

Jeux possibles en calcul mental

1. **La fusée** : Un élève est choisi et le maître indique fusée à 8. L'élève monte sur l'estrade et compte : « 8, 7, 6... » Arrivé à 0, il saute par terre. Les autres élèves contrôlent et valident. *L'enseignant varie le nombre de départ en fonction des élèves et de la période de l'année.*
2. **Jeu de l'escalier** : Si l'école dispose d'un escalier (on peut se servir de cerceaux), on numérote les marches (les cerceaux) de 1 à X avec une ardoise. On monte l'escalier en énumérant les marches, et on le descend en faisant de même. *On pourra monter les marches 2 à 2. Les ardoises peuvent être partiellement (ou toutes) retournées.*
3. **Le tambourin** : Le maître frappe X coups de tambourin. Les élèves écrivent le nombre de coups sur leur cahier (leur ardoise). *Un élève peut être chargé de frapper les coups : le nombre est donné discrètement par le maître. On peut demander le nombre X+1.*
4. **Les trois qui suivent** : Le maître annonce un nombre. L'élève interrogé donne les trois nombres qui suivent. *La bande numérique fournit un bon support d'aide.*
5. **Lucky Luke** : Le maître annonce un nombre entre 5 et 10 (entre 10 et 20 pour le jeu à deux). Les élèves préparent leurs doigts derrière le dos. On « dégaine » sa solution au signal. *Les différentes combinaisons possibles peuvent être ajoutées au répertoire additif en construction.*
6. **Le dé magicien** : Il faut trouver ce qui est inscrit sur la face cachée d'un dé. On marque 1 point si c'est juste. *Faire remarquer aux élèves que la somme de deux faces opposées est 7. On peut se servir de dés trafiqués ou de dés à 10, 12 faces.*
7. **10 dans la boîte** : A tour de rôle, chaque joueur met 1, 2, ou 3 jetons dans la boîte. Celui qui met le dixième jeton annonce « Dix dans la boîte » On vérifie. S'il a raison, il marque un point. *On peut aussi jouer à 15 ou 20 dans la boîte et faire varier le nombre de jetons qu'on peut mettre par coup.*
8. **Le bon compte** : Quatre cartes et une carte résultat sont tirées. Les élèves doivent atteindre ou approcher le résultat en additionnant (ou en utilisant la soustraction). Le(s) gagnant(s) sont désignés par confrontation des résultats.
9. **Combien de jetons dans la boîte ?** le maître prend X jetons, le dit aux élèves, les met dans une boîte vide. Il prend Y jetons le dit aux élèves et les met dans la boîte. On recense les réponses et les procédures. *On peut aussi enlever des jetons.*
9. **Le nombre-cible des dizaines** : Une cible (multiple de dix) est à atteindre en choisissant 3 cartes parmi 8 sur lesquelles sont inscrits des nombres multiples de dix. Cible : entre 40 et 150, cartes : entre 10 et 90
10. **Jeu de Scopa** : Avec un jeu de 52 cartes dont on a enlevé les figures, on distribue 3 cartes aux deux joueurs. Le tapis est constitué de quatre cartes face apparente. Le joueur A peut prendre avec une de ses cartes une carte ou plusieurs du tapis dont la somme est la même que la sienne. S'il ne peut rien prendre, il pose sa carte sur le tapis. Quand un joueur ramasse toutes les cartes du tapis, il dit « scopa » et marque un point. Quand on a épuisé les trois cartes, le tapis est remis sous le tas et on redistribue trois cartes. *On peut jouer à 4.*
11. **Bon débarras** : Utiliser les cartes marquées de 1 à 10. Distribuer 10 cartes à chaque joueur. Le reste compose le talon. Un joueur tire une carte du talon. L'autre doit abattre le complément à 10 pris parmi ses cartes. Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de ses cartes.
12. **Les mariages** : Constituer un jeu de cartes comportant des nombres écrits sous différentes formes (en lettres, sommes, en chiffres, décompositions...). Les joueurs se partagent les cartes. Lorsqu'un joueur pose une carte, l'adversaire doit trouver dans son jeu une carte représentant le même nombre pour pouvoir constituer une paire. Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires.

13. **Le train qui accélère** : les élèves savent l'ordre dans lequel ils vont être interrogés et de plus en plus vite l'enseignant les sollicite : comptage de 2 en 2 de 5 en 5 puis à rebours
14. **Le nombre pensé** : Je pense à un nombre, si je lui ajoute 12, j'obtiens 49. Quel est ce nombre ?
15. **Le bon compte** : Quatre cartes et une carte résultat sont tirées. Les élèves doivent atteindre ou approcher le résultat en additionnant (ou en utilisant la soustraction). Le(s) gagnant(s) sont désignés par confrontation des résultats.
16. **Tableau de nombres de 10 en 10** : Construire un tableau de nombres à, 10, 20, 30...990
17. **Bandes numériques de 2 en 2 et de 5 en 5** : colorier les multiples de 2 et de 5 sur deux bandes numériques ; les placer l'une sous l'autre.
18. **Jeu du palet** : Sur une bande numérique placée au sol, lancer un palet le plus près possible du nombre-cible. On marque autant de point que de cases qui séparent le nombre-cible du palet. L'équipe qui marque le moins de point gagne. *Notion de distance.*
19. **Le nombre-cible des dizaines** : Une cible (multiple de dix) est à atteindre en choisissant 3 cartes parmi 8 sur lesquelles sont inscrits des nombres multiples de dix. Cible : entre 40 et 150, cartes : entre 10 et 90
20. **Jeu de cartes recto verso** : des cartes recto verso sont disposées sur la table. Un joueur désigne une carte, si le deuxième donne la bonne réponse, il gagne la carte. Sinon il passe son tour. (*Recto : 4×5 , verso : 15 ou recto : $5 \times ? = 15$, verso : 3 ou recto : 12, verso : 3×4 et 2×6*)
21. **Les nombres rectangulaires** : découper 30 ou 50 carreaux dans un rectangle de papier de 10 carreaux de largeur et 40 carreaux de longueur
22. **Le jeu de Yam** : On ne gardera de la règle originale que ce qui concerne le nombre de 1, 2, 3...6 effectués, en omettant les figures
23. **Sur la piste numérique** : Avec des dés trafiqués (+2, +5, +10, -1, -2, -5), jouer sur une piste de jeu de l'oie. Prévoir la case d'arrivée.
24. **Bon débarras** : Utiliser les cartes marquées de 1 à 10 (de 1 à 20). Distribuer 10 cartes à chaque joueur. Le reste compose le talon. Un joueur tire une carte du talon. L'autre doit abattre le complément à 10 pris parmi ses cartes. Le vainqueur est le premier à s'être débarrassé de ses cartes.
25. **La punta des dizaines** : Chaque joueur tire quatre cartes dans la pioche (valeurs 10, 20, 30...90). Un nombre est tiré par le maître (entre 50 et...). On doit atteindre ce nombre en additionnant plusieurs cartes de son tirage. On gagne les cartes si on atteint la cible. On complète sa main avec la pioche avant le tirage suivant.
26. **Labyrinthes de nombres** : Demander aux élèves de tracer un chemin le plus vite possible d'une couleur donnée afin de retrouver toutes les cases représentant le même nombre
27. **Sur la piste numérique** : Avec des dés trafiqués (+2, +5, +10, -1, -2, -5), jouer sur une piste de jeu de l'oie. Prévoir la case d'arrivée.
28. **Les tours de cubes** : faire construire 5 tours de X cubes. Combien de cubes faudra-t-il pour construire six tours, quatre tours, etc.