activités variées et pédagogiques de calcul et d'opération autour des petits bonshommes de Roger Hargreaves. Il facilite également le développement de l'esprit d'observation.

#### Millie's Math House = Millie, la maison des maths



Edmark, 1999

Cote : CD 550

Au travers de six activités ludiques, l'enfant découvre les nombres, les modèles, la résolution de problèmes, les tailles, les formes géométriques. Ces activités offrent un mode de découverte et d'exploration.

<http://www.ac-rouen.fr/ia76/primitice/index.htm>

Ce site propose des scénarios pédagogiques, des grilles de passage et des fiches d'autoévaluation à partir de 3 logiciels Edmark dont *Millie, la maison des maths*.

[http://www.tice91.ac-versailles.fr/kidsmart/sc-etampes/scenario\\_etampes.htm](http://www.tice91.ac-versailles.fr/kidsmart/sc-etampes/scenario_etampes.htm)

Cette fiche propose de réaliser des maisons à partir de formes géométriques et en utilisant ce cédérom.

### **Moi... Je sais compter !**

Club PoM Logiciels, 2000

Cote : Smat 2 CD 878

Ce cédérom destiné aux élèves de cycle 2 permet un apprentissage personnalisé des nombres et du calcul et intègre l'Euro. Chaque activité, présentée sous forme de jeu, peut être paramétrée en fonction du niveau réel de l'apprenant ; un suivi individualisé vérifie et comptabilise les progrès pas à pas.

### **J'apprends à compter avec Tibili**

Magnard, 2000

Cote : CD 745

Cette méthode ludique d'apprentissage du calcul est destinée aux enfants de 5 à 7 ans : il s'agit d'aider Tibili à retrouver le Coffret du Savoir pour sauver le village.....

<http://www.poissonrouge.com/>

Un site animé plein de poésie et de couleur pour découvrir les nombres.

<http://bonjour.poussins.free.fr/>

L'album électronique "Bonjour poussins" permet aux enfants de maternelle de découvrir les nombres ordinaux et cardinaux.

<http://www.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/maths/accueil.htm>

L'inspection académique de la Mayenne a organisé en 2005 un rallye mathématique destiné aux élèves du cycle 1 au cycle 3.

## **1.3 Des jeux sur l'espace et les formes**

### **Quadrillages**

Club PoM Logiciels, 2002

Cote : CD 950

Ce cédérom d'éveil regroupe des activités d'observation, de repérage et de logique. On pourra travailler le repérage dans un quadrillage, la différenciation des formes et des couleurs, la discrimination visuelle d'éléments graphiques proches, les principes fondamentaux du tableau à double entrée et les prémices du calcul.

### **Fig et Form**

Poitiers : Chrysis, 1998-2000

Cote : Epsy 11 CD 566

Ce logiciel a pour objectifs d'éduquer le regard par l'analyse de formes et de couleurs et préparer l'enfant aux mécanismes de lecture. Il comporte 2 modules : "Fig et Form 1", destiné aux élèves de moyenne section, grande section, CP et classes d'adaptation, permet de travailler l'orientation, la topologie et la localisation, l'observation et la différenciation des formes et des couleurs, grâce à des activités à 3 niveaux de difficulté.



### ***\*Bouge avec Floc\****



BD, Régine / Cohen, Yves / Lopez, José  
Montreuil (93) : Floc multimédia, 2005

Ce cédérom propose 24 jeux sur l'orientation, le déplacement et le repérage pour les maternelles (de 4 à 6 ans) et l'éducation spécialisée. Il comprend différents niveaux et peut être paramétré pour enregistrer les résultats obtenus.

Disponible en librairie

<http://www.astro52.com/pedagoaccueil.htm>



Ce site propose des logiciels de numération, déplacements et repérage dans l'espace pour la maternelle.

[http://www.epi.asso.fr/association/maternelle/epi\\_jeux.htm](http://www.epi.asso.fr/association/maternelle/epi_jeux.htm)

Sur le site de l'EPI, de petits jeux de déplacement fonctionnant sous DOS.

<http://perso.orange.fr/dbigeard/petits2.htm>

Dans cette sélection de logiciels destinés aux élèves de maternelle, le troisième, "Organisation de l'espace" ou "A la bonne place", permet d'apprendre à replacer un objet dans le quadrillage en se référant à la position occupée dans le modèle.

<http://matvhugo.free.fr/frame.htm>

Sur le site développé par le créateur de Floc, des jeux autour de la notion de "plus petit" / "plus grand" et les nombres en cliquant sur "Jeux" à gauche de l'écran d'accueil.

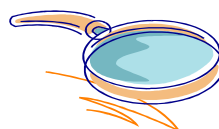
<http://perso.orange.fr/jeux.lulu/index.htm> 

Parmi les jeux de Lulu, le lutin malin, des jeux d'orientation et de déplacement avec les flèches du clavier pour les enfants à partir de 4 ans.

<http://perso.orange.fr/philippe.galmel/>

Derrière le menu "PC" se trouve un jeu de labyrinthe : sokoban 3.4.0

## 1.4 Des jeux de logique et d'observation



**J'ai trouvé ! Le Théâtre de marionnettes**

**J'ai trouvé ! Le coffre à jouets**

**J'ai trouvé ! Le Manoir hanté** 

**J'ai trouvé ! C'est fantastique**

**J'ai trouvé ! 1000 façons de grandir**

Scholastic / Gallimard Jeunesse, 1999-2000

Coll. " J'ai trouvé !"

Ces cédéroms destinés aux 3/5 ans et 5/10 ans permettent de développer l'imagination, l'observation et la logique : l'enfant doit découvrir des indices et résoudre des énigmes dans des décors différents.

Cote : CD 877

Cote : CD 860

Cote : CD 897

Cote : Pjeu CD 1194

Cote : CD 904

### **Les Ani'malins**

Stranger, Donna / Colough, Scott / Wood, Tad

Iona Software / Edmark, 1995

Cote : Emat 12 CD 161

Ce cédérom ludo-éducatif développe la créativité musicale et le sens du rythme et de la note, renforce l'observation visuelle, développe la mémoire visuelle des enfants de 4 à 8 ans grâce à 6 activités amusantes. Ces jeux dans le monde des Friplés ou "Thinkin things" incitent à la réflexion et exercent à la résolution de problèmes, à la créativité et au raisonnement logique.

### **Une aventure de Charivari de Chat-Malô : Pacha**

Génération 5 / Galaxy-train, 2003

Cote : Emat 7 CD 1256

Dans ce cédérom, le jeune joueur aide le petit chat Charivari à découvrir le propriétaire d'une maison mystérieuse. Pour cela, il doit observer chaque détail, faire travailler sa mémoire visuelle et sonore, distinguer formes et couleurs, s'initier au calcul, aux lettres et aux mots, et se montrer créatif grâce à plusieurs ateliers.

### **JEM : Jeux Educatifs Multiples**

Campaner, Jean-Marc / Cackel, Didier

Poitiers : Chrysis / SED, 2001

Cote : Emat 7 CD 717

Dans ce logiciel, les enfants de 4 à 5 ans accèdent à des exercices ludiques très courts préalables à l'apprentissage de la lecture : discrimination visuelle, sériation, mémorisation, logique, compréhension de consignes, numération, prise d'indices, orientation et latéralisation.

### **101 Exercices pour l'éveil des 3-5 ans**

EMME Interactive, 1998

Cote : CD 353

101 exercices allant de la reconnaissance des couleurs, des sons et des formes à l'apprentissage des chiffres et des lettres.

## 1.5 Des jeux à télécharger

### Des logiciels libres pour l'école : du cycle 1 au cycle 3

Archambault, Jean-Pierre / Drechsler, Michèle  
Paris : CRDP, 2004

Cote : Ptic 2.1 CD 1171

Ce pack de 3 cédéroms propose une trentaine de logiciels libres utilisables sur 3 plateformes d'exploitation (Linux, Mac OS X et Windows). Destinés à l'école primaire, ils sont transversaux ou disciplinaires (des arts plastiques aux mathématiques en passant par l'appropriation de l'outil informatique et l'entraînement à la lecture). D'une utilisation simple, ils sont accompagnés de notices et de fiches pédagogiques.

[http://www.logiciels-libres-premierdegre-sceren.fr/rubrique.php3?id\\_rubrique=62](http://www.logiciels-libres-premierdegre-sceren.fr/rubrique.php3?id_rubrique=62)

Une sélection de petits didacticiels destinés à la maternelle, parfois accompagnés de scénarios pédagogiques.

<http://www.crdp-strasbourg.fr/cddp68/produits/materlog/materlog.htm>

Cette page "Mater'log" du CDDP du Haut-Rhin décrit une sélection de 50 logiciels gratuits (freewares ou sharewares) pour l'école maternelle.

<http://pragmatice.net/index.php3>



Le site de Pragmatice permet de télécharger de très nombreux logiciels gratuits pour l'école maternelle dans la zone "des logiciels pour l'école".



<http://cartables.net/leslogs/395/index.html>

Sur le net des cartables, une sélection de logiciels éducatifs en libre-essai ou gratuits pour les petits (en particulier dans le domaine de la structuration de l'espace et du temps).

[http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/article.php3?id\\_article=291](http://www.ac-grenoble.fr/missiontice38/article.php3?id_article=291)

Le logiciel "Puz-mat" permet de créer un puzzle à partir d'un logiciel très simple et de constituer une collection de puzzles pour la classe à partir d'images choisies (photos ou dessins).

[http://www.abuledu.org/article.php3?id\\_article=64](http://www.abuledu.org/article.php3?id_article=64)

Le terrier d'AbulEdu est une suite de logiciels éducatifs libres (en particulier "A nous les nombres", "Chemin" et "Tableaux" sur les mathématiques en cycles 1 et 2).



<http://p6r.free.fr/index.html>

Philippe Cizaire propose des logiciels éducatifs ou ludo-éducatifs du cycle 1 au cycle 3.

<http://perso.orange.fr/adajls/instit.html>

Le site d'Anne Scolé, membre actif de l'association Ordiécole, contient quelques polices de caractère et des programmes gratuits sur la logique et l'orientation pour les enfants de 2 à 6 ans.

<http://espacefr-education.com/wineduc/mater6.php>

Une sélection de logiciels pour l'éveil mathématique en maternelle.

<http://yans.free.fr/jeux.htm>

Des jeux gratuits pour la maternelle à installer sur des PC ou des Mac.

## 1.6 Des jeux et des activités en ligne

<http://chezlorry.ca/Jeux.htm>

Une sélection de jeux pour les petits réalisée par Lorry la québécoise.

<http://perso.orange.fr/jeux.lulu/>

<http://materialbum.free.fr/puzzles.htm>

<http://www.kutchuk.com/cool/cool.htm>

<http://www.ptitclit.net/sommaireeducatif.htm>

<http://www.wumpasworld.com/index2.html>

<http://www.belette.biz/fr.php>

Des jeux de mémoire, d'association, de labyrinthe dans des univers colorés et adaptés aux plus jeunes.



## 1.7 Des idées d'activités mathématiques pour l'enseignant

### Découvrir le monde à l'école maternelle : vers les mathématiques

AGIEM, 2005

Cote : Emat 8 CD 1259

Ce cédérom présente les programmes de mathématiques en maternelle en illustrant chaque compétence (forme et grandeur, quantités et nombres, espace, temps) par des expériences de classe et propose une bibliographie d'ouvrages de mathématiques et d'albums de littérature de jeunesse utilisables pour une initiation aux mathématiques.

Des sites personnels d'enseignants de maternelle proposent des outils, des progressions, des idées d'activités dans tous les domaines :

<http://ecoledespetits.free.fr/>

<http://jt44.free.fr/> (la maternelle de Moustache)

<http://pedagosite.net/>

<http://www.minimat.net/> (autour de la mascotte Mimi la souris)

<http://maternelles.net/>

<http://ecole-cycle1.chez-alice.fr/index.htm>

<http://perso.orange.fr/maternalcat/index.html>

<http://lamaternelledestef.free.fr/>

<http://themamaternelle.free.fr/>

<http://perso.orange.fr/lilie2fr/>



<http://www.momes.net/comptines/comptines-numeriques.html>

Une large sélection de comptines numériques (en paroles et parfois en musique).

<http://www.jlsigrist.com/>

Jean-Louis Sigrist propose sur son site "Mathématiques à l'IUFM" de nombreux jeux sur les nombres, l'espace et les formes, des sudokus ainsi qu'un jeu d'association et de discrimination des formes en ligne (veritech) dans la rubrique "Math au cycle 1" et (en bas à gauche) et des sections sur le "Matériel pédagogique" et les "Mathématiques au cycle I" plus particulièrement centrées sur les nombres.

## 2. Pour l'école élémentaire (cycles 2 et 3)

### 2.1 Des jeux de logique et d'observation

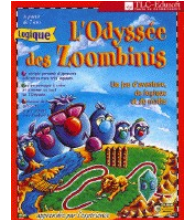
#### L'Odyssée des Zoombinis : un jeu d'aventure, de logique et de maths

Hancock, Chris / Osterweil, Scot

Random House et Broderbund / TLC-Edusoft, 1999

Cote : Smat 1.1 CD 867

Chargé de guider 16 créatures depuis une île jusqu'à leur ville d'origine, Zoombiniville, le jeune joueur (à partir de 7 ans) doit traverser 12 épreuves destinées à aiguïser son sens de la déduction et à faire preuve de méthode : formulation d'hypothèses, raisonnement logique, raisonnement algébrique, représentation graphique, analyse de données.



#### Collection "J'ai trouvé !"

**J'ai trouvé ! Le manoir hanté**



Cote : CD 897

**J'ai trouvé ! C'est fantastique**

Cote : Pjeu CD 1194

**J'ai trouvé ! 1000 façons de grandir**

Cote : CD 904

Scholastic / Gallimard Jeunesse, 1999-2000

Coll. " J'ai trouvé !"

Ces cédéroms destinés aux 5/10 ans permettent de développer l'imagination, l'observation et la logique : l'enfant doit découvrir des indices et résoudre des énigmes dans des décors différents

<http://perso.orange.fr/jeux.lulu/>



Lulu le lutin malin propose des casse-têtes pour mettre à l'épreuve les capacités logiques et l'esprit de déduction des enfants à partir de 7 ans.

<http://www.chez.com/logique/>

Seize énigmes pour tester la logique des enfants (et des enseignants).

<http://www.enigmatum.com/index.php>

Des énigmes mathématiques ou logiques, classées par niveau de difficulté et aussi des paradoxes de personnages célèbres...

<http://www.crocodilus.org/>

Ce site propose de nombreuses énigmes et jeux de logique mais aussi des jeux de stratégie mathématique auxquels on peut jouer en ligne.

### 2.2 Des jeux autour des nombres et des formes

**Les Mouzz CP**

Cote : CD 822

**Les Mouzz CE1**

Cote : CD 793

**Les Mouzz CE2**

Cote : CD 791

**Les Mouzz CM1**

Cote : CD 728

**Les Mouzz CM2**

Cote : CD 792

Lambda / Magnard / EMME Interactive, 2001

Ces cédéroms ludo-éducatifs de soutien scolaire proposent des activités de mathématiques, de français et de découverte du monde.

[http://pragmatice.net/recherche\\_logiciels/index.php](http://pragmatice.net/recherche_logiciels/index.php)



Le site de Pragmatice permet de télécharger de très nombreux logiciels gratuits pour l'école maternelle et élémentaire.

<http://cartables.net/leslogs/366/index.html>

Sur le site des cartables, une large sélection de logiciels en libre-essai ou gratuits pour enseigner les mathématiques.

[http://tontongeorges.free.fr/Telecharg/Pages/Telechargements\\_mathematiques.htm](http://tontongeorges.free.fr/Telecharg/Pages/Telechargements_mathematiques.htm)



24 jeux éducatifs gratuits à télécharger.

<http://espacefr-education.com/wineduc/mathjeux.php>

Une sélection de jeux mathématiques à partir du cycle 3 à télécharger.

<http://perso.orange.fr/therese.eveilleau/>



Ce site personnel réalisé par une agrégée propose de nombreux jeux, puzzles magiques, illusions géométriques animées,... sur le thème des mathématiques magiques, à utiliser dès le début du cycle 3 et jusqu'au lycée.



<http://matoumatheux.info/accueil.htm>



Le matou matheux propose des exercices interactifs et des jeux en mathématiques pour le cycle 3 et au-delà, dans un site joliment illustré, accessible par niveau scolaire ou par thème.

## [2.3 Des jeux sur les formes géométriques](#)

### **Fig et Form**

Poitiers : Chrysis, 1998-2000

Cote : Epsy 11 CD 566

Ce logiciel a pour objectifs d'éduquer le regard par l'analyse de formes et de couleurs et préparer l'enfant aux mécanismes de lecture. Il comporte 2 modules : "Fig et Form 2" destiné aux élèves de CE-CM et de l'éducation spécialisée, travaille sur la reconnaissance et l'analyse de formes simples, composées ou complexes, réparties de manière aléatoire dans différents quadrilatères, sur les recompositions graphiques, symétries et translations, sur les recherches de structures et la construction géométrique.

<http://www.mathkang.org/maths/raba/index.html>

Des exercices de géométrie interactifs et animés pour les écoles.

## [2.4 Des jeux autour des nombres](#)



### **Moi... Je sais compter !**

Club PoM Logiciels, 2000

Cote : Smat 2 CD 878

Ce cédérom destiné aux enfants de 5 à 7 ans permet un apprentissage personnalisé des nombres et du calcul et intègre l'€uro. Chaque activité, présentée sous forme de jeu, peut être paramétrée en fonction du niveau réel de l'apprenant ; un suivi individualisé vérifie et comptabilise les progrès pas à pas.

### **Tom et Tim : le dé clic calcul**

Epigones, 1997

Cote : CD 662

Des exercices et 16 courts dessins animés interactifs pour appréhender les quatre opérateurs.

## Mission Maths

Friedman, Dori / Siegel, Cathy  
Edutil / Davidson, 1994

Cote : Smat 2 CD 422

Sous une forme de jeu vidéo, ce logiciel ludo-éducatif permet aux élèves de 6 à 12 ans de revoir les bases du calcul grâce à près de 50 000 problèmes à résoudre et de se perfectionner en calcul mental. Il propose 6 niveaux de difficulté et un gestionnaire de résultats.

<http://www.chatbleu.com/> 

Des jeux interactifs sur les nombres pour travailler en mathématiques au cycle 2.

<http://pujol.club.fr/exercices/sommaire.html>

Des jeux chronométrés en ligne pour compter les points des dominos ou décoder des nombres en CP.

<http://cycle2.free.fr/cadremath.htm>

Des jeux de numération autour des boîtes de Picbille.

[http://www.docsinstits.net/article.php3?id\\_article=36](http://www.docsinstits.net/article.php3?id_article=36)

Des planches de loto, de cartes à jouer pour jouer autour des nombres au CP.

<http://www.mathador.fr/>

Ce site propose de jouer en ligne à Mathador junior pour utiliser les 4 opérations.

<http://abracadacalc.montagne-cool.com/>

Ce site propose un logiciel freeware dédié au calcul mental sur les 4 opérations.

<http://www.astro52.com/pedagoaccueil.htm>

Ce site propose les logiciels Maths-rix et Labymaths, des calculatrices magiques et des problèmes dynamiques pour travailler le calcul mental.

## 2.5 Des jeux autour des problèmes



### Envol mathématique : version euros

Macouin, Chantal / Deminier, Jean-Yves / Dousset, Michel  
Jériko, 2002

Cote : Smat 2 CD 1175

"Je ne sais pas faire mon problème..." : ce logiciel s'adresse aux élèves de CM2 et 6e, qui doivent retrouver, à travers des aventures parsemées d'épreuves mathématiques, des indices pour résoudre 150 situations-problèmes, 4 énigmes et réussir l'ultime épreuve. Il permet d'aider l'enfant à comprendre un énoncé, se poser les bonnes questions, utiliser un schéma, comprendre ses erreurs...

<http://championmath.free.fr/index.html> 

Ce site propose des exercices et des problèmes faciles ou difficiles pour s'entraîner en mathématiques du CP au CM2.

<http://rustrel.free.fr/pedago.html>

Dans la rubrique consacrée aux mathématiques, les fiches pédagogiques traitent des "problèmes de type IV" (où il peut y avoir des données inutiles, des réponses impossibles ou des réponses sans calcul à effectuer).

<http://carredas.free.fr>

475 devinettes faciles, moyennes ou difficiles, avec leurs solutions et 31 questions pour les champions.



### **2.5.1 Banques de problèmes**

<http://pernoux.perso.orange.fr/problemes.htm>

Ce portail propose une sélection de liens sur les problèmes à l'école élémentaire.

<http://www.recreomath.qc.ca/> 

Ce site québécois consacré aux mathématiques récréatives propose une banque de problèmes récréatifs et une banque d'outils mathématiques (aide-mémoire, dictionnaire, lexique de la résolution de problèmes).

<http://members.aol.com/roglaba/>

La partie maths propose des situations-problèmes pour le cycle 3 dont l'objectif est de mettre les élèves en position de recherche : ils doivent effectuer un travail autour de l'information (la lire, l'analyser et émettre des hypothèses) dans le cadre d'un travail de groupe.

<http://www.diophante.fr>

Un très beau site avec plein d'énigmes mathématiques



### **2.5.2 Défis et rallyes mathématiques** **(voir aussi 3.3.1 en particulier pour le cycle 3)**

<http://www.ac-nantes.fr:8080/ia53/tice/maths/accueil.htm>

L'inspection académique de la Mayenne a organisé en 2005 un rallye mathématique destiné aux élèves du cycle 1 au cycle 3.

<http://www.jsigrist.com/> 

Jean-Louis Sigrist propose sur son site "Mathématiques à l'IUFM" de nombreux jeux logiques ou mathématiques (défis mathématiques pour les cycles 2 et 3), mais aussi de très nombreuses ressources pour les enseignants et même quelques grilles de sudoku,...

## 3 Pour le collège et le lycée

### 3.1 Des jeux de société pour les mathématiques

<http://www.mathador.fr/>

Sur le site du jeu Mathador, une présentation des règles et la possibilité de jouer en ligne.

<http://fred.just.free.fr/Cjuste/>

Inspiré du jeu "Le compte est bon", le logiciel "le compte est-il juste ?" est un postcardware paramétrable.

### 3.2 Des jeux interactifs en ligne

[http://www.crdp-nice.net/bouquet/ressources2.php?rub\\_id=5&ssr\\_id=48&cat\\_id=593&sscat\\_id=596](http://www.crdp-nice.net/bouquet/ressources2.php?rub_id=5&ssr_id=48&cat_id=593&sscat_id=596)

[http://www.crdp-nice.net/bouquet/ressources.php?rub\\_id=5&ssr\\_id=48&cat\\_id=934](http://www.crdp-nice.net/bouquet/ressources.php?rub_id=5&ssr_id=48&cat_id=934)

Dans ces dossiers internet consacrés aux nombres et aux maths en jeux en 6<sup>e</sup> par le CRDP de Nice, une sélection de sites aide à faire des maths en jouant.

<http://perso.orange.fr/daniel.courounadin/>

Ce site personnel développé par un professeur de l'île de la Réunion propose des activités mathématiques interactives et des quiz pour le collège.

<http://www.chatbleu.com/> 

Des jeux interactifs pour travailler ou jouer en mathématiques au collège et au lycée.

<http://matoumatheux.info/accueil.htm> 

Le matou matheux propose des exercices interactifs et des jeux en mathématiques pour le collège et la seconde dans un site joliment illustré, accessible par niveau scolaire ou par thème.

<http://perso.orange.fr/therese.eveilleau/> 

Ce site personnel très poétique, réalisé par une agrégée propose de nombreux jeux, puzzles magiques, illusions géométriques animées, ... sur le thème des mathématiques magiques.

<http://juliette.hernando.free.fr/telechargements.php> 

Des "jeux de maths" illustrés dans un style manga pour les collégiens.

<http://www.lille.iufm.fr/pages/labo/pagesprojets/leparc/liliweb/lilimenu2.htm>

Les exercices interactifs de Lili sont destinés aux collégiens et proposent des calculs amusants, de la géométrie et de la logique.

<http://perso.orange.fr/math.lemur/>

Ce site personnel dédié à la géométrie en 2 ou en 3 dimensions veut faire un jeu des mathématiques.



### **3.3 Enigmes et rallyes mathématiques (dès le cycle 3)**

#### **Visiomath : TICE et mathématiques en classe de 6e**

Serra, Eric

Nice : CRDP de Provence-Alpes-Côte-d'Azur, 2004

Cote : Smat 3 CD 1174

Ce cédérom retrace une action utilisant Internet et la visioconférence menée dans l'académie de Nice pour venir en aide aux élèves de 6<sup>e</sup> en difficulté en mathématiques. Utilisable en cours ou en remédiation, il contient une banque d'environ 70 énigmes qui abordent de manière ludique et interactive des thèmes issus du programme de 6<sup>e</sup>.

<http://jeuxmaths.free.fr/>

Dans les archives de cette liste de diffusion consacrée aux énigmes basées sur les maths, la logique et la réflexion, quelques problèmes simples à utiliser en 6<sup>e</sup> mais de la 3<sup>e</sup> à l'après-bac...

<http://rigolmath.free.fr/accueil.htm>

Le site des énigmes, problèmes et curiosités mathématiques propose des animations sur le nombre Pi, les carrés magiques, un tic tac toe,...

<http://carresmagiques.free.fr/index.html>

Aleph propose des problèmes et énigmes mathématiques (et leurs solutions).

<http://www.echecsetmaths.com/>

Ce site propose des jeux de logique (opérations à trou, carrés magiques, énigmes,...) au début du collège.

<http://laurent.dervaux.free.fr/math.html>

Une page sur les énigmes mathématiques et géométriques et les casse-tête.

<http://pages.usherbrooke.ca/mblais/aG.html>

Les amuse-gueule de Michel Blais offrent un large choix de petites énigmes logiques destinées aux collégiens.

<http://www.enigmatic.com/>

Plus de 400 énigmes logiques, mathématiques, graphiques ou historiques.

<http://www.pedagonet.com/other/enigme.html>

Une autre banque d'énigmes articulées autour d'un mot-clé thème.



#### **3.3.1 Rallyes mathématiques**

<http://euler.ac-versailles.fr/>

En plus des multiples ressources pour l'enseignement des mathématiques (forum de discussion, textes officiels, pages interactives de ressources pour les élèves), le site du GEP académique de mathématiques donne des idées (et quelques solutions) de jeux mathématiques dans les rubriques "Clubs et ateliers" et "Olympiades" du chapitre "Etablissements".

<http://www.cijm.org/>

Le site du comité international des jeux mathématiques propose chaque mois une nouvelle énigme. Il héberge également le site de la fédération française des jeux mathématiques (<http://ffjm.cijm.org/>) qui organise un championnat national pour les élèves de cycle 3, de collège, de lycée et au-delà.



[www.mathkang.org](http://www.mathkang.org)

Sur le site du kangourou des mathématiques, une revue mathématique "Maths et malice" qui propose des animations électroniques autour des maths, "7 problèmes par semaine", des animations pour expliquer les théorèmes et bien sûr le concours...

<http://www.rmt-sr.ch/archives.htm>

Le site de l'association du rallye mathématique transalpin propose dans ses archives tous les problèmes soumis au concours pour les classes de niveau cycle 3 et collège.

<http://www.math.jussieu.fr/FS2005/>

A l'occasion de la fête de la science 2005, l'IREM de Paris 7 et l'institut de mathématiques de Jussieu ont organisé un rallye de mathématiques pour les écoles primaires mais aussi les collèges et lycées.

<http://www2.toulouse.iufm.fr/rallye/>

Le site du rallye mathématique sans frontière Midi-Pyrénées abrite dans ses archives de nombreux problèmes posés aux élèves de cycle 3 et 6<sup>e</sup> et de 3<sup>e</sup> et 2<sup>de</sup> lors des précédentes sessions (ainsi que leurs solutions).

<http://www-irem.univ-fcomte.fr/rallye/index.htm>

Sur le site de l'IREM de Franche-Comté, un rallye mathématique est ouvert aux classes de 3<sup>e</sup> et de 2<sup>de</sup>.

<http://pedagogie.ac-toulouse.fr/math/viedesmaths/olympiades/olympiades.htm>

Les Olympiades mathématiques de l'académie de Toulouse proposent des sujets aux lycéens de première scientifique ou technologique.

<http://www.maths-express.com/>

Ce site propose les annales des olympiades mathématiques académiques et internationales, destinées aux classes de 1<sup>ère</sup> S.



**Pour en savoir plus.....**

**Des portails et des listes de liens**

<http://www.ann.jussieu.fr/anneau>

L'anneau des mathématiques francophones regroupe 110 sites internet dédiés aux mathématiques.

<http://www.schoolnet.edu.lb/mathematiques.htm>

Ce portail libanais recense une série de sites francophones traitant des mathématiques.

<http://www.onlineformapro.com/espaces/formateur/pedago/peda/signetmath.asp>

Ce portail propose une vaste série de liens à caractère pédagogique sur l'enseignement des mathématiques.

<http://noe-education.org/D111.php>

Une sélection thématique de sites intéressants pour l'enseignement des mathématiques, du primaire au lycée.

<http://www.maths.ac-aix-marseille.fr/tic/geoplanw/page15.htm>

Le site de l'académie d'Aix- Marseille présente sa sélection de liens pour les mathématiques au lycée.

<http://www.animath.fr/liens.html>

Un recueil thématique de liens mathématiques (problèmes classiques, jeux et énigmes).

# Et le sudoku ?

Même s'il utilise des chiffres, le sudoku est un jeu de logique plus que de mathématiques. Voici néanmoins quelques liens pour le pratiquer :

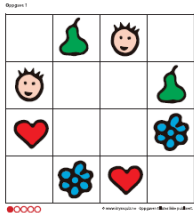
<http://fr.wikipedia.org/wiki/Sudoku>

Cet article de la Wikipédia présente l'histoire du sudoku et les différentes techniques de résolution.

<http://villemin.gerard.free.fr/aJeux/Sudoku.htm#Top>

Une présentation simple du sudoku (et ses voisins carrés magiques).

1	7	2	8	4	3
	9		4	2	
3		7			9
6	2	7			8
	3	8	5	6	1
1		4			5
	5	2		8	3
7	4	6		5	9
	6	1	9		



[http://www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/rre/article.php3?id\\_article=1262](http://www.gap.ien.05.ac-aix-marseille.fr/rre/article.php3?id_article=1262)

Pour tout savoir sur le sudoku et comment l'utiliser à l'école...

<http://www2.ac-lyon.fr/private/ien42/tbi/sury2/contribution.html>

Description d'un atelier de résolution collective de situations problèmes acceptant plusieurs solutions mis en place en GS.

<http://www.cddc-software.com/software.php?soft=sudoku>

Sudoku v. 1.1 est un logiciel de sudoku en français qui permet une résolution sur écran et l'impression des grilles.

<http://angusj.com/sudoku/>

Sur ce site anglais, on peut télécharger Simple Sudoku 4.1, un logiciel de sudoku à 3 niveaux de difficulté et un guide de résolution en français.

<http://logiciel.sudoku.free.fr/>

Cette page explique les principes de base du sudoku et permet de télécharger un logiciel en français, Su-do-ku imperator.

Des grilles simplifiées (4 x 4, illustrées,...) pour les enfants :

<http://www.e-sudoku.fr/sudoku-enfant.php>

[http://www.sudoku-land.com/sudoku\\_enfant/sudoku\\_enfant.php](http://www.sudoku-land.com/sudoku_enfant/sudoku_enfant.php)

[http://jeu.123boutchou.com/sudoku\\_gratuit.html](http://jeu.123boutchou.com/sudoku_gratuit.html)

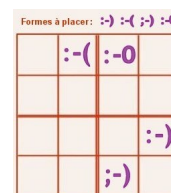
<http://www.planete-sudoku.com/sudoku-enfants.php>

<http://www.jeuxloisirs.com/sudoku/enfantsudoku01.htm>

<http://www.destination.fr/guyane/sudoku-enfant.html>

<http://www.sudokusan.com/sudokuForkids.php>

<http://www.dailysudoku.co.uk/sudoku/kids/>



Et pour ceux qui aiment les chiffres, quelques grilles de "sudomaths" :

<http://raspou.chez-alice.fr/Sudomaths.pdf>

<http://raspou.chez-alice.fr/Sudomathsguillermo.pdf>

<http://chlbihan.club.fr/briquepasbraque/math/sixieme/6contenu/6sup/sudoentiers.html>

<http://chlbihan.club.fr/briquepasbraque/math/sixieme/6contenu/6sup/sudodecimaux.html>

<http://chlbihan.club.fr/briquepasbraque/math/theme/fractions/sudofrac.html>

<http://chlbihan.club.fr/briquepasbraque/math/troisieme/3contenu/3C/sudoracine.html>

(pour des collégiens)

[http://artic.ac-besancon.fr/lp\\_maths\\_sciences/maths/ressources/ressources\\_cap\\_plus.htm](http://artic.ac-besancon.fr/lp_maths_sciences/maths/ressources/ressources_cap_plus.htm)

(pour des élèves de CAP)

Cette sélection vous est proposée par

**la médiathèque du Cddp92**

2 bis, rue Damiens

92100 Boulogne-Billancourt

Tél. : 01 41 41 59 39

[www.crdp.ac-versailles.fr/cddp92](http://www.crdp.ac-versailles.fr/cddp92)

à l'occasion du mercredi de la médiathèque

consacré aux

**Jeux mathématiques**

**de la maternelle au lycée**

(10 janvier 2007)



*Merci à Florence Guillaud pour sa sélection de coups de cœur*

