

Sommaire des activités et des jeux de calcul mental

Objectifs

Pages

1. Dire les nombres avec des comptines à chanter	184
2. Réciter la comptine numérique	185
3. Connaître la comptine à l'envers	187
4. Dénombrer et représenter une quantité	188
5. Lire les nombres	189
6. Comparer des nombres	190
7. Identifier des décompositions additives d'un nombre jusqu'à 10	191
8. Comprendre le système de numération décimale	192
9. Effectuer des additions simples	196
10. Effectuer des soustractions simples	198
11. Effectuer des multiplications simples	199
12. Résoudre oralement des problèmes additifs	200

Titres des activités et des jeux

Objectifs

Pages

Additionner avec les boîtes	9	197
Béret multiplicatif (le)	11	199
Boitano	4	188
Cache-cache domino	4	188
Chiffre qui change (le)	8	194
Cible (la)	2	186
Cinq et (5 et)	7	191
Combien de boîtes ?	8	193
Combien et comment ?	4	188
Course aux 10 (la)	8	194
Cow-boy (le)	7	191
Dix-nosaures (les)	8	192
Dix et combien ? (10 et combien) ?	8	193
Doigts baissés (les)	10	198
Dominos (les)	4	188
Écureuils et les renards (les)	4	189
Escalier (l')	9	197
Escalier du géant (l')	9	197
Ensemble, combien?	9	196
Extraterrestres (les)	8	192
Faire 10	8	192
Furet (le)	2	185
Furet additif (le)	9	197
Furet multiplicatif (le)	11	199
J'ajoute, combien ?	9	196
J'enlève combien ?	10	198
Kangourou (le)	2	186
Kourou	3	187
Mêle tout (le)	4	188
Message secret (le)	4	188
Mini-profs (les)	4	188
Muet (le)	2	185
Neuf en plus (9 en plus)	9	196
Nombres mystères (les)	8	193

Photocopie autorisée pour une classe seulement



Pas plus/pas moins	2	185
Passe nombre (le)	8	194
Plus grand/plus loin	6	190
Plus ou moins ?	6	190
Plus petit/plus près	6	190
Précédent (le)	2	186
Quelle page, quelle ligne ?	6	190
Qui dit vite ?	9 et 10	196 ou 198
Qui est caché ?	5	189
Qui sait vite ?	10	198
Qui lit vite ?	5	189
Qui suis-je ?	8	194
Roi qui comptait ses chats (le)	2	185
Sorcière et son chaudron (la)	9	196
Souris et les éléphants (les)	6	190
Soustraire, comment ?	10	198
Suite chantante (la)	2	185
Suite muette (la)	2	185
Suivant (le)	2	185
Toc, toc, toc ! Quelle dizaine est là ?	8	193
Toc, toc, toc ! Qui est là ?	8	193
Un, deux, trois, combien ? (1, 2, 3, Combien ?)	4	188
Un, deux, trois, comment ? (1, 2, 3, Comment ?)	4	188
Un en moins (1 en moins)	10	198
Un en plus (1 en plus)	9	196

Jeux et activités complémentaires

Objectifs Pages

Bandes numériques à compléter	2	186
Bandits	1	184
Bataille (la)	6	191
Calculs de tante Ursule (les)	1	184
Calendrier (le)	3	??
Chanson du merle (la)	3	187
Classement du répertoire de 10	8	195
Collier de nombres	2	186
Combien dans la boîte ?	4	189
Combien d'oiseaux sur mon arbrisseau ?	10	199
Compter les élèves présents ou absents	4	189
Cubes (les)	1	184
Dé caché (le)	10	199
Dents (les)	1	184
Deux dés (les 2)	9	197
Dîner	1	184
Fusée (la)	3	187
Liste des sommes faisant 10 (cartes)	8	195
Main cachée (la)	7	191
Maison des 10 (la)	8	195
Mon cœur	1	184
Monsieur l'Ours, réveille-toi !	1	184
Tambourin (le)	7	191
Tambourin écrit (le)	4	189
Trois nombres qui suivent (les)	2	186



1.

Dire les nombres avec des comptines à chanter

Les comptines ci-dessous permettent aux élèves de se familiariser avec la suite numérique dans des activités rituelles chantées.

Bandits

Banc un, banc deux, banc trois, banc quatre, banc cinq, banc six, banc sept, banc huit, banc neuf, bandits !

Dîner

Un nez, deux nez, trois nez, quatre nez, cinq nez, six nez, sept nez, huit nez, neuf nez, dîner !

Les calculs de tante Ursule

*Dans sa maison minuscule
Tante Ursule fait du calcul
En comptant les sous de son pécule
Combien en a-t-elle ? Le meneur annonce un nombre, par exemple 15 et dit :
1, 2, 3, 4, ..., 13, 14, 15 sous !*

Monsieur l'Ours, réveille-toi !

*Tu as assez dormi comme ça.
Et à **10**, attrape-moi. Le meneur de jeu annonce un nombre, par exemple 10 et dit :
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 !*

Les dents

*Une dent de lait qui veut s'en aller :
Bon voyage, bon voyage
À la souris grise
Je la donnerai.
Pour combien de sous ? Le meneur annonce un nombre, par exemple 6 et dit :
Pour 1, 2, 3, 4, 5, 6 sous !*

Mon cœur

*J'ai dessiné pour toi mon cœur,
Pour toi, ma petite sœur,
Un merveilleux bouquet de fleurs,
De toutes les couleurs.
Une bleue,
2 rouges,
3 jaunes,
4 violettes,
5 blanches*

Les cubes

*1 cube, 2 cubes, 3 cubes, 4 cubes, 5 cubes, 6 cubes, 7 cubes, 8 cubes, 9 cubes, ça titube !
10 cubes...
PATATRAS !
10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0
ET VOILÀ ! Tous les cubes sont en tas...*



2.

Réciter la comptine numérique

La suite chantante

L'enseignant récite la suite des nombres et s'arrête, les élèves lèvent la main pour donner le nombre suivant à l'oral. On continue ou on recommence à 1, en fonction des objectifs à atteindre. Quand le jeu est bien maîtrisé un élève peut prendre la place de l'enseignant, ce qui est intéressant pour entendre les élèves compter seuls régulièrement.

On peut faire le même jeu en écrivant le nombre sur l'ardoise, ce qui travaille l'écrit en même temps.

La suite muette

C'est la même activité que la suite chantante sauf que l'on ne récite pas la suite numérique, on tape dans les mains les enfants comptent dans leur tête ; quand l'enseignant s'arrête, les élèves donnent le nombre qui correspond au dernier coup ou l'écrivent sur l'ardoise.

Le furet

L'enseignant demande à un élève de dire un nombre, puis à un autre de dire le suivant et ainsi de suite. Le nombre de départ est 1, le nombre d'arrivée est 10.

Différenciation

Le nombre d'arrivée est de plus en plus grand.

Le suivant

Matériel : file numérique, tableau de nombres ou livre des nombres

L'enseignant dit un nombre et les élèves écrivent sur l'ardoise ou dans le fichier le nombre qui suit.

Différenciation

L'enseignant peut afficher la file numérique, ou demander aux élèves d'utiliser le tableau de nombres ou le livre des nombres, de montrer ou de lire le nombre qui suit.

Le muet

Matériel : doigts

L'enseignant lève des doigts et les élèves écrivent le nombre correspondant sur l'ardoise ou dans le fichier.

Pas plus/pas moins

L'enseignant décide d'un nombre cible inférieur à 16, les enfants récitent tous ensemble la suite et tous ceux qui vont au-delà, ont perdu. On continue avec les autres enfants.

Différenciation

- Les enfants disent deux nombres successivement.
- Activité collective par équipes : les équipes qui ne dépassent pas le nombre donné marquent un point, les autres non. On comptabilise le nombre de points à la fin du jeu.
- Dire la suite en avant à partir de... et s'arrêter à un nombre donné. En arrière à partir de..., et s'arrêter à un nombre donné.

Le roi qui comptait ses chats

Ce jeu peut se pratiquer dans la cour de récréation, juste avant de remonter en classe, par exemple. Les élèves forment une ronde. On récite tous en cœur une petite comptine :

Il était une fois un roi qui adorait ses chats

Il était affolé à l'idée qu'on puisse les lui voler

Chaque matin, midi, et soir, il ne pouvait s'empêcher de les compter...

1, 2, 3...

Chaque élève annonce un nombre cible et doit réciter la comptine jusqu'au nombre cible ; quand un élève se trompe, il s'arrête et un autre prend le relais. Le premier qui atteint le nombre cible a gagné. Comme le roi compte ses chats matin, midi et soir, on peut répéter le jeu plusieurs fois dans la journée. Il est possible de fabriquer une couronne en papier pour le vainqueur.



La cible

L'enseignant demande à un élève de dire un nombre, puis à un autre de dire le suivant et ainsi de suite. Le nombre de départ est autre que 1, le nombre cible est inférieur à 20. En avant à partir de..., en avant à partir de... mais s'arrêter à un nombre donné. En arrière à partir de..., en arrière à partir de mais s'arrêter à un nombre donné.

Le précédent

Matériel : file numérique, tableau de nombres ou livre des nombres

L'enseignant dit un nombre et les élèves écrivent sur l'ardoise ou dans le fichier le nombre qui suit.

Différenciation

L'enseignant peut afficher la file numérique ou demander aux élèves d'utiliser le tableau de nombres ou le livre des nombres, de montrer ou de lire le nombre qui suit.

Le kangourou

Matériel : tableau de nombres collectif (p. 216) ou individuel (fichier)

L'enseignant affiche le tableau de nombres et demande aux élèves de faire des bonds à partir d'une case de départ : bonds de 5 en 5, ou de 10 en 10, ou de 20 en 20. Un élève vient montrer la case d'arrivée dans le tableau de nombres.

Différenciation

- Varier le nombre de départ : 0 ou autre nombre (début de ligne ou non, ligne des 10, 20, ...).
- Faire colorier les cases d'un tableau individuel (mis sous pochette plastique).
- Faire remarquer, par exemple, que lorsqu'on compte de 20 en 20 on se déplace de 2 cases en 2 cases dans une même de colonne (on ajoute 2 au chiffre des dizaines). Donc, si l'on sait compter de 2 en 2, on sait compter de 20 en 20 (on compte les dizaines de 2 en 2).

Activités complémentaires ou ateliers

Les trois nombres qui suivent

Matériel : file numérique

L'enseignant annonce un nombre. L'élève interrogé donne les trois nombres qui suivent. La file numérique fournit un bon support d'aide.

Collier de nombres

Matériel : cartes nombres (p. 211)

Distribuer des cartes nombres de 1 à 15 aux élèves. Donner un nombre de départ : 1 (ou un nombre autre que 1). Chaque élève doit venir placer le nombre suivant sur le tableau ; il ne peut placer la carte que s'il arrive à lire le nombre. Le but est de ne plus avoir de cartes.

Bandes numériques à compléter

Matériel : files numériques (complètes ou incomplètes)

En atelier, mettre des files numériques incomplètes sous pochettes plastique, les laisser en libre accès pour que les élèves puissent les compléter : avant d'effacer leur résultat, ils vérifient avec la file numérique ou montrent leur file à l'enseignant.

Différenciation

- Mettre à disposition une file numérique complète en modèle pour certains élèves.
- Varier la quantité des nombres à compléter.

