

Jeux des docs d'accompagnement « Calcul mental »

- Complément à 10 : constellations des cartes à jouer
- Complément à 10 : cartes nombres recto-verso
- Complément à la dizaine supérieure (deux jeux de cartes chiffrées)
- Bon débarras (complément à 10, constellations ou de 0 à 10)
- Dominos complément à 10 (chiffrés ou constellations)
- Tableaux de nombres (paires de nombres de somme donnée)
- Combien ? (voir F. Boule)
- Cascades (additives et multiplicatives)
- Tables incomplètes
- Total (c2) : un joueur abat 2 cartes, l'autre doit abattre le même total avec une ou deux cartes
- Jeux de l'oie (voir F. Boule)
- Le compte est bon (c3)
- Computix (Pascal Pluchon)
- Le quinze vainc (c3)

Voir aussi le document d'accompagnement « Calculatrices » où l'on trouve des activités dans lesquelles la calculatrice sert de support à des activités de calcul mental.

Faites vos jeux à l'école : jeux numériques

François Boule

éditions Didier

<http://www.editionsdidier.com/publications/240342.html#>

- Jeux des grenouilles : début de cycle 2, logique et numérique
(jeux d'intrus, classement, sériation)
- Dominos-points cycle 2 : décomposition de 10
- Combien ? (1) : CP, CE1 : constellation, calcul
- Les choses : CP, CE1
(CP : consignes addition-soustraction), CE1(ajoute consignes multiplicatives)
- Jeu de l'oie : fin CP - CE1 (réciprocité addition, soustraction)
- Dominos faire 10, 15, 20 : CP, CE1
- Zones : début cycle2 : topologie, addition (mental ou non)
- Combien ? (nombres) : CE1, CE2 ; répertoire additif, compléments
- Dominos numériques : cycle2 puis cycle3 (+, puis $+\frac{3}{2}$ en c2, puis tout en c3)
- Faire 100 : cycle 3, addition à quatre termes pour faire 100