

## Fiche Chronomaths et Bondi'maths

Auteur de la fiche : C.Boudaoud

Compétence concernée : calculer mentalement en utilisant des additions, des soustractions et des multiplications simples

Niveau(x) : CE1

Matériel : cf planche

2 jeux de calcul mental qui font appel à l'addition :

### Le Bondi'maths

- Règle du jeu : Place ton pion sur la case départ. Lance le dé et avance jusqu'à la case qui convient. Tu y trouveras un calcul à effectuer ou un problème à résoudre.  
Tu dois bondir dans la case-réponse (grise) qui correspond (par exemple, si tu es sur la case 5 + 2, tu bondiras dans la case-réponse 7). Lance à nouveau le dé pour quitter la case-réponse, en avançant dans le sens des flèches.  
Pour gagner, il faut arriver ou bondir dans la dernière case, celle de la réponse gagnante. Si tu bondis dans la case de la réponse-perdante (la «tête de mort»), tu as perdu!"
- Utilisation : Ce jeu me permet d'introduire la compétence travaillée auprès des élèves. On joue avec différentes règles : un seul élève joue et les autres observent, tous les élèves jouent à leur tour comme dans un jeu de société classique, tous les élèves jouent mais en équipe avec un seul pion... Au début je propose un étayage assez important soit verbal soit avec du matériel de manipulation, puis, au fur et à mesure des séances, je diminue l'aide apportée.

### Le Chrono'maths

- Règle du jeu : Calculer le plus vite possible  
Place-toi sur la case départ. Lance le chronomètre. Avance sur la première case et donne le résultat du calcul de la case. Quand tu as trouvé le bon résultat passe à la case suivante. Donne le résultat du calcul de cette case puis passe à la suivante et ainsi de suite jusqu'à la fin de la piste de jeu. Arrête le chronomètre et regarde combien de temps tu as mis pour finir le jeu. Aller le plus loin possible dans un temps donné  
Choisis un temps. Place-toi sur la case départ. Lance le chronomètre. Avance sur la première case et donne le résultat du calcul de la case. Quand tu as trouvé le bon résultat passe à la case suivante. Donne le résultat du calcul de cette case puis passe à la suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que le temps soit écoulé. Regarde où tu as réussi à arriver dans le temps donné (aide-toi des animaux repères).
- Utilisation : Après quelques parties de Bondi'maths, je propose aux élèves de voir s'ils réussissent à calculer très vite des opérations relevant de la même compétence. Il s'agit de "faire un record". Chaque élève reçoit une fiche du Chrono'maths correspondant au Bondi'maths travaillé précédemment et on établit pour chacun un premier record de temps pour terminer la piste. Ensuite je propose aux élèves cette activité pour les devoirs. Je contrôle leur progression en observant les records notés au bas de la feuille et leur façon de jouer au Bondi'maths lors des séances suivantes. Quand les élèves maîtrisent bien la compétences, je leur remets un exemplaire de Bondi'maths pour effectuer des révisions avec leurs parents avec l'un ou l'autre des jeux.