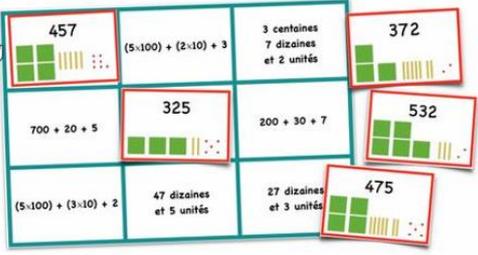


MUTUALISATION des JEUX de CALCUL MENTAL pour cycle 2

suite à la formation 2018 2019

Merci aux contributeurs !

Type de calcul mental : Réfléchi, automatisé ou « à l'envers »	NOM du jeu	Présentation
Calcul à l'envers	Portraits de nombres http://lutinbazar.fr/les-nombres-inferieurs-a-100/	<p>(Mme Cardinael CE2) L'objectif est de travailler la valeur positionnelle des chiffres dans le nombre.</p> <p>Le jeu insiste également sur la maîtrise des termes spécifiques tels que : inférieur, supérieur, pair, impair, double, moitié, triple, etc.</p> <p>Le but du jeu est simple : il s'agit de former des paires nombre/portrait.</p> <p>Le jeu se décline en 4 niveaux avec 12 portraits dans chaque.</p> 
Calcul à l'envers et réfléchi	Boite à outils entraînement au calcul mental cycle 2 Edition RETz	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>(P. Allouchery, CE1) Malette contenant plusieurs jeux : 3 plateaux jeu de l'oie, 5 grilles de loto, 28 dominos, 1 CD</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> - Jeu de loto additif connaître les décompositions additives des nombres - Jeu de l'oie: avec des cartes « problèmes » et « calcul » disposées sur leur emplacement respectif  <p style="text-align: right;">(C. Sapelier)</p>
Calcul à l'envers	Loto de la numération	 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>http://leblogducancree.com/wp-content/uploads/2017/03/Le-loto-de-la-num%C3%A9ration.pdf</p> </div>

<p>Calcul à l'envers</p>	<p>FOOGLE</p>		<p>(S. Pinccel) Même principe que Mathador : 1 nombre cible à trouver par opérations via 3 dés.</p>
<p>Calcul à l'envers et automatisé</p>	<p>SCRABBLE DES MATH</p>	<p>Scralcul – scrabble des 4 opérations</p> 	<p>(I. Devulder) Un jeu inspiré du jeu de scrabble pour permettre aux élèves de travailler les quatre opérations ainsi que le calcul mental. Ce jeu comporte des cartes chiffres de 0 à 9, des cartes signes mathématiques (+ – x : , =), des cartes « joker » et des feuilles de score.</p>
<p>Calcul à l'envers</p>	<p>MISTIROBOT</p>		<p>(Mme Monteuis) Le jeu Mistirobot est l'équivalent du « pouilleux », le but est d'associer 2 cartes pour pouvoir s'en débarrasser (nombre et son équivalent en dizaines et unités) celui qui reste avec l'intrus, le Misirobot a perdu.</p>
<p>Calcul à l'envers</p>	<p>Méthode picbille CE2</p>		<p>(Mme Missian) « La méthode Picbille CE2 propose tout au long de l'année des entrainements de calcul mental à l'envers et une mise en pratique avec des activités du jeu « LeCompte Est Bon » ».</p>
<p>Calcul réfléchi</p>	<p>Jouer avec la monnaie : le jeu shopping</p> <p>http://chenapan.eklablog.fr/le-jeu-des-courses-a2265412</p>		<p>(Mme Cardinael CE2) Les élèves sont par 4 avec un animateur de préférence et doivent suivre une liste de courses. Ils payent et récupèrent la monnaie dans des magasins.</p>
<p>Calcul réfléchi</p>	<p>jeu de la roulette tyrolienne</p>		<p>(P. Allouchery, CE2) Faire tourner la toupie de manière à pousser les boules dans les trous munis de points et totaliser le maximum de points.</p>
<p>Calcul réfléchi</p>	<p>Loto de numération</p>		<p>(Mme Pottier et Mme Mévaere) Carte de loto avec des nombres plus ou moins grands et étiquettes d'opérations diverses selon niveau des élèves.</p>

<p>Calcul réfléchi/ Calcul automatisés</p>	<p>Le rallye des chiffres</p>	 <p>(C. Goetgheluck) Il s'agit d'un jeu de piste avec des cartes , de 2 à 5 joueurs, qui fait travailler les additions de 1 à 10 et les multiplications de 1 à 100. 4 jeux différents possibles. Calcul automatisé ou réfléchi. Possibilité d'y jouer en incluant des critères de rapidité ou non. Durée d'une partie : environ 20 minutes</p>
<p>Calcul automatisés</p>	<p>Cartatoto Additions</p>	 <p>(C. Goetgheluck) Jeu de cartes du commerce sinon jeu de cartes recto / verso à imprimer et plastifier. Jeu individuel ou avec adversaires qui favorise le calcul automatisé des tables d'additions et de soustractions. Simple et efficace.</p>
<p>Calcul automatisés</p>	<p>Multiplicato</p> <p>http://cycle2.orpheecole.com/wp-content/uploads/2012/02/Gwen-Multiplicato-R%C3%A8gles.pdf</p>	<p>(M Bruyghe - CE2) Deux équipes s'affrontent sur une épreuve de vitesse dans la connaissance des tables de multiplication, avec un meneur du jeu qui dispose de la multiplication à trouver sur la grille et de la réponse.</p>  <div data-bbox="1129 936 1378 1021" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin-left: auto;"> <p>Fichier Pdf du jeu dans le dossier zippé</p> </div>
<p>Calcul automatisés</p>	<p>« 1 X 1 = 1 » jeu ALDI (3€99)</p>	<p>(Mme Cardinael CE2) Ce sont des petits carrés de bois avec des multiplications d'un côté et le résultat de l'autre.</p> <p>Plusieurs utilisations possibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> - par deux sous forme de memory on retourne toutes les pièces et celui qui donne une bonne réponse récupère la pièce. - Sous forme de questions que les élèves se posent mutuellement. 

<p>Calcul automatisés</p>	<p>ASTUCIO (France Educ)</p>		<p>(S. Pinceel) Style jeu de l'oie avec des tables de multiplication (2 plateaux tables de 0 à 5 puis 6 à 9) le petit chaperon rouge doit rejoindre la maison de sa grand-mère le plus vite possible en effectuant des multiplications. S'il se trompe, il recule de 2 cases. Certains animaux rencontrés sur son passage lui permettent d'avancer ou non plus rapidement.</p>
<p>Calcul automatisés</p>	<p>MADMATH (Patix Communications)</p>		<p>(S. Pinceel) Un plateau avec table d'additions et un avec tables de multiplication le but étant d'aligner 3 jetons sur 4 et si possible bloquer ses adversaires.</p>
<p>Calcul automatisés</p>	<p>MULTIMAIN (M Protin)</p>		<p>(A Vanperperstraete) MULTIMALIN est une méthode inspirée des neurosciences pour mémoriser les tables de multiplications. Elle est basée sur la puissance des images mentales. Elle est fournie avec un jeu de carte pour s'entraîner. https://multimalin.com/fr/</p>
<p>Calcul automatisés</p>	<p>Mémo moins Mémo plus Mémo multi</p>		<p>(Mme Missian) Principe du mémo : d'un côté de la carte des soustractions, de l'autre le résultats. Les enfants choisissent une carte, annoncent le résultat. Si c'est correct, ils gagnent la carte. Puis ça passe au suivant. La partie est terminée quand il n'y a plus de cartes. La gagnant est celui qui a ramassé le plus de cartes.</p>

<p>Calcul automatisés</p>	<p>sauve qui peut les momies !</p>		<p>(S. Zahm) Trouver le nombre manquant d'une suite numérique lacunaire. Trouver un nombre pouvant correspondre à la comparaison proposée (utilisation des signes < et >) Additionner deux nombres écrits en lettres : Un nombre inférieur à 10, l'autre supérieur à 10. Compléter mentalement une addition à trous avec ou sans retenue.</p> <p>https://lewebpedagogique.com/monsieurmathieundroncin/tag/jeu-sauve-qui-peut-les-momies/</p>