
Liste de jeux pour progresser en calcul mental

(non exhaustive)

- jeux de loto / bingo
 - > jeu des chenilles
 - > loto traditionnel
- jeu de memory
- jeu du Mistigri (plusieurs règles)
- jeu du compte est bon, Mathador
- jeux de cartes (classiques) ; jeux de bataille, Tam Tam
- jeux de société avec plateau (jeu de l'oie, les petits chevaux)
- jeux de dés, Yams
- jeux de dominos
- jeux de dobble
- le nombre mystère
- jeu du furet

Au service des compétences :

- connaître les différentes représentations des nombres : écriture en unités de numération, mots-nombres, écriture chiffrée, décompositions additives / mixtes
- décomposer les nombres
- connaître les doubles
- connaître les compléments à 10, à 100, à la dizaine supérieure
- mémoriser les tables d'addition
- mémoriser les tables de multiplication
- ajouter, soustraire, multiplier
- travailler les propriétés de commutativité, associativité
- comparer des nombres

Découverte de MICetF : <https://micetf.fr/>

- *Calcul mental* : <https://micetf.fr/calculmental/> (en ligne ou à imprimer) :

	cp	ce1	ce2	cm1	cm2
Dénombrer jusqu'à 5.					
Compter jusqu'à 16.					
Compter jusqu'à 16.					
Compter jusqu'à 19.					
Compter jusqu'à 19.					
Compter jusqu'à 19 (en reculant).					
Compter jusqu'à 19 (en avançant ou en reculant).					
Dénombrer jusqu'à 40					

- *Compléments* : <https://micetf.fr/complements/> (paramétrer à 10 ou à 100 ou à 1000 ; plusieurs essais possibles)
- *Générateur de dominos* : <https://micetf.fr/Dominos/> (à paramétrer)
- *Générateur de loto* : <https://micetf.fr/loto/> (à paramétrer)
- *Tables de multiplication* : <https://micetf.fr/multiplication/> (cliquer sur les entêtes des lignes ou des colonnes pour désigner les tables sur lesquelles on veut travailler puis S'ENTRAINER)

Calculatrice : <https://calculatrice.ac-lille.fr/>

Connaître les compléments à 10

Le complément	1	2	3	4
Boule et Boule	1	2	3	4
La caisse	1	2	3	4
Les fleurs	1	2	3	4
Maths brique	1	2	3	4

Les doubles

1
2
3
4

Connaître la table de multiplication par 3

Quadricalc	1	2	3	4
Opérations à trous	1	2	3	4
Multiclic	1	2	3	4
L'oiseau	1	2	3	4
calcul@kart	1	2	3	4

Connaître les doubles et moitiés (nombres inférieurs à 15, 25, 30, 40, 50 et 100 / nombres pairs inférieurs à 30, 40, 50, 100)

1
2
3
4

Connaître la table de multiplication par 4

Générateur de dobble : <https://arthy.org/dobble/> - Règle de jeu du dobble : <https://www.regledujeu.fr/dobble/>

Oiseaux compteurs CP : <https://eduscol.education.fr/2828/oiseaux-compteurs-un-jeu-de-cartes-mathematiques-au-cp>