

Les activités et des jeux de calcul mental-tableau récapitulatif

Objectifs			
I	Réciter la comptine numérique	V	Effectuer des additions et des soustractions
II	Représenter une quantité et connaître le système de numération	VII	Effectuer des multiplications simples
III	Comparer les nombres	IX	Résoudre oralement des problèmes : les structures additives
IV	Utiliser les décompositions additives d'un nombre	X	Résoudre oralement des problèmes : les structures multiplicatives

Titre des activités et des jeux	Objectifs (N° jeu)	Titre des activités et des jeux	Objectifs (N° jeu)
Bataille (la)	III - 19	Lièvres et mammouths (les)	III - 16
Bataille des géants (la)	III - 17	Multiples de 10 (les)	IV - 24
Bouquets de roses(les)	VI - 47	Mini-profs (les)	I - 2
Cache à 100	V - 35	Mini-sportifs (les)	VI - 49
Calculs de tante Ursule (les)	V - 41	Neuf en plus /neuf en moins	V - 38
Cent-aures (les)	IV - 23	Nombres mystères (les)	II - 7
Chiffre qui change (le)	II - 15	Nombre pensé (le)	V - 30
Chiffres à combiner (des)	III - 18	Onze en plus /onze en moins	V - 39
Cible (la)	I - 3	Passé centaine (le)	IV - 26
Collier de perles (le)	V - 40	Passé dizaine (le)	IV - 25
Compte est bon (le)	V - 29	Perroquet (le)	VI - 43
Cow-boy (le)	IV - 20	Quel livre, quelle page, quelle ligne ?	II - 14
De la terre à la lune	II - 8	Qui dit vite ?	V - 28
Dix et combien ? (10 et combien ?)	V - 34	Qui suis-je ?	II - 13
Dix fois (le)/ cent fois (le)	VI - 50	Sacs de billes (les)	V - 42
Dix-nosaures (les)	IV - 22	Sauts de grenouille (les)	V - 36
Dizaine d'avant (la)/dizaine d'après (la)	I - 4	Son double/sa moitié	VI - 44
Famille des jaloux (la)	VII - 52	Sorcière et son chaudron (la)	V - 31
Franchir 10	V - 32	Suivant (le)/ précédent (le)	I - 41
Franchir 100	V - 33	Téléphone (le)	II - 12
Furet additif (le)	IV - 21	Toc, toc, toc ! Quelle centaine est là ?	II - 11
Furet multiplicatif (le)	VI - 48	Toc, toc, toc ! Quelle dizaine est là ?	II - 10
Génies (les)	VI - 46	Toc, toc, toc ! Qui est là ?	II - 9
Grenouille et le bœuf (la)	VI - 45	Tourano	II - 6
J'ajoute combien ? J'enlève combien ?	V - 27	Trésor des pirates (le)	VII - 51
Kangourou (le)	I - 5	Un anneau en plus ou en moins, sur quelle tige ?	V - 37

Matériel utile pour le calcul mental

1. Cartes chiffres
2. Cartes des dix-nosaures
3. Cartes des cent-aures
4. Cartes lièvres et mammouths
5. Les génies
6. Les droites graduées
7. La toile d'araignée
8. Le tableau des nombres de 1 à 100
9. La table d'addition à colorier
10. La table de multiplication à colorier