

La mallette rassemble des jeux qui permettent de travailler le calcul mental de façon ludique et variée en cycle 2 et en cycle 3.

Différentes modalités d'organisations pédagogiques sont possibles : en collectif, en petits groupes sur le même jeu, en ateliers tournants ou différenciés.

La mallette peut être empruntée gratuitement auprès du secrétariat de l'IREM par les enseignants ou les formateurs.

Présentation du matériel :

La mallette "Calcul mental" comprend les éléments suivants :

- Jeux du commerce avec une règle simple pour mobiliser ses connaissances en calcul
- Jeux à construire pour entraîner les tables d'addition et de multiplication
- Lots de dés pour jouer au *Yam's*, *Mathador*, *Le compte est bon...*
- Une fiche récapitulative de tous les jeux (niveau de classe, nombre de joueurs, durée, compétence)

Niveau concerné :

Cycles 2 et 3

Objectif :

Cette mallette propose aux élèves des situations comportant des interactions entre pairs qui par leur aspect ludique, motivent leur engagement dans le calcul mental et permet de répéter sans lasser des exercices d'entraînement. Les activités de cette mallette ont leur place à différents moments des apprentissages et peuvent également être utilisées comme outils de remédiation ou de réinvestissement.

Effectif nécessaire :

Différents modes d'organisation sont possibles : en collectif, en demi-classe, en petit groupe (atelier).

Durée de réalisation moyenne de l'activité :

Variable en fonction des jeux. 15 minutes maximum.

Personnes ciblées par le matériel de la mallette :

Enseignants de cycle 2 et 3, formateurs.

Objectifs d'apprentissage possibles :

- Mémoriser des faits numériques : des tables d'addition, tables de multiplication, compléments à 10, à 100...

- Développer et utiliser des stratégies de calcul mental.

- Développer l'autonomie et la prise d'initiative.
- Apprendre à coopérer.
- Accepter de perdre.