

Jeux de Calcul mental

Compétences (BO 2020)

- Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.
- Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers.
- Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main, etc.).
- Itérer une suite de 1 en 1, de 10 en 10, de 100 en 100.
- Résoudre des problèmes à l'oral (quatre opérations) en s'appuyant sur des situations concrètes.
- Mémoriser des faits numériques et des procédures.
- Connaitre les compléments à 10.
- Connaitre la décomposition additive des nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Connaitre le double des nombres inférieurs à 10.
- Connaitre ou savoir retrouver rapidement les doubles des dizaines entières (jusqu'à 50).
- Connaitre ou savoir retrouver rapidement la moitié des nombres pairs inférieurs à 20.
- Connaitre ou savoir retrouver rapidement la somme de deux nombres inférieurs ou égaux à 10.
- Calculer mentalement des sommes et des différences.

	Période 1 Septembre-Octobre	Période 2 Novembre-Décembre	Période 3 Janvier-Février	Période 4 Mars-Avril	Période 5 Mai-Juin-Juillet
Jeux oraux	<ul style="list-style-type: none"> • Le furet puis le train : Suite orale des nombres, un nombre par élève. • Les trois qui suivent : Dire les trois nombres qui suivent. • La fusée : Compter à rebours. • Lucky Luke : Montrer les doigts (une main puis deux mains). • Tambourin : Les enfants montrent avec les doigts le nombre de coups. • Les trois qui précédent : Dire les trois nombres qui précèdent. • L'escalier : Compter les marches. • La cible : Indiquer un nombre-cible sur la bande numérique. L'élève doit compter de 0 jusqu'à la cible. • Le précédent et le suivant 	<ul style="list-style-type: none"> • Lucky Luke à quatre mains (par 2). • La cible : Compter jusqu'à la cible indiquée sur la bande numérique. • La fusée : Reprise du jeu de la P1 avec des nombres plus grands. • Le tambourin : Prise en charge du jeu par un élève responsable. • La corde à linge : Les élèves viennent accrocher les nombres dans l'ordre croissant (nombres de 1 à 26). 	<ul style="list-style-type: none"> • La chorale des nombres : Compter collectivement jusqu'à 59. Si besoin, reprendre le furet. • Les trois qui suivent ($20 < N < 59$). • Le furet de 10 en 10. • La corde à linge (nombres j. 59) • Le jeu des enveloppes : Montrer deux enveloppes : sur l'une est écrit 35 et sur l'autre 53. Laquelle a le plus de jetons ? Validation en ouvrant les enveloppes. • Jeu de bataille (cartes à jouer). 	<ul style="list-style-type: none"> • Les jetons qui manquent (compléments à 10). • Les sacs de billes : Afficher plusieurs sacs de billes et une carte « quantité » et les enfants calculent pour savoir si la quantité est atteinte. • Dénombrer un grand nombre de cure-dents (faire des paquets de 10 et de 100). 	<ul style="list-style-type: none"> • La corde à linge : Reprise du jeu avec des nombres plus grands. • Nouvelle dizaine ? Le maître énonce une addition. Les élèves croisent les bras devant eux si on construit une nouvelle dizaine, derrière eux dans le cas contraire. • Reprise des jeux des périodes précédentes avec des nombres plus grands.
Ardoise	<ul style="list-style-type: none"> • Dictée de nombres : Nombres dits par l'enseignant, ou montrés sous la forme de billes, de dés, etc. (Varier les représentations.) • Le jeu de la boîte : Une boîte vide. Nombre initial de jetons constaté. Le maître en ajoute ou en enlève. Les élèves écrivent le nouveau nombre. Validation en comptant les jetons de la boîte. • Additions mentales (somme <10). • Les doubles. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictée de nombres ($1 < N < 20$). • Cartons Montessori : décomposer un nombre entre 10 et 19 ($12 = 10 + 2$). • Jeu de la boîte [évolution] : Cette fois-ci, l'enseignant montre l'état initial, puis l'état final, et les élèves doivent dire la transformation (combien ont été ajoutés ou enlevés). • Additions mentales. • Soustractions mentales : d'abord en enlevant peu, puis en enlevant beaucoup. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dictée de nombres (j. 59). • Le caissier paresseux : Donner un nombre et les enfants doivent dessiner sur l'ardoise ce que l'on demande au caissier. Attention, le caissier ne veut pas donner plus de 9 pièces. • Le caissier (variante) : Montrer des billets de 10 € et des pièces de 1€ aux élèves et leur demander d'écrire combien d'euros cela fait. Variante : ne plus montrer les billets et les pièces mais dire seulement leur nombre. • Ajouter des dizaines et des unités : Annoncer un nombre et indiquer si on ajoute une dizaine ou une unité. • Le jeu de la boîte (3 ou 4 ajouts successifs). 	<ul style="list-style-type: none"> • Additions mentales (a et $b < 10$). • Partages équitables et inéquitables (à partir de situations concrètes : bonbons pour des enfants, balles pour des clowns...). • Le ramassage scolaire (problème oral). • Le jeu de la boîte (dire le nombre de départ sans montrer, puis faire deux opérations, et demander l'état final). 	<ul style="list-style-type: none"> • Le jeu de la boîte avec des dizaines : Montrer une boîte vide. Prendre 3 dizaines de cure-dents, les montrer et les faire compter puis les mettre dans la boîte. Demander combien il y a de cure-dents dans la boîte. Ajouter ensuite 2 dizaines. Demander combien il y a de cure-dents maintenant. Variante : en intégrant aussi des cure-dents isolés. • Dictée de nombres (entre 60 et 79, puis entre 80 et 99). • Le compte est bon (Atteindre un nombre-cible à partir de nombres proposés).