

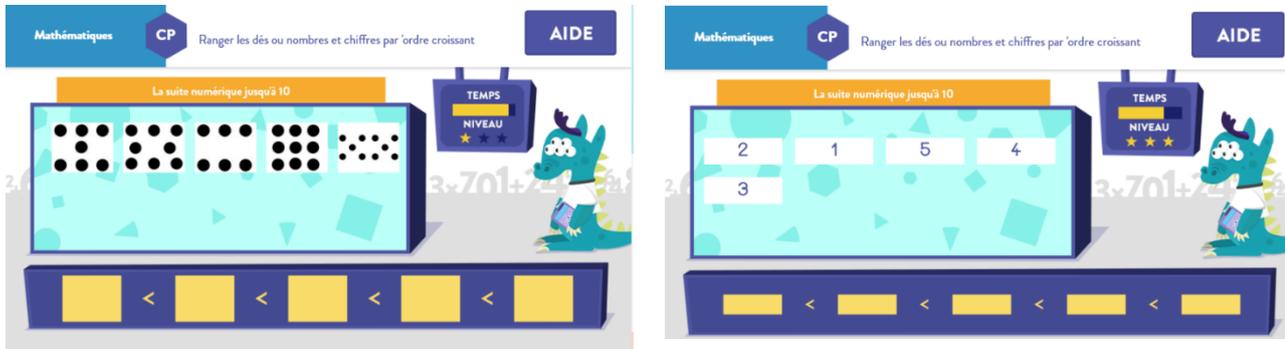
En mathématiques (nombres, mesures, calculs)

1/ Les nombres

1.a) Jeux de méli-mélo : replacer les éléments dans l'ordre croissant. Correction donnée après la validation.

- La suite numérique jusqu'à 10 (jeu prévu pour le CP). Trois niveaux possibles.

<https://www.lumni.fr/jeu/l-ordre-croissant-jusqu-a-10-jeu-de-meli-melo#containerType=folder&containerSlug=jeux-d-veil-3-7-ans>



- Les nombres décimaux et les fractions (jeu prévu pour le CM2). Trois niveaux possibles.

<https://www.lumni.fr/jeu/comparer-les-nombres-decimaux-et-les-fractions-jeu-de-meli-melo>



1.b) Jeux d'association : relier les éléments des 2 colonnes. Trois niveaux possibles.

- Les nombres en lettres jusqu'à 100 (jeu prévu pour le CE1, mais utilisable pour le CE2)

<https://www.lumni.fr/jeu/ecrire-les-nombre-en-lettres-jusqu-a-100-jeu-d-association>



- Les grands nombres en chiffres et en lettres (jeu prévu pour le CM2, mais utilisable en CM1)

<https://www.lumni.fr/jeu/ecrire-les-grands-nombres>

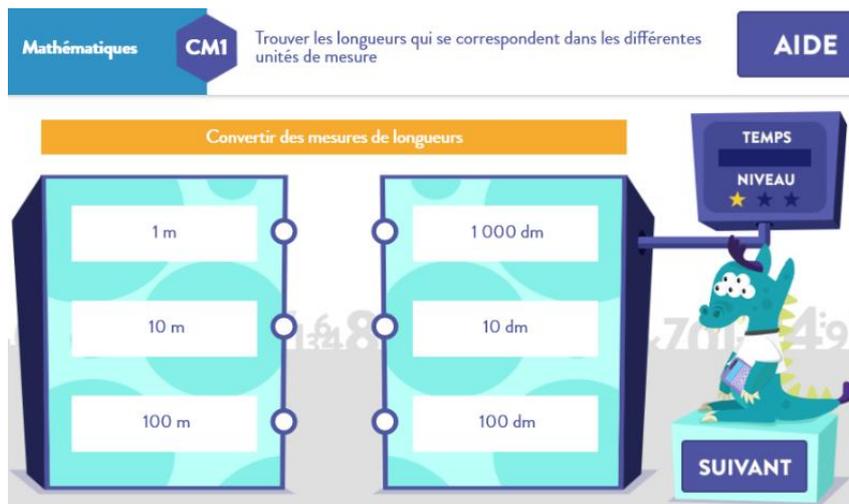


2/ Mesures

2.a) Jeu d'association : relier les éléments des 2 colonnes. Trois niveaux possibles.

- Conversion de mesures de longueurs (jeu prévu pour le CM1, mais utilisable en CM2)

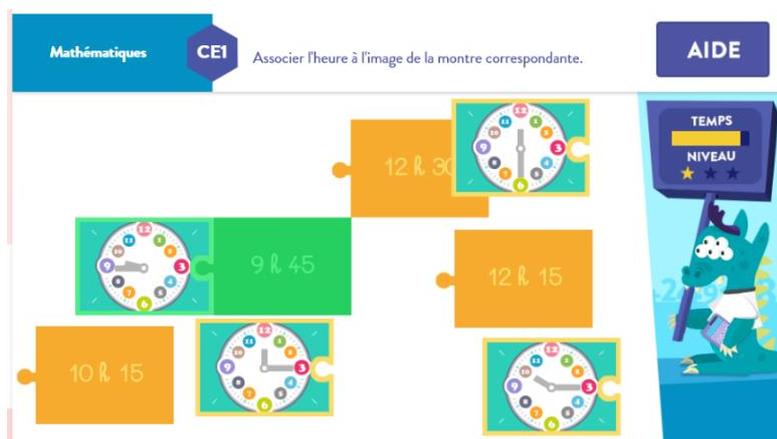
<https://www.lumni.fr/jeu/convertir-des-mesures-de-longueurs-jeu-d-association>



2.b) Jeu d'association : déplacer deux éléments pour les mettre ensemble. Trois niveaux possibles.

- Lecture de l'heure (jeu prévu pour le CE1, mais utilisable à tout niveau)

<https://www.lumni.fr/jeu/apprendre-a-lire-l-heure#containerType=folder&containerSlug=jeux-d-veil-3-7-ans>



Associer l'heure à la bonne montre.

3/ Calculs

3.a) Calculator (cycle 3, voire CE2)

<https://www.lumni.fr/jeu/calculator>

Faire glisser les nombres (2 ou plus) qui se trouvent côte à côte (en ligne ou en diagonal), l'un sur l'autre pour obtenir le nombre indiqué (dans tous les sens, pas forcément en ligne droite)

Temps limité pour arriver à 100%



3.b) Speedy calculo (CP au CM2)

Choix du niveau de classe au début du jeu.

Cliquer sur le nombre à gauche qui correspond à une proposition à droite, une seule association possible (solution donnée si erreur). Il faut en faire le plus possible dans un temps donné.

<https://www.lumni.fr/jeu/speedy-calculo#containerType=folder&containerSlug=jeux-d-eveil-3-7-ans>

Niveau 1 : Cp



Niveau 6 : CM2

