

- La comptine numérique sur le mode du furet.
- La comptine numérique à rebours à partir de 70.
- Un nombre est montré (jusqu'à 69). Nommer ou écrire le suivant.
- Un nombre est montré ( $< 69$ ). Nommer ou écrire le précédent.
- Révision des tables d'addition.
- Compléter un nombre à 10.
- Jeu de mémoire.
- Jeu de la boîte opaque.
- Un nombre est caché sur la bande numérique ( $< 70$ ): l'écrire
- Un nombre  $< 70$  est écrit en lettres : l'écrire en chiffres.
- Compter de 10 en 10 à partir de 10.
- Décompter de 10 en 10 à partir d'un multiple de 10.
- Un nombre est donné : l'encadrer entre deux dizaines consécutives.
- Compter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque.
- Décompter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque  $< 100$ .
- Compléter un nombre  $< 60$  à la dizaine supérieure.
- Jeu des billets : des billets sont affichés : écrire la somme totale.
- Jeu des billets : un nombre est donné : établir la somme en billets
- Deux nombres sont nommés : écrire le plus grand ou le plus petit.

## deuxième période

- Révision des tables d'addition.
- Compter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque.
- Décompter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque.
- Additionner et/ou soustraire un nombre  $< 10$ .
- Un nombre est écrit en lettres : l'écrire en chiffres.
- Un nombre est caché sur la bande numérique ( $< 100$ ): l'écrire
- Comptine numérique : entre 60 et 120
- Comptine numérique à rebours : entre 60 et 120
- Un nombre est caché dans une séquence de nombres consécutifs : l'écrire
- Compter de 10 en 10 à partir de 100.
- Décompter de 10 en 10 à partir d'un multiple de 100.
- Jeu des billets : un nombre est donné  $> 100$  : établir la somme en billets.
- Jeu des billets : des billets sont affichés : écrire la somme totale.
- Décompter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque  $< 100$ .
- Encadrer un nombre donné  $< 500$  : à la dizaine puis à la centaine.
- Compléter un nombre  $< 100$  à la dizaine supérieure.
- Deux nombres sont nommés : écrire le plus grand ou le plus petit.

- Additionner et/ou soustraire un nombre  $< 10$ .
- Additionner et/ou soustraire 10, 20, 30...
- Jeu des billets : un nombre est donné  $> 100$  : établir la somme en billets.
- Jeu des billets : des billets sont affichés : écrire la somme totale.
- Recomposer un nombre à partir de  $C+D+U$  (peuvent être donnés dans le désordre).
- Décomposer un nombre en  $C+D+U$
- Révision des tables d'addition
- Compter de 10 en 10 à partir de 400.
- Décompter de 10 en 10.
- Compter de 2 en 2 à partir de 2.
- Décompter de 2 en 2 à partir de 60.
- Compter de 5 en 5 à partir de 5.
- Décompter de 5 en 5 à partir d'un multiple de 60.
- Mémorisation des premières tables de multiplication.
- Compter de 3 en 3 à partir de 3.
- Décompter de 3 en 3 à partir de 60.
- Compter de 4 en 4 à partir de 4.
- Décompter de 4 en 4 à partir de 40.

- Mémoriser les tables de multiplication.
- Jeu du nombre caché : les élèves doivent trouver un nombre mystère. L'enseignant répond à leurs propositions par : il est plus grand ou il est plus petit.
- Compter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque.
- Décompter de 10 en 10 à partir d'un nombre quelconque.
- Compter de 100 en 100 à partir d'un nombre quelconque.
- Décompter de 100 en 100 à partir d'un nombre quelconque.
- Dictée de nombres.
- Jeu des billets : un nombre est donné  $> 100$  : établir la somme en billets.
- Jeu des billets : des billets sont affichés : écrire la somme totale.
- Jeu des écarts (méthode russe) : trouver l'équivalence d'une soustraction du type :  $45 - 18$  de façon à soustraire un nombre « rond » ( $45 - 18 = 47 - 20$ )
- Avec trois ou quatre étiquettes-nombres en lettres, former le plus de nombres possibles.

- Jeu des écarts (méthode russe) : trouver l'équivalence d'une soustraction du type :  $45 - 18$  de façon à soustraire un nombre « rond » ( $45 - 18 = 47 - 20$ )
- Compter de 10 en 10 puis de 100 en 100.
- Décompter de 10 en 10 puis de 100 en 100 à partir d'un nombre quelconque, proche de 1000.
- Tables d'additions et de multiplications mélangées.
- Compter de 5 en 5 à partir d'un nombre donné.
- Décompter de 5 en 5 à partir d'un nombre donné.
- Compter de 2 en 2 à partir d'un nombre donné.
- Décompter de 2 en 2 à partir d'un nombre donné.
- Compter de 20 en 20.
- Avec trois ou quatre étiquettes-nombres en lettres, former le plus de nombres possibles.

## Jeux de mémoire

À intercaler tout au long de l'année entre les séances de calcul mental. La base est toujours la même : trois nombres sont écrits puis cachés. Au bout de 10 secondes, la consigne est donnée.

(NB : parfois les nombres sont juste nommés.)

- Recopier les nombres.
- Recopier les nombres dans l'ordre croissant.
- Recopier les nombres dans l'ordre décroissant.
- Recopier les nombres en leur ajoutant 1.
- Recopier les nombres en leur retranchant 1.
- Recopier les nombres en leur ajoutant 10.
- Recopier les nombres en leur retranchant 10.
- Les trois nombres du départ seront  $< 12$ , puis plus tard dans l'année  $< 26$  : écrire leur double.
- Les trois nombres du départ seront pairs et  $< 24$ , puis plus tard dans l'année  $< 50$  : écrire leur moitié.
- Les trois nombres du départ seront  $< 10$ . Il faut écrire leur complément à 10.
- Les trois nombres du départ seront pairs et  $< 50$  : écrire leur double et leur moitié.
- Les trois nombres du départ seront  $< 10$  : écrire  $N \times 10$ , ou  $N \times 20$ ,  $N \times 30$ ,  $N \times 5 \dots$