

Progression en calcul mental • CP

Gabriel Grossi • Année 2021-2022 • Progression inspirée de celle de Sylvie Cêtre PEMF

Période 1 - Septembre-Octobre (8 semaines)

Semaine 1	<ul style="list-style-type: none">• Le jeu du furet : Chaque enfant dit un nombre dans l'ordre de la comptine numérique. Celui qui se trompe est éliminé et le furet repart à 1.• Les trois qui suivent : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne les trois nombres qui suivent.• Lucky Luke : Les enfants cachent une main dans le dos et doivent montrer rapidement le nombre de doigts demandé par le maître.• Dictée de nombres avec des billes : Le maître montre des billes et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille / leur ardoise. Inversement, le maître dit un nombre et les enfants dessinent les billes.• Le tambourin : Le maître frappe X coups sur le tambourin et les élèves montrent le nombre sur leurs doigts. Le maître peut laisser la place à un meneur de jeu.• Dictée de nombres avec un dé : Le maître montre un dé et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille / leur ardoise. Inversement, le maître dit un nombre et les enfants dessinent le dé.
Semaine 2	<ul style="list-style-type: none">• Le jeu de la boîte : Montrer une boîte vide aux élèves. Prendre 3 jetons, les montrer et les faire compter puis les mettre dans la boîte. Demander combien il y a de jetons dans la boîte. Prendre ensuite 2 jetons, les montrer et les faire compter puis les mettre à leur tour dans la boîte. Demander combien il y a de jetons maintenant.• Lucky Luke à 2 mains : Les enfants cachent les deux mains dans le dos et doivent montrer rapidement le nombre de doigts demandé par Le maître. Les nombres sont inférieurs ou égaux à 5 mais doivent être montrés sur deux mains.
Semaine 3	<ul style="list-style-type: none">• Reprise du jeu du furet.• Reprise du jeu des Trois qui suivent.• Reprise du jeu du tambourin.• L'escalier : On numérote les marches et on monte les escaliers en énumérant les marches.• La cible : Afficher la bande numérique collective jusqu'à 19 au tableau. Indiquer par une flèche la cible (12 par exemple) et l'enfant désigné doit compter en s'arrêtant à la cible. Les autres enfants doivent repérer les éventuelles erreurs.
Semaine 4	<ul style="list-style-type: none">• Reprise du jeu de la cible et du jeu du furet.• Reprise du jeu du Lucky Luke et de la dictée de nombres avec des billes.• Reprise du jeu du tambourin et de la dictée de nombres avec les doigts (le maître montre les nombres avec les doigts et les élèves écrivent le nombre en chiffres).• Reprise du jeu du furet et de la dictée de nombres avec le dé.
Semaine 5	<ul style="list-style-type: none">• Les trois qui suivent : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne les trois nombres qui suivent.• Le précédent et le suivant : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne le nombre précédent et le suivant.• Le train qui accélère : C'est le jeu du furet mais de plus en plus rapide.• Dictée de nombres : Le maître annonce un nombre et les enfants écrivent le nombre suivant sur leur feuille.• Reprise des jeux du tambourin et de la dictée de nombres avec les doigts.
Sem. 6 et 7 (entraînement)	<ul style="list-style-type: none">• Additions mentales : Le maître dit une addition dont le résultat est inférieur à 10 et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille.• Le jeu de la fusée : L'enfant choisi monte sur l'estrade, compte à l'envers à partir du nombre donné par Le maître et saute de l'estrade en arrivant à 0.• Les trois qui précèdent : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne les trois nombres qui précèdent.
Semaine 8	<ul style="list-style-type: none">• Reprise des activités des semaines 6 et 7.• Évaluation sommative en reprenant les activités de calcul mental des semaines 6 et 7.

Période 2 : Novembre-Décembre

Semaine 1	1	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la fusée (compte à rebours) Les trois qui précèdent
	2	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la boîte (boîte vide → mettre 8 jetons → enlever 2 → combien restent ?)
Semaine 2	1	<ul style="list-style-type: none"> La cible : Afficher la bande numérique collective jusqu'à 39 au tableau. Indiquer par une flèche la cible (32 par exemple) et l'enfant désigné doit compter en s'arrêtant à la cible. Les autres enfants doivent repérer les éventuelles erreurs. Les trois qui précèdent.
	2	<ul style="list-style-type: none"> Lucky Luke par deux : cette fois-ci, les élèves doivent se mettre à deux pour obtenir le nombre demandé avec leurs doigts. Dictée de nombres
	3	<ul style="list-style-type: none"> Dictée de nombres : Le maître montre des doigts et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille. Cartons Montessori : Le maître montre le carton 10 et un carton unité et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille. Inversement, le maître dit un nombre et les enfants l'écrivent sous forme additive.
Semaine 3	1	<ul style="list-style-type: none"> Jeu de la fusée Jeu de la boîte
	2	<ul style="list-style-type: none"> Les trois qui précèdent Dictée de nombres
	3	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la boîte (évolution) : Montrer une boîte vide aux élèves. Prendre 8 jetons, les montrer et les faire compter puis les mettre dans la boîte. Demander combien il y a de jetons dans la boîte. Enlever des jetons sans les montrer puis faire compter combien il en reste dans la boîte. Demander combien de jetons ont été enlevés. Cartons Montessori : Le maître montre le carton 10 et un carton unité et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille. Inversement, le maître dit un nombre et les enfants l'écrivent sous forme additive.
	4	<ul style="list-style-type: none"> Dictée de nombres : Le maître montre une boîte et des billes et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille. Inversement, Le maître dit un nombre et les enfants dessinent la boîte et les billes. Le jeu de la boîte : Montrer une boîte vide aux élèves. Prendre 8 jetons, les montrer et les faire compter puis les mettre dans la boîte. Demander combien il y a de jetons dans la boîte. Demander combien il faut ajouter de jetons pour en avoir 11.
Semaine 4	1	<ul style="list-style-type: none"> Les trois qui précèdent : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne les trois nombres qui précèdent. Calcul réfléchi : Le maître dicte une soustraction (en enlevant peu) et les enfants écrivent la réponse sur leur feuille.
	2	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la fusée: L'enfant choisi monte sur l'estrade, compte à l'envers à partir du nombre donné par Le maître et saute de l'estrade en arrivant à 0. Calcul réfléchi : Le maître dicte une soustraction (en enlevant beaucoup) et les enfants écrivent la réponse sur leur feuille.
	3	<ul style="list-style-type: none"> Avec une cible : Afficher la bande numérique collective jusqu'à 39 au tableau. Indiquer par une flèche la cible (32 par exemple) et l'enfant désigné doit compter en s'arrêtant à la cible. Les autres enfants doivent repérer les éventuelles erreurs. Calcul réfléchi : Le maître dicte une addition à trou et les enfants écrivent la réponse sur leur feuille.
	4	<ul style="list-style-type: none"> Le jeu de la boîte : Montrer une boîte vide aux élèves. Prendre 8 jetons, les montrer et les faire compter puis les mettre dans la boîte. Demander combien il y a de jetons dans la boîte. Demander combien il faut ajouter de jetons pour en avoir 11. Calcul réfléchi : Le maître dicte une addition de doubles et les enfants écrivent la réponse sur leur feuille. Inversement, Le maître donne un nombre pair et les enfants écrivent l'addition de doubles qui lui correspond.
Semaine 5	1	<ul style="list-style-type: none"> Les trois qui suivent : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne les trois nombres qui suivent. Le précédent et le suivant : Le maître annonce un nombre et l'enfant interrogé donne le nombre précédent et le suivant.
	2	<ul style="list-style-type: none"> Le train qui accélère : C'est le jeu du furet mais de plus en plus rapide. Dictée de nombres : Le maître annonce un nombre et les enfants écrivent le nombre suivant sur leur feuille.
	3	<ul style="list-style-type: none"> Le tambourin : Le maître frappe X coups sur le tambourin et les élèves montrent le nombre sur leurs doigts. Le maître peut laisser la place à un meneur de jeu. Dictée de nombres avec les doigts : Le maître montre des doigts et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille.
Semaine 6	1	<ul style="list-style-type: none"> Additions mentales (doubles) : Le maître dit une addition de doubles et les enfants écrivent le nombre sur leur feuille.
	2	<ul style="list-style-type: none"> Additions mentales (somme <10)