

LES PETITS CAHIERS

Collection dirigée par Jean-Luc Caron

Mes premiers jeux de calcul mental

6-7
ANS



Roger Rougier

Illustrations de Joëlle Dreidemy

RETZ

www.editions-retz.com

9 bis, rue Abel Hovelacque

75013 Paris

INDEX DES NOTIONS ABORDÉES

Numération

COMBIEN ?	Dénombrement - Comparaison	4
QUE D'EAU !	Comparaison - Autant que	9
LE JEU DES FORMES	Ordonner des nombres (écritures additives)	10
LE PLUS GRAND	Comparaison - Le plus grand	11
PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS	Comparaison - Évaluation d'une quantité	12
LES NOIX (1)	Groupement par 10 - Dénombrement	14
VRAI OU FAUX ?	Comparaison - Plus que	16
LA COURSE DES ESCARGOTS	Ordonner des nombres	18
C'EST PARTI !	Suites numériques (de 2 en 2, 5 en 5, 10 en 10)	19
LABYRINTHE	Suites numériques (de 4 en 4)	20
LES BALLONS	Plus, moins - Le plus, le moins	26
LES SERPENTS GOURMANDS	Comparaison - Plus, moins, autant	27
À LA PÊCHE !	Comparaison - Plus que, le plus	28
LE BON BILLET	Valeur approchée	45
LA PATTE DU CHAT	Suites numériques	49

Addition

LES SACS DE BILLES	Compléments à 10 - Commutativité	5
UN PEU, BEAUCOUP, PASSIONNÉMENT	Compléments à 7 - Écritures additives de 7	6
LE JEU DES DÉS	Retrouver les termes à partir de la somme	7
COLLECTION DE DIX	Compléments à 10 - Écritures additives de 10	13
LES RAISINS	Compléments à 10 - Écritures additives de 10	15
COMPTE VITE ! (1)	Compléments à la dizaine - Calcul rapide	17
COMPTE VITE ! (2)	Compléments à la dizaine - Calcul rapide	24
LES NOIX (2)	Compléments à la dizaine - Calcul rapide	25
CACHE-CACHE	Compléments à 10, 15, 20	31
LA CUEILLETTE	Écritures additives	32
LE JEU DES DOMINOS	Compléments à 10, 12, 30	34
C'EST TOI L'ARTISTE (1)	Retrouver des sommes	35
QUADRILLAGES (1)	Retrouver des sommes	41
LA PATTE DU CHAT	Additions à trous - Tableau magique	49
LES SAUTS DU KANGOUROU	Additionner des dizaines	50

Soustraction

BON APPÉTIT !	Calculs soustractifs - Le reste	23
LES JOUETS (1)	Compléments à la dizaine - Calcul soustractif	33
C'EST TOI L'ARTISTE (2)	Retrouver des différences	36
LES ABEILLES BUTINENT	Calculs soustractifs - Le manque	39
LES JOUETS (2)	Situations soustractives - Le reste	40
ACHATS	Le manque - Compléments	46



Multiplication

EN VOITURE !	Multiplier par 2, 5, 10 - Table des 10	37
C'EST TOI L'ARTISTE (3)	Multiplier par 2, 3, 4, 5, 10	38
QUADRILLAGES (2)	Tables par 2, 3, et 5	43
LE CHOCOLAT	Groupement par 4	48



Autres opérations

À VOS MARQUES, PRÊTS, PARTEZ !	Moitiés	8
ALLUME LA LUMIÈRE !	Doubles - Moitiés	21
LES DOUBLES	Doubles	22
LES FRUITS	Doubles	29
CARAMELS	Doubles	30
LES JOUETS (3)	Situations additives, soustractives et multiplicatives	42
LE BON SIGNE	Retrouver le signe qui correspond à une addition ou à une multiplication	44
DÉCODE	Doubles - Compléments	47

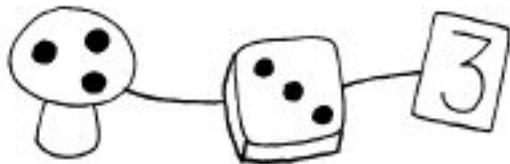
TABLES D'ADDITION ET DE MULTIPLICATION p. 51

CORRIGÉS p. 52

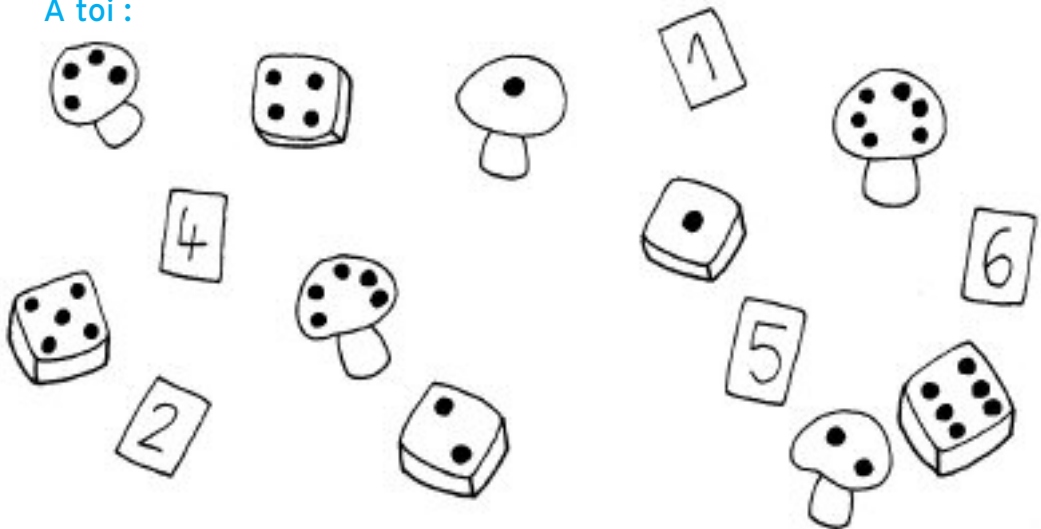
CONSEILS D'UTILISATION p. 56

Combien ?

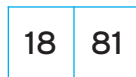
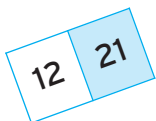
1 Relie les champignons, les dés et les nombres qui représentent la même quantité. Pilou te montre l'exemple :



À toi :

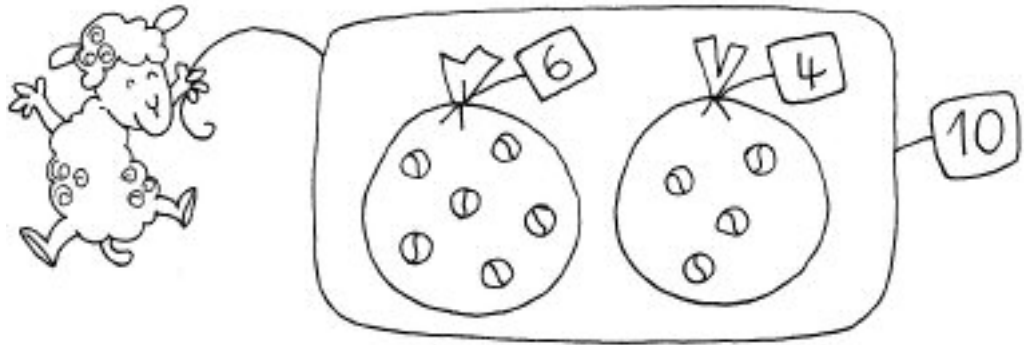


2 Comme le montre l'étiquette de Pilou, colorie dans chacune d'elles la partie qui montre le plus grand nombre.

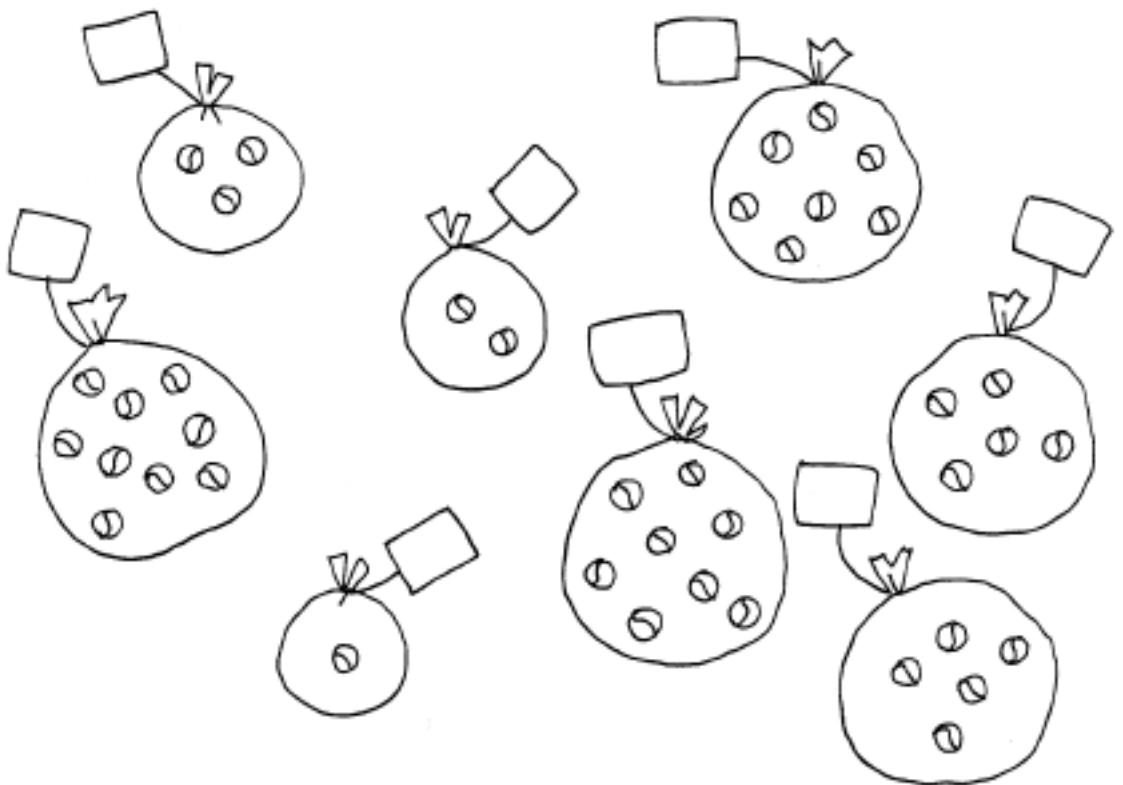


Les sacs de billes

Pilou a choisi deux sacs pour avoir 10 billes :



Fais comme lui : écris dans l'étiquette le nombre de billes du sac, puis relie les sacs par deux pour avoir des groupes de 10 billes.



Un peu, beaucoup, passionnément

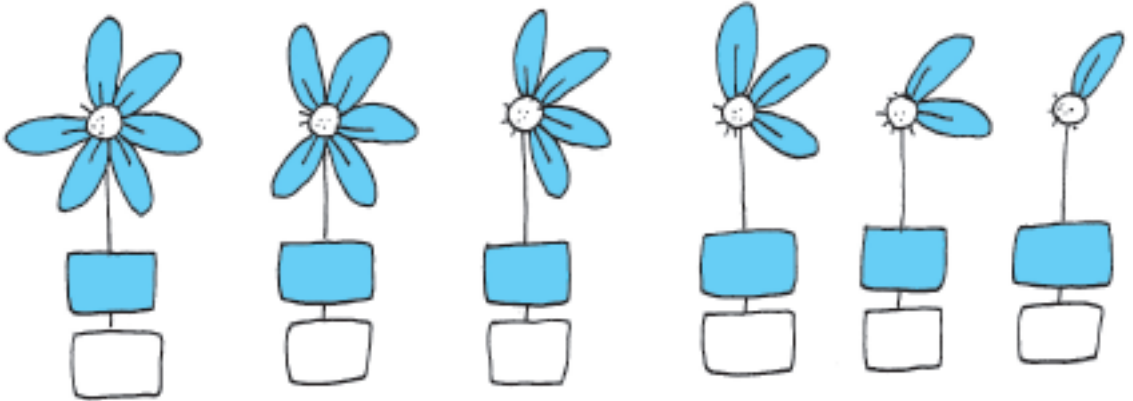
Pilou a cueilli des fleurs à 7 pétales.



2 pétales
sont tombés
de cette fleur.
Il en reste 5.



- 1 Fais comme Pilou : écris dans la première étiquette le nombre de pétales restant sur la fleur et dans la deuxième étiquette le nombre de pétales tombés.

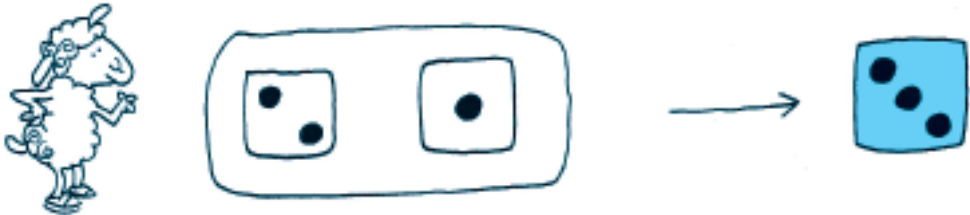


- 2 Complète la table :

$$\begin{array}{r}
 6 + 1 = 7 \\
 5 + \dots = 7 \\
 4 + \dots = 7 \\
 \dots + \dots = 7 \\
 \dots + \dots = 7 \\
 \dots + 6 = 7
 \end{array}$$

Le jeu des dés

Pilou a choisi deux dés blancs qui ensemble ont la même valeur que le dé bleu :



Fais comme Pilou : dans chaque rangée, cherche les deux dés que Pilou peut remplacer par le dernier et entoure-les.

