

CALCUL MENTAL CP – PÉRIODE 3 – JANVIER-FÉVRIER

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI
S1 Du 3 au 7 janvier	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le jeu du furet de 0 à 59 : chaque élève à tour de rôle doit dire un nombre. On recommence à zéro en cas d'erreur. ♦ Les trois qui suivent : le maître donne un nombre, l'élève interrogé donne les trois qui suivent. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le jeu du furet de 0 à 59 : chaque élève à tour de rôle doit dire un nombre. On recommence à zéro en cas d'erreur. ♦ Les trois qui suivent : le maître donne un nombre, l'élève interrogé donne les trois qui suivent. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le jeu du furet de 10 en 10 : Chaque enfant dit un nombre (de dizaine) dans l'ordre de la comptine numérique. Celui qui se trompe est éliminé et le furet repart au nombre de départ. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le jeu du furet de 10 en 10 : Chaque enfant dit un nombre (de dizaine) dans l'ordre de la comptine numérique. Celui qui se trompe est éliminé et le furet repart au nombre de départ.
S2 Du 10 au 14 janvier	<ul style="list-style-type: none"> ♦ La corde à linge : Les enfants viennent accrocher des nombres de 10 à 59 dans l'ordre croissant sur la corde à linge. (Pour simplifier la prépa matérielle, on pourra aimer au tableau.) 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ La corde à linge : Les enfants viennent accrocher des nombres de 10 à 59 dans l'ordre croissant sur la corde à linge. (Pour simplifier la prépa matérielle, on pourra aimer au tableau.) 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dictée de nombres (ardoise) : Nombres de 10 à 59. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dictée de nombres (cahier) : Nombres de 10 à 59.
S3 Du 17 au 21 janvier	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le caissier paresseux : Le maître donne un nombre et les élèves dessinent sur l'ardoise les billets (10 €) et les pièces (1 €). Attention, le caissier est paresseux : il donne le moins de pièces possible. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le caissier paresseux : Le maître donne un nombre et les élèves dessinent sur l'ardoise les billets (10 €) et les pièces (1 €). Attention, le caissier est paresseux : il donne le moins de pièces possible. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dictée de nombres (cahier) : Nombres de 10 à 59. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le jeu du loto : Reprendre le matériel utilisé l'an dernier en italien, mais avec des nombres compris entre 0 et 59. Les élèves mettent un jeton sur le nombre lorsqu'il est sur leur carton. Quine et carton plein.
S4 Du 24 au 28 janvier	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Ajouter des dizaines et des unités (ardoise) : Le maître annonce un nombre et indique s'il ajoute une dizaine ou une unité. Les enfants écrivent le résultat. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Ajouter des dizaines et des unités (cahier) : Le maître annonce un nombre et indique s'il ajoute une dizaine ou une unité. Les enfants écrivent le résultat. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le compte est bon (découverte) : Le maître écrit un nombre-cible au tableau, ainsi que quatre nombres-outils. Les élèves doivent trouver comment atteindre le nombre-cible en additionnant les nombres-outils. Pour la séance de découverte, nombre-cible <10. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Le compte est bon (entraînement) : Le maître écrit un nombre-cible au tableau, ainsi que quatre nombres-outils. Les élèves doivent trouver comment atteindre le nombre-cible en additionnant les nombres-outils. Le nombre-cible est <20.
S5 Du 31 janvier au 4 février	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dictée de nombres avec le matériel Picbille (ardoise) : le maître montre un certain nombre de boîtes-dizaines et de billes-unités. Les élèves écrivent le nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Dictée de nombres avec le matériel Picbille (cahier) : le maître montre un certain nombre de boîtes-dizaines et de billes-unités. Les élèves écrivent le nombre. 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Comparaison de 35 et 53 (découverte) : Montrer deux enveloppes et indiquer aux enfants que dans la 1^{re} il y a 53 points et dans la 2^e, 35 points. Les enfants doivent dire qu'elle est celle qui contient le plus de points. Valider la réponse en affichant au tableau le contenu des enveloppes. 1^{re} procédure : s'appuyer sur les quantités et montrer le rôle joué par chaque chiffre. 2^e procédure : se servir de la place des nombres dans la file numérique 	<ul style="list-style-type: none"> ♦ Comparaison de 24 et 42 (entraînement) : Montrer deux enveloppes et indiquer aux enfants que dans la 1^{re} il y a 53 points et dans la 2^e, 35 points. Les enfants doivent dire qu'elle est celle qui contient le plus de points. Valider la réponse en affichant au tableau le contenu des enveloppes. Introduire les symboles < et > à ce moment-là.

Progression inspirée de celle de Sylvie Cêtre PEMF.

	Cases coloriées en rose : la séance nécessite une préparation matérielle en amont.
	Cases coloriées en bleu : la séance inclut une trace écrite dans le cahier du jour.