

# Activités de calcul mental au cycle 3

## Sources

- Documents de circonscriptions Morlaix 1 et Landivisiau Jacques Le Vot et Jean-Luc Despretz (2007/2008) cycle 2 et cycle 3
- Programmes 2008
- Documents Internet mis en ligne par leurs auteurs
- Manuels et fichiers de mathématiques
- Ouvrage 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans (ACCES éditions)

## Disponibilité

La plupart des fiches sont disponibles en téléchargement.

[Lien vers page « calcul mental » - Morlaix 1](#)

[Lien vers page « calcul mental » Landivisiau](#)

*Document publié en janvier 2009*

## Sommaire du dossier

4. Numération et calcul
5. Connaître les nombres
6. La suite des nombres
7. La suite des nombres
8. La suite des nombres
9. Nombres à placer
10. Les erreurs à barrer
11. Le nombre qui reste
12. Tables à compléter
14. Les circuits numériques
15. Les cascades
16. Le labynombre
17. Le labynombre (solution)
18. Le labynombre décimal
19. Le labynombre décimal solution
20. L'astro nombre
21. Suite et règle
22. Carrés magiques
23. Carrés multiplicatifs
24. Les carrés des nombres
25. Les carrés des nombres
26. Opérateurs
27. Opérateurs
28. Opérateurs / nombre clé – La ronde infernale
29. Décryptor junior
30. Perspectives et calculs
31. Mini-sudoku
32. Sudoku
33. Multiples et fractions
34. Le compte est bon
35. Le compte est rond
36. Nombres mystères
37. Dictée de calcul
38. Un résultat peut en cacher un autre
39. Coloriages magiques
40. Les problèmes lus par le maître
41. Les problèmes lus par le maître
42. Ecritures
43. Calculs en ligne
44. Valeurs approchées
45. Problème de recherche
46. Les nombres croisés

# Exemples d'activités avec support

## Calcul automatisé

## Numération et calcul

Utiliser des grilles de loto

Les nombres sont dictés par le maître ou un élève.

	<b>22</b>		<b>45</b>	<b>52</b>
<b>8</b>		<b>37</b>		<b>56</b>
<b>9</b>	<b>28</b>		<b>48</b>	

Plusieurs activités sont envisageables

Dictée de nombres

Lotos additifs et multiplicatifs

Décompositions (ex :  $14 + 10 + 4$ )

Écritures équivalentes ( $50 = 25 \times 2 = 100 / 2 = 10 \times 5 = \dots$ )

## Connaître les nombres

### JEU : qui a ?

Le meneur de jeu distribue toutes les cartes aux élèves tout en conservant la première pour lui. Il énonce le premier calcul à effectuer. L'élève qui a la réponse la donne à l'ensemble de la classe puis, retourne sa carte et énonce à son tour le calcul à réaliser. On continue ainsi jusqu'à épuisement des cartes.

<b>Doubles et moitiés</b>	J'ai <b>16.</b>	J'ai <b>14</b>	J'ai <b>10.</b>	J'ai <b>60.</b>	J'ai <b>20.</b>	J'ai <b>15.</b>	J'ai <b>150.</b>
J'ai <b>4.</b>	J'ai <b>7.</b>	J'ai <b>24.</b>	J'ai <b>40.</b>	J'ai <b>3.</b>	J'ai <b>50.</b>	J'ai <b>25.</b>	J'ai <b>300.</b>
J'ai <b>30.</b>	J'ai <b>2.</b>	J'ai <b>8.</b>	J'ai <b>22.</b>	J'ai <b>9.</b>	J'ai <b>200.</b>	J'ai <b>600.</b>	J'ai <b>400.</b>

Qui a le double de 15 ?	Qui a la moitié de 14 ?	Qui a le double de 5 ?	Qui a la moitié de 12 ?	Qui a le double de 2 ?	Qui a le double de 11 ?	Qui a le double de 20 ?	Qui a le double de 10 ?
Qui a le double de 7 ?	Qui a le double de 8 ?	Qui a le double de 12 ?	Qui a la moitié de 16 ?	Qui a la moitié de 4 ?	Qui a le double de 30 ?	Qui a la moitié de 18 ?	Qui a la moitié de 6 ?
Qui a le double de 300 ?	Qui a le double de 100 ?	Qui a le double de 25 ?	Qui a la moitié de 600 ?	Qui a la moitié de 50 ?	Qui a la moitié de 800 ?	Qui a la moitié de 300 ?	Qui a la moitié de 30 ?

#### Autres activités possibles

Nombre suivant et précédent

**Qui a le nombre après 799      3,9**

Multiplier ou diviser par

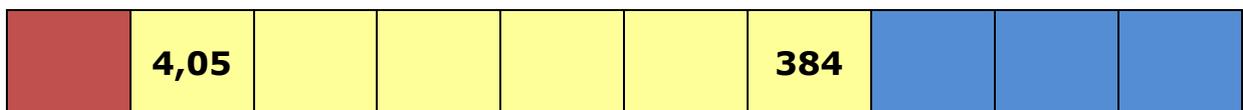
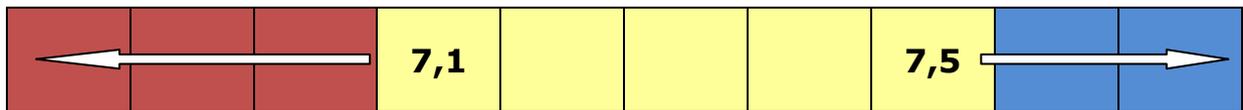
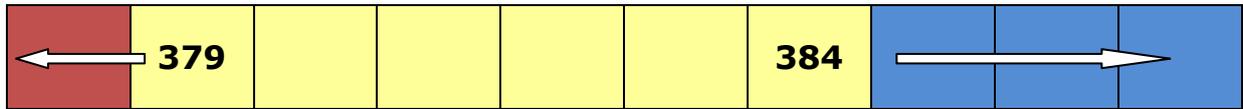
**10 100 1000 0,1 0,01 0,001**

Nombre de dizaines, de centaines

**Qui a 5 centaines, 20 dizaines ...**

# Les suites de nombres

## En ligne



## En rouleaux

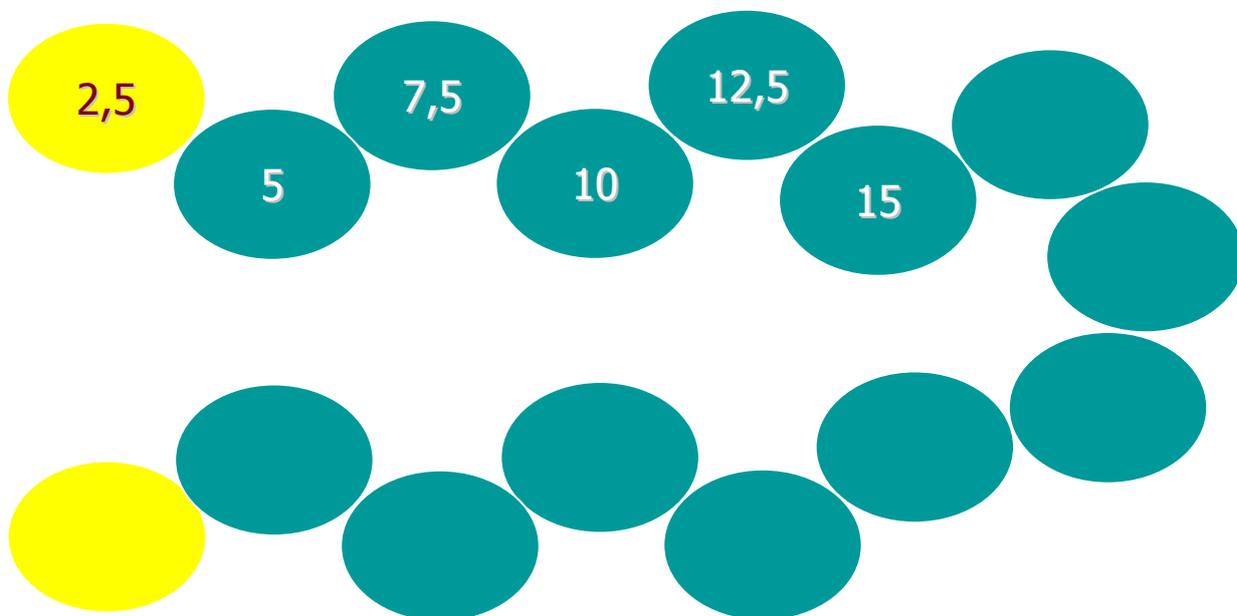
97		
		0,12
	17,5	

## Les suites de nombres

Avant		Après
	<b>309</b>	
	<b>1240</b>	
	<b>32429</b>	
	<b>100000</b>	
	<b>35,3</b>	
	<b>4,39</b>	

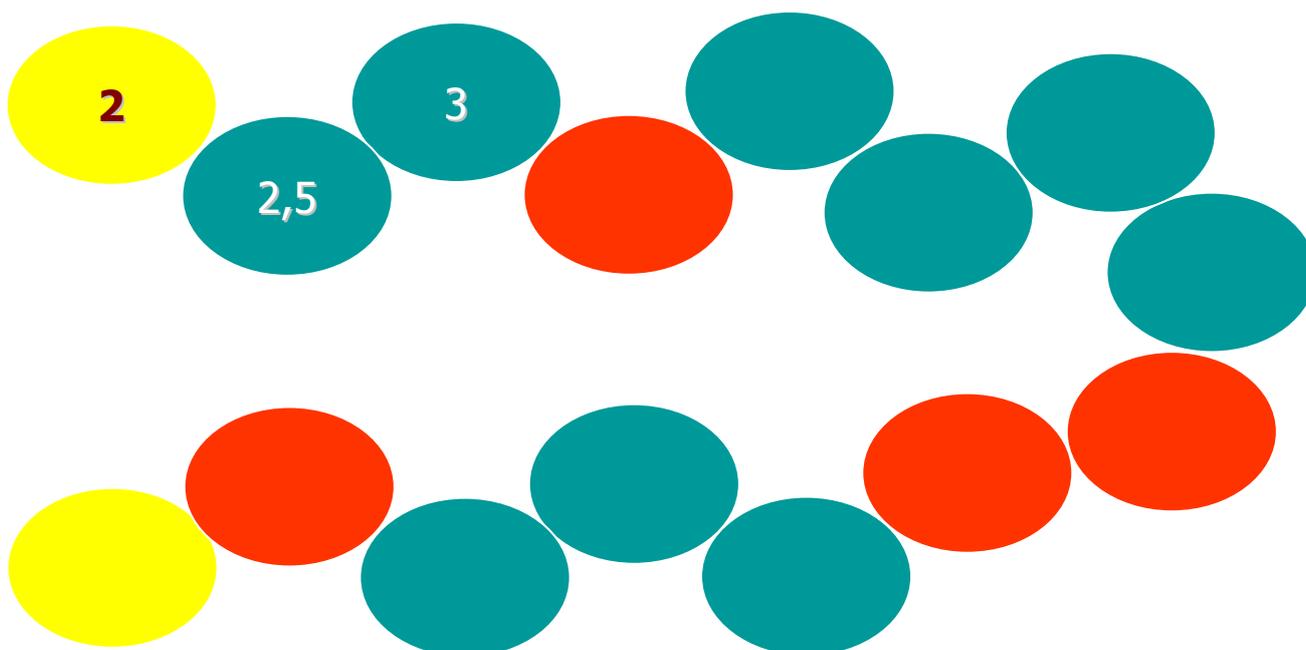
## Les suites de nombres

### **Jeu du furet : je compte de ... en ...**

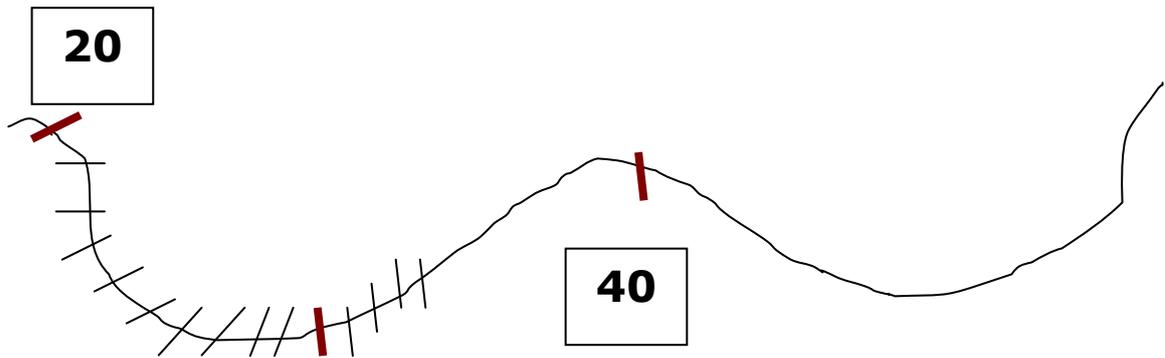
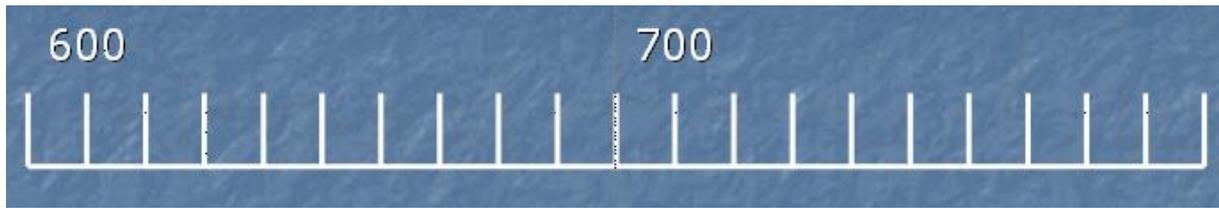


### **Jeu du furet avec chut : j'ajoute...**

*Les cases rouges ne sont pas marquées (mais comptées)*

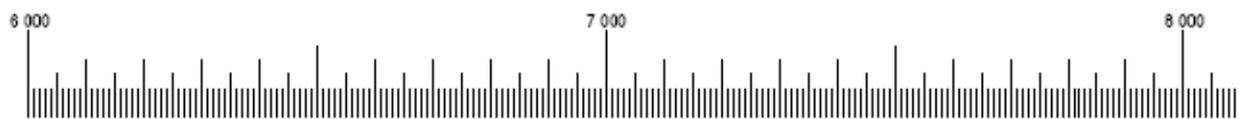
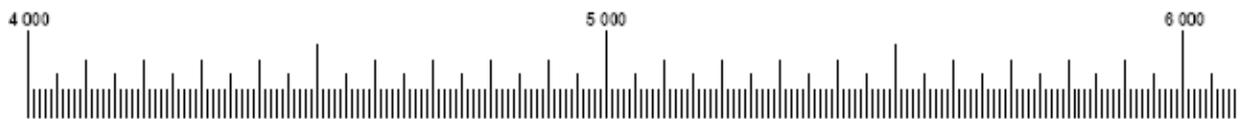


## Nombres à placer



*Nombres dictés par le maître*

*Traits placés par les élèves*



*Nombreuses grilles toutes prêtes à télécharger au format pdf*



## Les erreurs à barrer

1,5	2,5	3,5	<del>4,4</del>	5,5	6,5	7,5
-----	-----	-----	----------------	-----	-----	-----

14,8	14,6	14,4	14,2	14	<del>13,7</del>	13,6
------	------	------	------	----	-----------------	------

## Le nombre qui reste

Barrer les paires dont la somme est 10. Quel nombre reste t-il ?

<del>5,2</del>	<del>8,4</del>	<del>3,5</del>
<del>1,6</del>	<del>6,5</del>	<del>4,2</del>
<del>5,8</del>	4	<del>4,8</del>

## Tables à compléter

Principe : mélanger l'ordre des tables (important)

X	3		2	
		18		
			10	
	12			16
		54		36

X				
		25		
				24
	24			9
			1	

# Exemples d'activités avec support

## Calcul réfléchi

# Les circuits numériques

On se déplace sur le quadrillage selon les opérateurs indiqués.

## Circuits numériques

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
propriétés opératoires

Consigne  
**Cherche le chemin qui mène à la sortie.**  
Il faut passer de case en case en ajoutant ou en retranchant le nombre indiqué.

— Jeu n° 43 ————— Jeu n° 44 —

**+6 ou -6**

38	42	49	21	27
32	36	30	24	30
60	54	18	42	36
66	48	54	48	56
72	42	30	36	48

**+7 ou -7**

56	49	42	77	70
63	70	77	84	63
70	56	42	49	56
77	42	35	28	27
65	35	48	56	28

## Circuits numériques

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
propriétés opératoires

Consigne  
**Cherche le chemin qui mène à la sortie.**  
Il faut passer de case en case en ajoutant ou en retranchant le nombre indiqué.

— Jeu n° 43 ————— Jeu n° 44 —

**+6 ou -6**

38	42	49	21	27
32	36	30	24	30
60	54	18	42	36
66	48	54	48	56
72	42	30	36	48

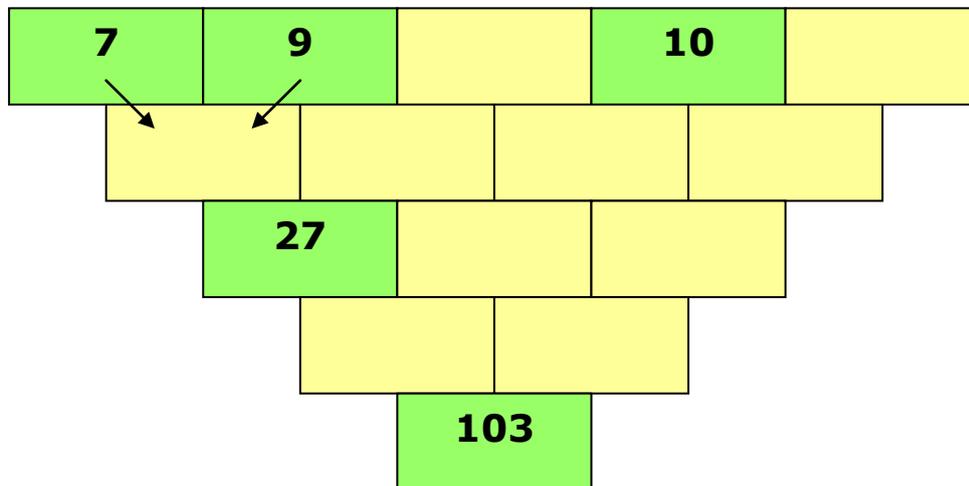
**+7 ou -7**

56	49	42	77	70
63	70	77	84	63
70	56	42	49	56
77	42	35	28	27
65	35	48	56	28

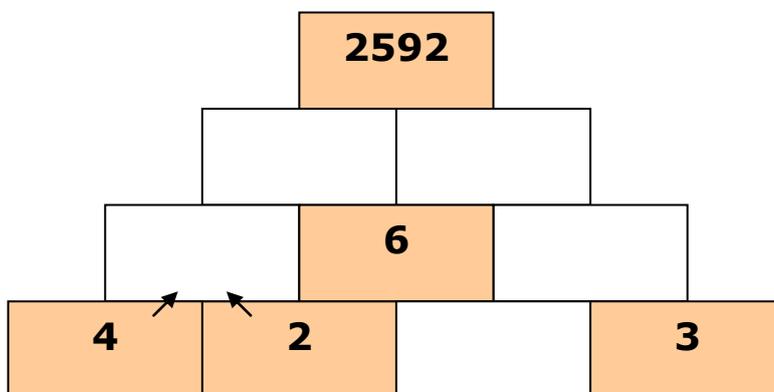
Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans – Accès éditions

## Les cascades

### Additives, soustractives



### Multiplicatives



*Remarque : le dernier produit peut être vérifié à la calculatrice*

*Extrait de : Jeux de calcul du CP au CM2 – François Boule - Bordas*

## Le labynombre

On part de la case supérieure et on suit un chemin dans le quadrillage (sans passer deux fois dans la même case) en ajoutant les nombres rencontrés.

Il faut aboutir au total situé en bas.

### Labynombres

*Consigne*  
**En additionnant les nombres rencontrés, trouve le chemin qui aboutit au total indiqué à la sortie. Attention, il faut éviter de circuler en diagonale et de passer deux fois dans la même case.**

**Difficulté**

**1 2 3**

*compétences exercées :  
additionner rapidement*

**Exemple**

→ 3	→ 7	→ 11	4	→ 6	
5	4	7	2	1	56
9	8	1	→ 14	13	

**Jeu n° 30**

→ 6	8	0	5	7	
3	2	9	4	1	25
7	5	1	3	8	

Intérêts :

- On favorise les essais de calcul mental
- Les élèves peuvent fabriquer une grille : il suffit de construire le bon chemin puis de la compléter avec d'autres nombres.

*Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans - Accès éditions*

## Le labynombre (solution)

On part de la case supérieure et on suit un chemin dans le quadrillage (sans passer deux fois dans la même case) en ajoutant les nombres rencontrés.

Il faut aboutir au total situé en bas.

### Labynombres

Consigne

En additionnant les nombres rencontrés, trouve le chemin qui aboutit au total indiqué à la sortie. Attention, il faut éviter de circuler en diagonale et de passer deux fois dans la même case.

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
additionner rapidement

Exemple

→ 3	→ 7	→ 11	4	→ 6	
5	4	7	2	1	→ 56
9	8	1	→ 14	13	

Jeu n° 30

→ 6	8	0	5	7	
3	2	9	4	1	→ 25
7	5	1	3	8	

Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans - Accès éditions

## Le labynombre décimal

Même travail mais avec des nombres décimaux

	<b>12,5</b>	<b>1,5</b>	<b>0,4</b>	<b>7</b>	<b>4,8</b>	
	<b>4,3</b>	<b>0,25</b>	<b>1,75</b>	<b>0,6</b>	<b>0,35</b>	
	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>1,05</b>	<b>0,60</b>	

21

Travail similaire mais la règle est imposée (difficile)

Il faut choisir entre deux opérateurs possibles

+ 2,5 ou  $\times 0,5$  pour trouver son chemin et sortir du labyrinthe

<b>6</b>	<b>2,5</b>	<b>4,5</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
<b>9</b>	<b>3,5</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	<b>5,5</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>10,5</b>
<b>5,5</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>10,5</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3,5</b>

## Le labynombre décimal (solution)

Même travail mais avec des nombres décimaux

<b>12,5</b>	<b>1,5</b>	<b>0,4</b>	<b>7</b>	<b>4,8</b>	
<b>4,3</b>	<b>0,25</b>	<b>1,75</b>	<b>0,6</b>	<b>0,35</b>	<b>21</b>
<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>1,05</b>	<b>0,60</b>	

Travail similaire mais la règle est imposée (difficile)

Il faut choisir entre deux opérateurs possibles

+ 2,5 ou  $\times 0,5$  pour trouver son chemin et sortir du labyrinthe

<b>6</b>	<b>2,5</b>	<b>4,5</b>	<b>9</b>	<b>11</b>
<b>9</b>	<b>3,5</b>	<b>7</b>	<b>13</b>	<b>5,5</b>
<b>3</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>10,5</b>
<b>5,5</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>10,5</b>	<b>12</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3,5</b>

## L'astro nombre

### L'astro-nombre

Consigne

Place les six jetons numérotés dans les emplacements vides de chaque étoile de façon à totaliser le nombre astral sur chacun des cinq alignements de quatre pions.

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
raisonnement, hypothèses

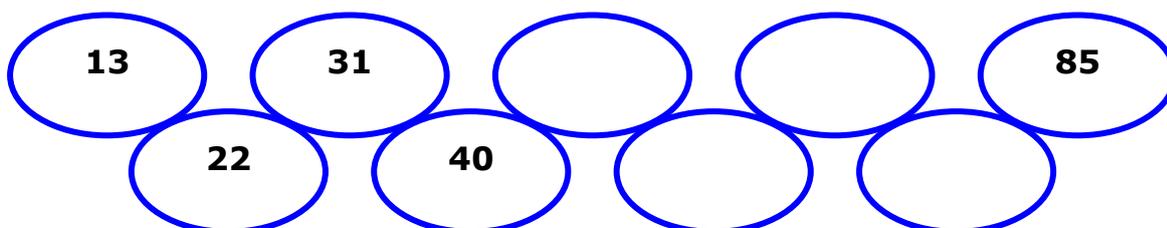
Jeu n° 65

Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans – Accès éditions

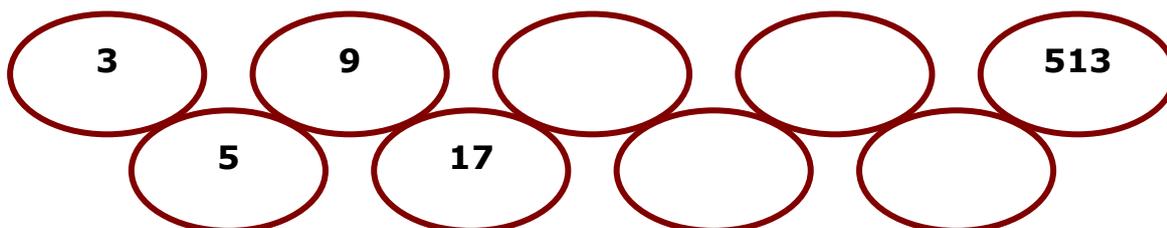
## Suite et règle

Il faut poursuivre la suite de nombres après avoir trouvé la règle

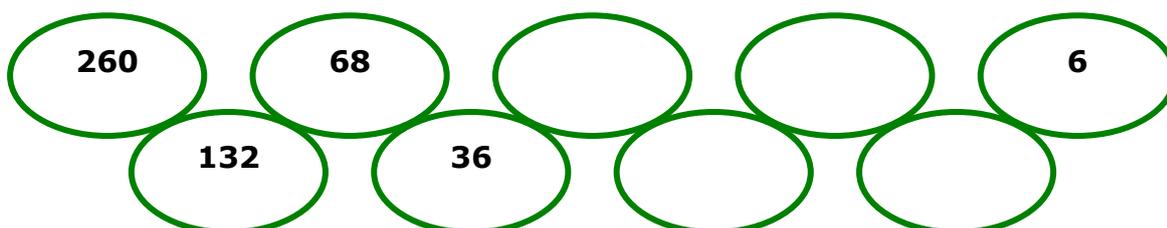
### Ajouter 9



### Multiplier par 2 et retrancher 1



### Diviser par 2 et ajouter 2



## Carrés magiques

**En vous servant du générateur de carré magique, vous pouvez construire de nombreux exemples de carrés à proposer aux élèves.**

### [Générateur de carré magique](#)

**Si le lien ci-dessus ne fonctionne pas, installer le générateur de carrés magiques à partir du site de Morlaix 1**

**D'autres carrés magiques sont proposés dans la rubrique calcul mental C2 du site de Morlaix 1.**

## Carrés multiplicatifs

Attention : le nombre utilisé doit être correct pour le produit vertical et horizontal.

		5	160
			42
9	6		54
108	96	35	

Solution :

<b>2</b>	<b>16</b>	5	160
<b>6</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	42
9	6	<b>1</b>	54
108	96	35	

*Télécharger un logiciel qui fabrique des grilles multiplicatives aléatoires de niveaux 3, 4 et 5 sur le site de Morlaix 1.*

## Les carrés de nombres

### Les carrés casés

Consigne

Dans chaque grille, entoure les dix carrés formés de 4 cases dont la somme est égale à 20.

Attention : plusieurs carrés peuvent se chevaucher.

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
additionner rapidement

Jeu n° 19



7	7	5	8	6	5	3	2	7	2
2	4	6	7	5	3	4	1	5	8
3	2	8	4	9	6	8	7	2	6
5	6	1	6	7	4	5	9	5	7
8	3	1	2	5	2	1	7	6	3
1	8	7	3	4	5	7	5	4	9
8	9	4	9	6	3	2	9	7	4
7	5	2	8	2	9	8	4	4	5

Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans – Accès éditions

On peut varier la somme à trouver (10, 20, 100, 200,...)

On peut donner une aide : un nombre du carré

## Les carrés de nombres

Règle : former des carrés de somme 100

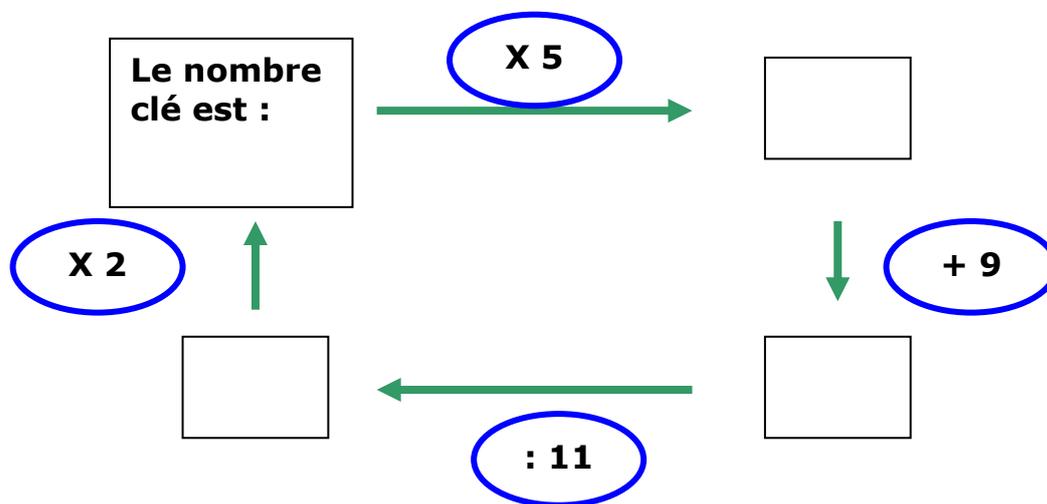
13	31	24	27	12	30	26	35	27	36
42	36	15	32	10	48	14	56	13	24
14	27	22	13	37	82	24	43	13	57
33	29	43	27	23	16	21	52	28	61
18	41	15	12	57	42	19	12	32	14
31	10	38	18	13	64	27	42	11	23
19	48	26	42	27	31	19	33	27	13
17	23	11	14	43	62	13	25	15	35
75	57	85	18	14	87	21	54	18	49
18	21	24	10	58	23	11	37	29	53

Règle : former des carrés de somme 10 (avec des décimaux)

1,7	3	2	2,4	4,5	1,8	2	7,1
3,8	2,5	2,8	1,5	2,6	1,1	5,5	0,8
3	1,7	3	2,2	0,8	3	1,7	2
0,2	5,2	1,1	3,7	3,2	0,7	3,5	2,4
1,5	3	0,6	0,1	3,4	2	3,8	0,2
3	2,5	3,1	1,7	1,7	2,9	2	5
0,2	5,3	1,7	3,5	4,1	2	1,7	2,3
3,3	1	2	3,3	5,4	0,2	0,9	5,1

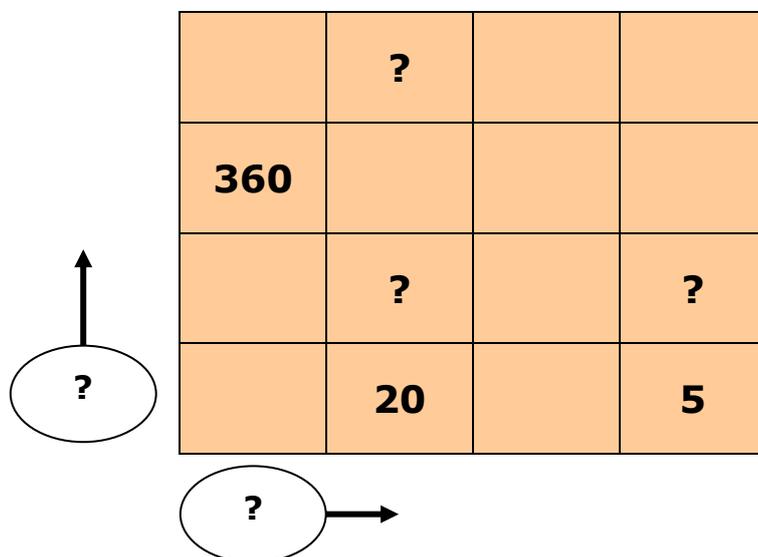
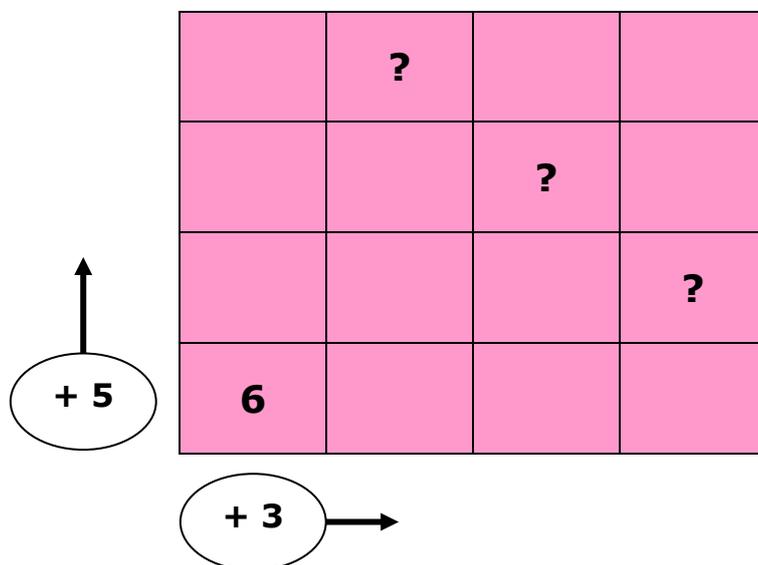
# Opérateurs

Cycle : trouver le nombre clé compris entre 0 et 50



## Opérateurs

On se déplace sur le quadrillage selon les opérateurs indiqués.  
Trouver les nombres qui vont occuper les cases marquées [?]



# Opérateurs/nombre clé – La ronde infernale

## La ronde infernale

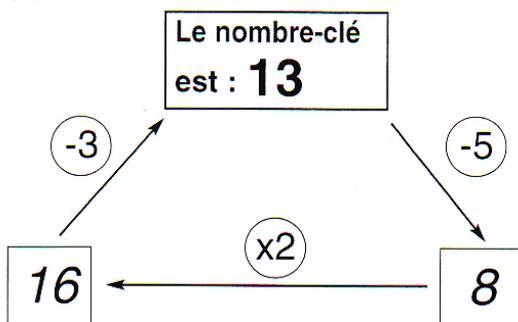
Consigne

Trouve la valeur du nombre-clé qui permet de faire le tour du circuit et de retrouver le nombre de départ.

Aide :

Le nombre-clé est compris entre 0 et 20.

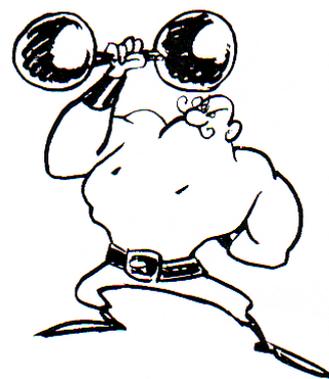
Exemple :



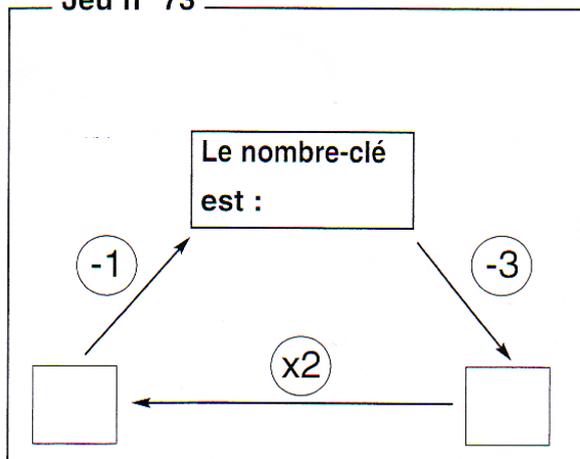
Difficulté

**1 2 3**

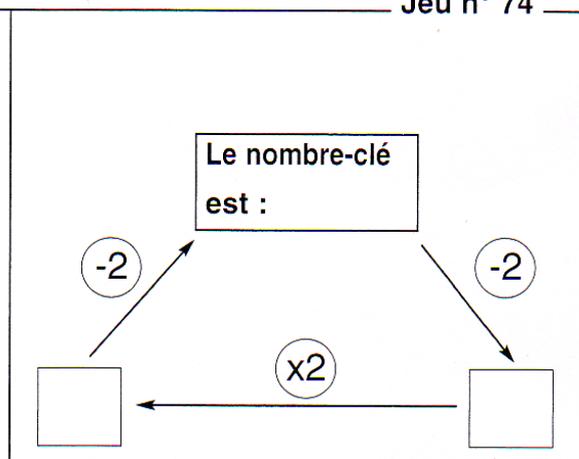
compétences exercées :  
propriétés opératoires



Jeu n° 73



Jeu n° 74



Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans – Accès éditions

# Décryptor junior

## Décryptor-junior

Consigne

Essaie de décrypter les codes utilisés par les agents de la N.U.M. où chaque dessin représente un chiffre de 0 à 9. Pour t'aider, on te donne les sommes par ligne et par colonne.

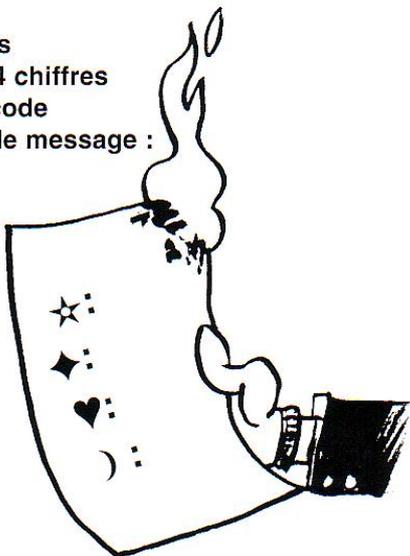
Difficulté

**1 2 3**

compétences exercées :  
raisonnement, déduction

Jeu n° 95

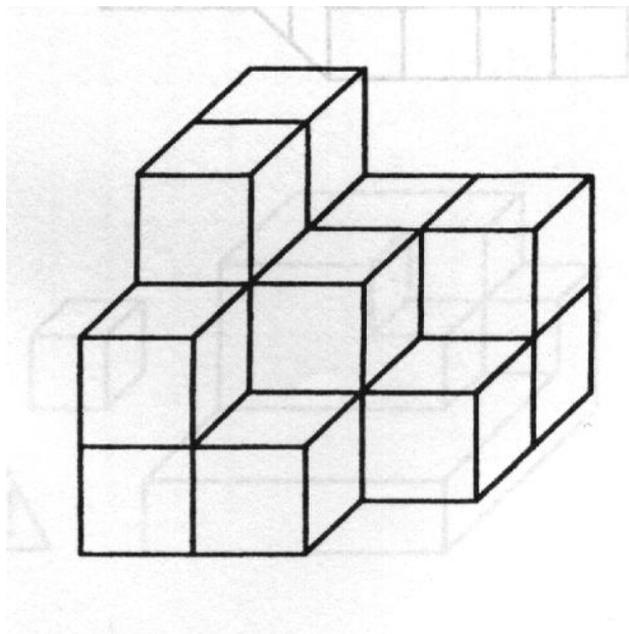
Écris  
les 4 chiffres  
du code  
sur le message :



♥	+	♥	+	♦	=	16
+		+		+		
♦	+	☆	+	☆	=	8
+		+		+		
♦	+	☾	+	♥	=	18
=		=		=		
14		16		12		

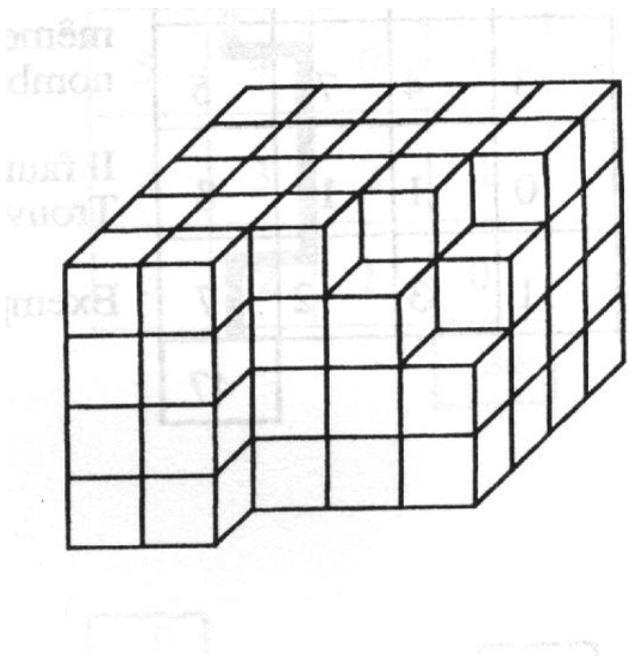
Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans - Accès éditions

## Perspectives et calculs



Combien de cubes ?

Combien de faces visibles ?



Extrait de : *Jeux de calcul du CP au CM2* – François Boule - Bordas

## Les mini – SUDOKU

2			1
	1	2	
	4		2
1			4

	1	4			2
3		2		6	
1	3			4	
2		6		1	5
			6	5	1
	6	1			3

*Documents proposés par Ecole-primaire.org*

## Les SUDOKU

Même si les grilles de Sudoku mettent en jeu des compétences plus logiques qu'arithmétiques, leur utilisation reste néanmoins très intéressante pour les élèves de cycle 3.

4		9	7	3			1	2
	1			6	8	9	5	7
	8	5		1	9		4	
9	2		3		7	4	6	8
3	4	7		2		5	9	1
8	5	6	1		4		7	3
	3		9	8		7	2	
1	9	2	5	7			8	
5	7			4	2	1		9

## Multiples et fractions

Principe : les élèves possèdent une grille avec la colonne de gauche remplie.

Régulièrement, le maître propose de nouveaux nombres à chercher.

On peut imposer une écriture fractionnaire ou décimale

(Ex pour 9 : la moitié =  $9/2 = 4,5$ )

<i>Exemples</i>	12	16	60	9	25
Le double					
Le triple					
X 100					
La moitié					
Le tiers					
Le centième					

## Le compte est bon

Jeu de calcul mental par excellence associant les quatre opérations.

On peut ou non autoriser l'écriture de résultats intermédiaires.

Le maître ou l'élève choisissent un nombre et il s'agit de s'en approcher le plus possible dans un temps limité.

La comparaison et la vérification des procédures au tableau sont intéressantes.

<b>7</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
----------	----------	----------

### *Exemple de tirage*

<b>6</b>	<b>600</b>	<b>75</b>	<b>200</b>	<b>100</b>	<b>7</b>
----------	------------	-----------	------------	------------	----------

Dans un premier temps, le maître choisit des nombres qui donneront le résultat juste.

On peut ensuite fabriquer des cartes que l'on sort par tirage pour favoriser le caractère aléatoire des calculs.

## Le compte est rond

# Le compte est rond

Consigne

Avec les quatre cartes du tirage et à l'aide des quatre opérations, essaie d'obtenir les 10 nombres demandés. (Ajoute les parenthèses lorsque cela est nécessaire.)

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
propriétés opératoires

Jeu n° 56

Les 4 nombres du tirage : 1 7 5 25

Nombres à trouver : ta solution

Exemple :  $37 = (1 \times 7) + 5 + 25$

$38 = \square \square \square \square$

$50 = \square \square \square \square$

$75 = \square \square \square \square$

$3 = \square \square \square \square$

Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans - Accès éditions

## Nombres mystères

### *Opérations successives à rebours*

On ajoute 8 au nombre mystérieux

On multiplie le résultat par 4

On enlève 2 au résultat

Le résultat final est 38

Quel est ce nombre ?

## Dictée de calcul

**Consigne : voici un nombre : 307.**

A ce nombre ajoutez deux centaines, puis ajoutez mille, puis ajoutez cinq centaines.

Écrivez le nombre qui suit celui que vous avez obtenu.

*Les élèves peuvent éventuellement noter les résultats intermédiaires, seul le résultat final est exigé.*

**Voici un nombre : 495.**

Enlevez à ce nombre trois dizaines, puis ajoutez quatre centaines, puis ajoutez trois milliers.

Écrivez le nombre qui précède celui que vous avez obtenu

**Écris en chiffres** : seize mille quarante-neuf. Ajoute quatre mille, puis enlève quarante.

Écris le nombre obtenu en chiffres puis en lettres.

**Mon nombre a**

Un dixième de plus que trois virgule huit.

Un centième de moins que trois virgule soixante huit

## Un résultat peut en cacher un autre

### Le maître affiche au tableau : $3 \times 37 = 111$

Comment trouver ?

$6 \times 37 ?$

$30 \times 37 ?$

$3 \times 370 ?$

$9 \times 37 ?$

$12 \times 37 ?$

$300 \times 37 ?$

### Connaissant $4 \times 12 = 48$

#### Calcule

$40 \times 12 =$

$16 \times 12 =$

$12 \times 12 =$

$24 \times 12 =$

$400 \times 12 =$

$4 \times 1200 =$

$4 \times 120 =$

$4 \times 24 =$

$4 \times 36 =$

$40 \times 120 =$

# Coloriages magiques

Très présents dans les écoles

$13+0$     $9+4$     $7+3+3$     $8+2+10$     $10+10$   
 $8+5$     $16+4$     $10+5+5$     $11+2$   
 $7+6$     $5+3+5$     $6+7$     $8+7$     $5+8$   
 $4+9$     $12+2+1$     $11+4$   
 $6+6+1$     $10+5$     $0+13$     $5+5+5$     $4+4+5$   
 $9+6$     $7+8$     $13+2$   
 $15$     $10+2+3$   
 $8+5$     $5+5+3$   
 $10+8$     $12+1$     $12+1$     $13+5$   
 $17+1$     $6+6+6$     $0+13$     $2+6+10$     $5+5+8$

13: bleu   15: rouge   18: vert  
 20: blanc

## Problèmes lus par le maître

Une consigne : on ne pose pas d'opération

*Mais on peut éventuellement dessiner, schématiser...*

Tu as 100 euros. Dans une vitrine, il y a un jean à 49 euros, des baskets à 38 euros et une casquette à 9 euros. Peux-tu acheter les trois ?

Tu veux acheter des tickets pour faire des tours de manège. Tu as 5 euros et les tickets coûtent : 1 euro le ticket, 2 euros les 3 tickets.

Combien peux-tu acheter de tickets ?

Le périmètre d'un terrain rectangulaire mesure 100 m. Le plus petit côté de ce terrain mesure 15 m.

Quelle est la longueur du grand côté ?

Un chêne a 8 grosses branches.

Chaque grosse branche fait 8 petites branches.

Sur chaque petite branche, il y a 10 glands.

# Les problèmes lus par le maître

## Le trésor de Calculus

Consigne

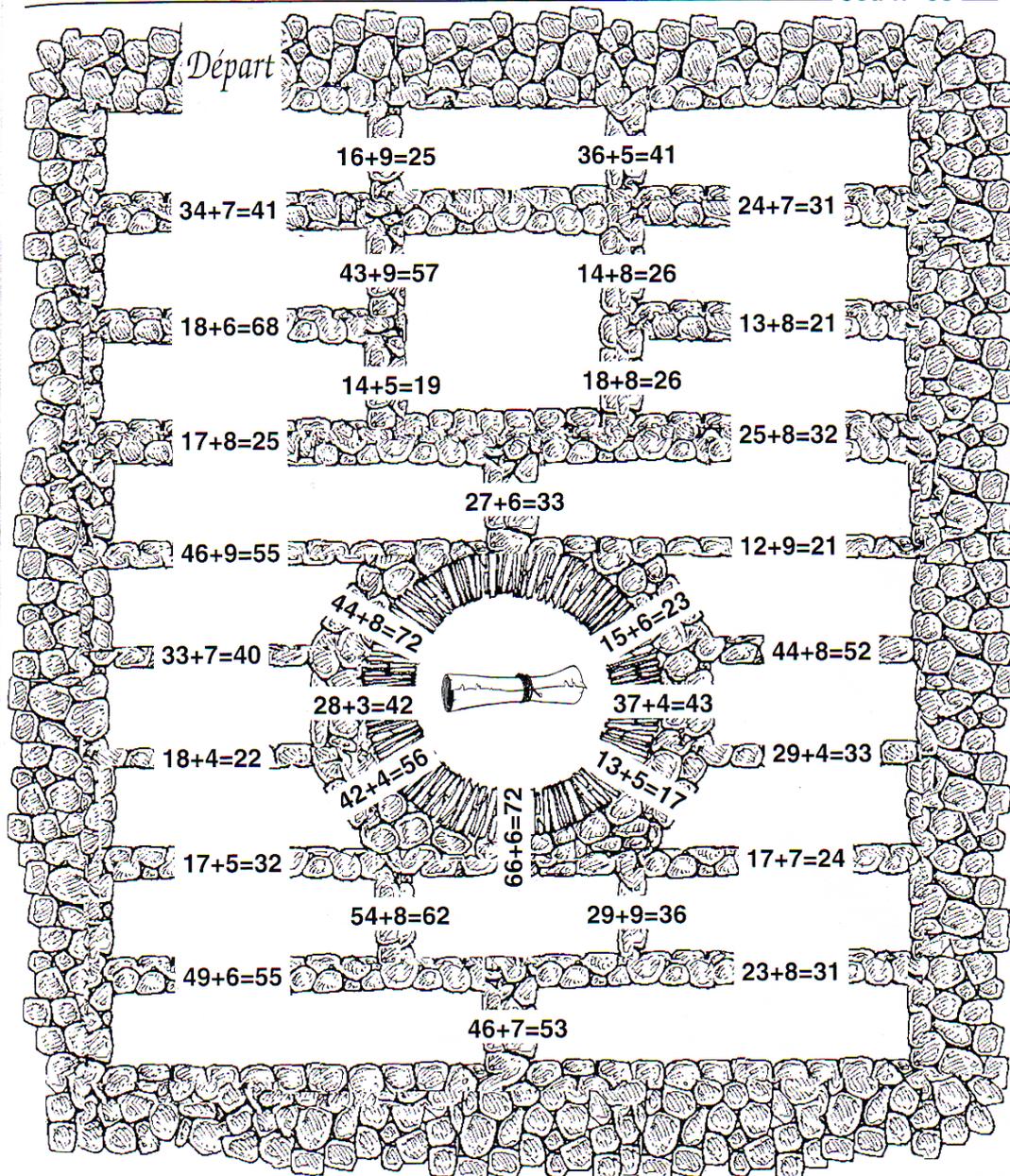
Le plan du trésor se trouve dans la salle ronde. A toi de trouver le bon chemin en évaluant les opérations qui barrent le passage entre les salles : tu ne peux passer que si le résultat est juste.

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
évaluer une somme

Jeu n° 58



Extrait de : 123 jeux de nombres – ACCES éditions – 8 à 13 ans

## Écritures

Colorie tout ce qui fait 4,8

$8 + 0,4$	$2,4 \times 3$	$5 - 0,2$	$4 + 8$	$0,4 \times 8$	$8 \times 0,6$
$2,4 \times 2$	$1,2 \times 4$	$5 - 1,2$	$0,8 \times 5$	$4,2 + 0,6$	$4 \times 8$

Range du plus petit au plus grand

$3 + 2,7$	$7 \times 0,6$	$7 - 1,2$	$4 + 0,8$	$5,6$	$5 \times 0,8$

## Calculs en ligne

### Calcule sans poser d'opérations

*La confrontation des procédures est essentielle.*

$$1000 - 250 =$$

$$1452 + 39 =$$

$$85 + \quad = 100$$

$$80 \times 40 \times 20 =$$

$$27 + 9 \quad 21 + 33 =$$

### Attention, je vais effacer

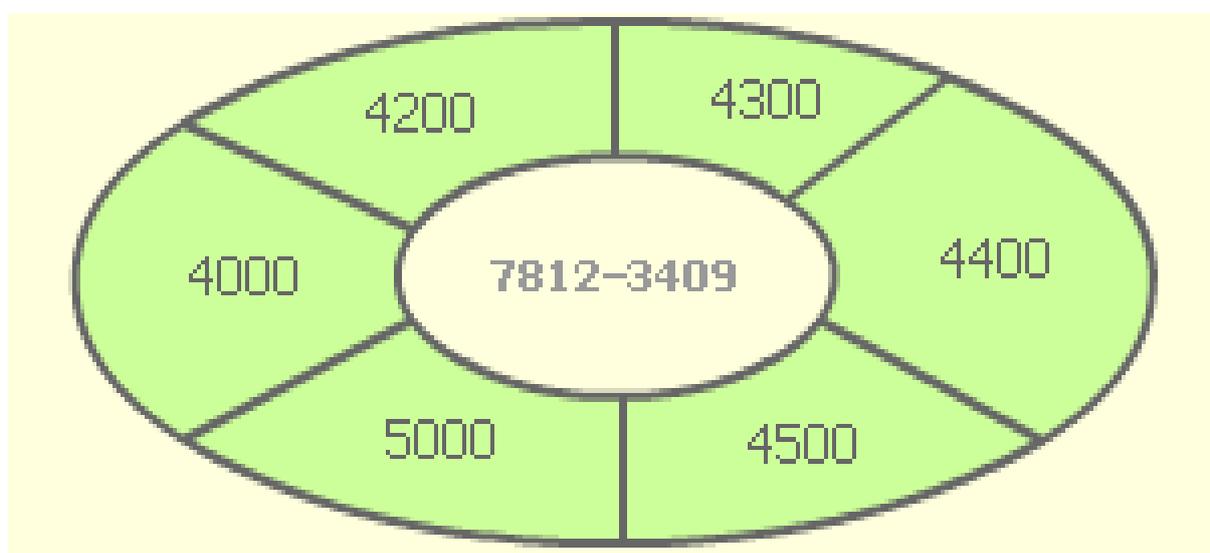
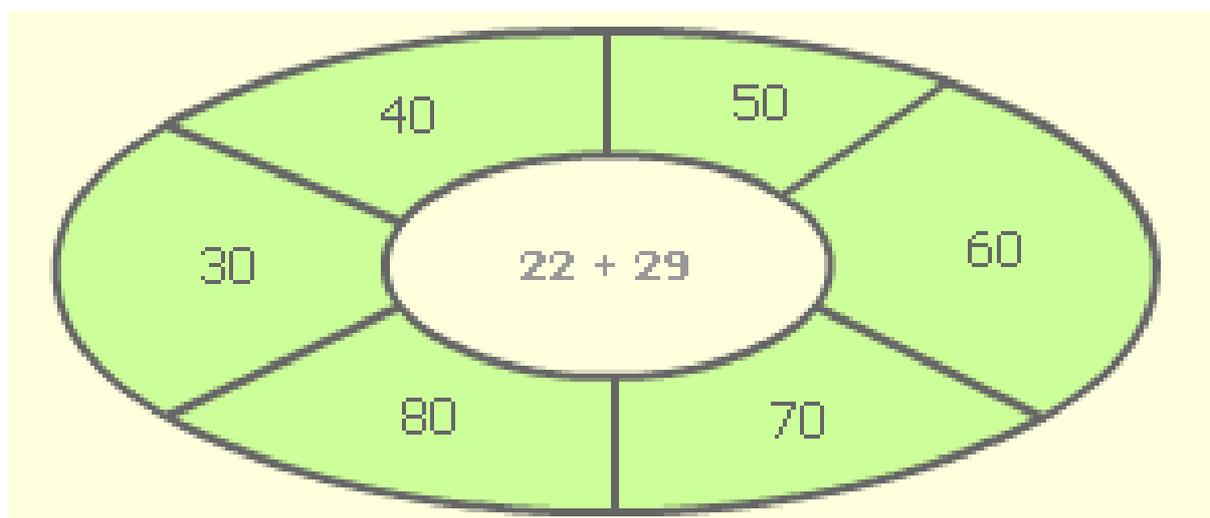
On laisse un temps limité (quelques secondes pour mémoriser)

$$3 + 15 + 17 =$$

$$20 \times 3 + 12 =$$

## Valeurs approchées

Calcule le résultat le plus approché

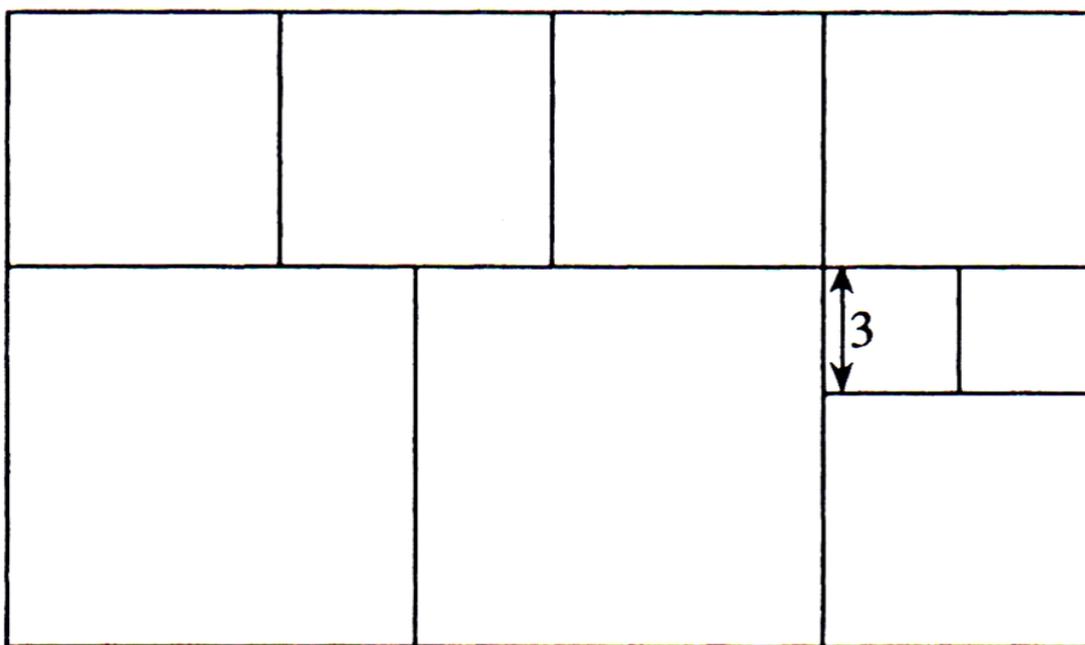


Synthèse collective des réponses.

## Problème de recherche

Toutes les parcelles sont carrées.

Trouver la dimension des côtés, ainsi que la dimension du cadre extérieur.



*Extrait de : Jeux de calcul du CP au CM2 – François Boule - Bordas*

# Les nombres croisés

## Nombres croisés

Consigne

Complète chaque grille horizontalement et verticalement par des nombres correspondant aux indications.

Difficulté

1 2 3

compétences exercées :  
connaissance des nombres

Jeu n° 6

	E	F	G	H
A				
B				
C				
D				

### Horizontalement

- A Le nombre qui précède 20 • un nombre impair
- B Le nombre qui suit 909
- C Nombre entre 1 et 5 • nombre ayant 8 dizaines
- D Nombre ayant le même chiffre aux centaines et aux unités

### Verticalement

- E Le plus petit nombre impair •  $(20 + 15)$
- F Le nombre qui précède 100 • nombre qui suit 6
- G  $(100 + 50 + 30 + 5)$
- H  $(50 + 50 + 5)$

	E	F	G	H
A				
B				
C				
D				

### Horizontalement

- A Entre 20 et 30 • multiple de 2 et de 3
- B Ses quatre chiffres se suivent
- C Plus petit que 5 • le nombre qui précède 60
- D  $B + 303$

### Verticalement

- E La somme de ses chiffres est 10
- F multiple de 6 et de 9 • nombre entre 6 et 9
- G Ses trois chiffres sont identiques
- H Nombre qui précède 6700

Extrait de : 123 jeux de nombres de 8 à 13 ans – Accès éditions