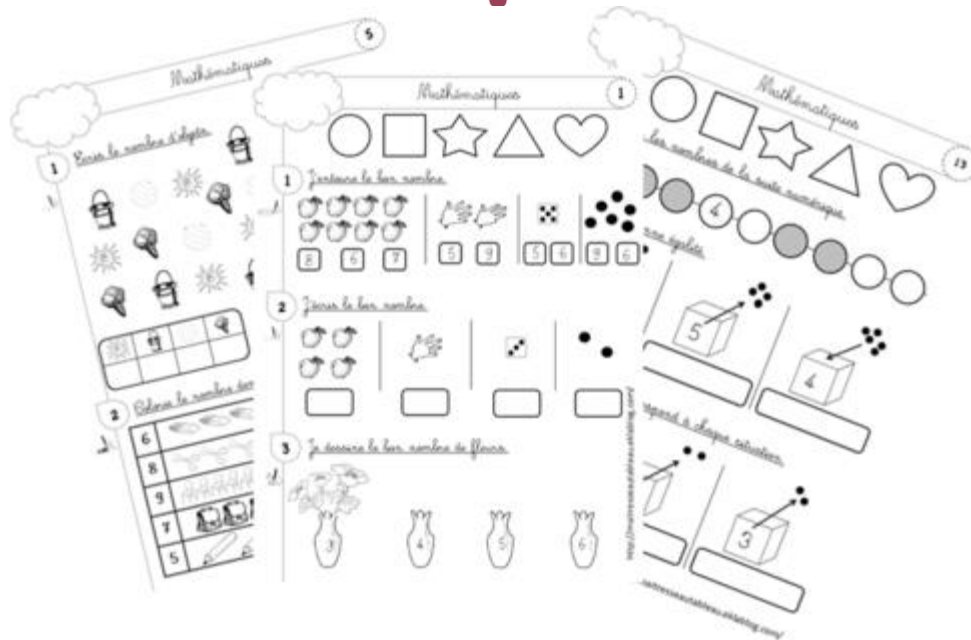




PROGRESSION CALCUL MENTAL

CP



PERIODE 1

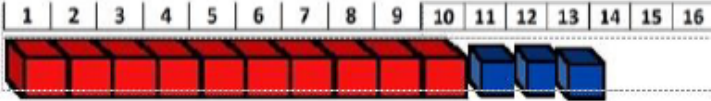
SEMAINE	ACTIVITÉS MENÉES	
1	LUNDI	<p><u>Bande numérique</u> : Récitation de la comptine numérique par 1 élève (aussi loin qu'il peut, écrire au tableau le nombre final), recommencer avec un autre élève. Découvrir la bande numérique de la classe : compter ensemble de 1 à 30 en pointant les nombres (x2).</p> <p><u>Dictée de doigts</u> : Les élèves donnent à l'oral le nombre de doigts montrés. Puis on leur demande d'ajouter 1 à ce nombre. Combien cela fait ? (x4)</p>
	MARDI	<p><u>Jeu du furet</u> : de 1 en 1 en s'arrêtant à 30.</p> <p><u>Comptine numérique</u> : Récitation de la comptine numérique par 1 élève (aussi loin qu'il peut, écrire au tableau le nombre final). (x2). Puis récitation à rebours à partir de 10.</p>
	JEUDI	<p><u>Bande numérique</u> : Sur la bande numérique de la classe, cacher le nombre 4. Leur demander oralement le nombre qui manque. Recommencer avec 7 puis 9.</p> <p><u>Comptine numérique</u> : Récitation de la comptine numérique par 1 élève (aussi loin qu'il peut, écrire au tableau le nombre final). (x2). Puis récitation à rebours à partir de 12.</p>
	VENDREDI	<p><u>Bataille des dés</u> : Voir règle du jeu, partie collective</p> <p><u>Comptine numérique</u> : Récitation de la comptine numérique par 1 élève (aussi loin qu'il peut, écrire au tableau le nombre final). (x2). Puis récitation à rebours à partir de 14.</p>
2	LUNDI	<p><u>Jeu du furet</u> : de 1 en 1 en s'arrêtant à 30.</p> <p><u>Comptine numérique</u> : Récitation à rebours à partir de 16.</p> <p><u>Bataille des dés</u> : Voir règle du jeu, par deux.</p>
	MARDI	<p><u>Activité « Chut »</u> : sur la bande numérique jusqu'à 30.</p> <p><u>Cartes flash</u> : de 1 à 20 : les élèves doivent répondre à l'unisson de quel nombre il s'agit. (x5 au hasard)</p> <p><u>Bataille des dés</u> : Voir règle du jeu, par deux.</p>
	JEUDI	<p><u>Jeu du furet</u> : de 1 en 1 en s'arrêtant à 40.</p> <p><u>Jeu de la boîte</u> : 3 et 1 puis 3 et 2 puis avec 3 et 3 puis avec 4 et 1 puis avec 4 et 2 puis avec 2 et 5.</p>
	VENDREDI	<p><u>Dictée de doigts</u> : Lever deux doigts de la main gauche et trois doigts de la main droite. Demander combien fait le total et l'écrire sur l'ardoise. Refaire avec 4 et 1.</p> <p><u>Résolution de problèmes</u> : Demander aux élèves de chercher seul comment ajouter 2 jetons, 3 jetons et 5 jetons. (Leur laisser le matériel). Corriger collectivement.</p> <p><u>Jeu du car</u> : Faire une découverte du jeu avec "Au premier arrêt, 1 personne monte, au deuxième arrêt, 2 personnes montent". Expliciter le raisonnement.</p> <p>Puis distribuer un car pour deux élèves. Faire alors le cas : "arrêt 1 : 3 personnes montent – arrêt 2 : 2 personnes montent". Recherche en binôme. Correction collective.</p>
3	LUNDI	<p><u>« Chut ! »</u> : une fois sur la bande numérique jusqu'à 40.</p> <p><u>Quantités</u> : Dessiner des jetons au tableau (<10), écrire le nombre correspondant à l'ardoise (x3)</p> <p><u>Calculs de jetons</u> : Donner à chaque binôme d'élèves un lot de jetons (environ une dizaine). Leur demander de faire d'un côté une collection de 5 jetons et de l'autre côté, faire une collection de 2 jetons ; puis faire compter le total de jetons.</p> <p>Refaire avec 6 et 3</p> <p><u>Jeu du car</u> : Faire collectivement un exemple avec d'abord « 3 qui montent et 1 qui descend ». Puis ils cherchent en binôme « 4 qui montent et 2 qui descendent ».</p>
	MARDI	<p><u>Chaque jour compte</u> : Présentation du rituel.</p>
	JEUDI	<p><u>« Chut ! »</u> : une fois sur la bande numérique jusqu'à 40.</p> <p><u>Dictée de nombres sur ardoise</u> : 1 – 9 – 4 – 3 – 7 – 6 – 2 – 5 – 8 – 10</p>
	VENDREDI	<p><u>Calculs de jetons</u> : Donner à chaque binôme d'élèves un lot de jetons (environ une dizaine). Leur demander de faire d'un côté une collection de 5 jetons et de l'autre côté, faire une collection de 2 jetons ; puis faire compter le total de jetons.</p> <p>Refaire avec 6 et 3.</p> <p><u>Jeu du car</u> : Recherche individuelle avec « 5 qui montent, 3 qui descendent ».</p>

4	LUNDI	<p><u>Bande numérique verticale</u> : Présentation et lecture.</p> <p>« Chut ! » : sur la bande numérique verticale.</p> <p><u>Encadrement</u> : Jeu sur la bande numérique verticale : pointer un nombre, donner le suivant, le précédent à l'ardoise. À faire avec 6,18,29</p> <p><u>Jeu du car</u></p>
	MARDI	<p><u>Bande numérique verticale</u> : Indiquer un nombre sur la bande verticale avec une pince à linge. Puis demander à quel nombre on arrive si on avance de 3 cases (x3).</p> <p>« Chut ! » : sur la bande numérique verticale.</p> <p><u>Encadrement</u> : Jeu sur la bande numérique verticale : pointer un nombre, donner le suivant, le précédent à l'ardoise. À faire avec 9, 14, 24</p> <p><u>Décomposition</u> : Avec des jetons ou des images/objets identiques, chercher toutes les façons de faire 5 (3 et 2, 4 et 1) en séparant en deux tas / boîtes. Faire écrire le résultat et une représentation du travail dans le cahier (dessin avec ronds). Pour des élèves qui connaîtraient déjà, accepter l'utilisation du signe « + », sinon dessiner avec des ensembles.</p> <p>Leur faire faire « 6 ».</p>
	JEUDI	<p><u>Jeu du furet</u> en commençant à 9 (x2)</p> <p><u>Bande numérique verticale</u> : Indiquer un nombre avec une pince à linge en demandant aux élèves de donner son nom. Puis indiquer un autre nombre, en demandant aussi son nom.</p> <p>Enfin, demander le nombre de cases entre les deux nombres, qu'ils écrivent à l'ardoise. (x3)</p> <p>Cacher un nombre sur la bande, les élèves doivent l'écrire sur l'ardoise.</p> <p><u>Devinette</u> : « Je suis un nombre plus grand que 10, plus petit que 20. Je m'écris avec le chiffre 4 et le chiffre 1. Qui suis-je ? » Refaire un autre exemple entre 10 et 20.</p>
	VENDREDI	<p><u>Jeu du furet</u> : Compter de 2 en 2 (x2)</p> <p><u>Suite numérique</u> : Écrire à l'ardoise la suite numérique à partir d'un nombre donné jusqu'à un nombre donné (écrire éventuellement les deux nombres au tableau) à partir d'un nombre entre 10 et 20.</p> <p><i>Ils vont évidemment regarder la bande numérique. Laissez-les faire ! Ce travail sert à travailler la mémorisation</i></p> <p><u>Donner une décomposition d'un nombre donné</u> : 7 et 8</p> <p><u>Devinette</u> : « Je suis un nombre plus grand que 20, plus petit que 40. Je m'écris avec le chiffre 3 et le chiffre 7. Qui suis-je ? » Refaire un autre exemple entre 20 et 40.</p>
5	LUNDI	<p><u>Jeu de la boîte avec ajout</u> + ajouter 1 à un nombre pour se rendre compte que cela donne toujours le nombre suivant</p> <p><u>Problèmes numériques oraux</u> :</p> <p>"Lucie a 6 cartes de collection. Sa mamie lui en offre trois autres. Combien en a-t-elle maintenant ?"</p> <p>« Les enfants rangent les ballons dans la réserve de l'école. Marc ramène 2 ballons, Lucie ramène 1 ballon et Jean ramène 4 ballons. Combien y a-t-il de ballons au total dans la réserve ? »</p> <p>Les laisser chercher par binôme, confronter les solutions.</p>
	MARDI	<p><u>Signe de comparaison</u> : Énoncer oralement un nombre. Les élèves l'écrivent à l'ardoise ; Puis juste avant, ils écrivent le précédent et juste après, le suivant. On écrira alors sous la forme $7 < 8 < 9$. (x3)</p> <p><i>(Ils peuvent avoir leur bande numérique individuelle à disposition)</i></p> <p>– Donner des couples de nombres au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe < ou >. Pour la correction, demander de verbaliser (18 est plus grand que 4) et d'argumenter</p> <p>Nombres : 18...4 9...10 6 ... 7</p> <p><u>Petites additions orales</u> :</p> <p>"J'ajoute 4 jetons et 1 jeton, combien j'en ai ?"</p> <p>"J'ajoute 2 jetons et 2 jetons, combien j'en ai ?"</p> <p>"J'ajoute 3 jetons et 3 jetons, combien j'en ai ?"</p> <p>Symboliser les jetons au tableau par le dessin ou avec des jetons aimantés</p>
	JEUDI	<p><u>Jeu de la boîte</u></p> <p>« Je dépose dans la boîte 5 jetons. J'en rajoute 2. Combien j'en ai au total ? » Vider la boîte.</p>

		Dire aux élèves : je dépose dans la boîte 4 jetons. J'en ajoute un nombre mystère (mettre les jetons dans la boîte sans leur montrer et sans qu'ils puissent identifier au bruit !). Ensuite, dénombrer le total de jetons avec eux. La question sera alors : combien j'ai ajouté de jetons ?
	VENDREDI	<u>Jeu du furet</u> : Compter de 2 en 2 à partir de 0 le plus loin possible. <u>Comparaison</u> : Donner des couples de nombres au tableau (sans les nommer) et demander de les recopier sur l'ardoise en ajoutant le signe < ou >. Pour la correction, demander de verbaliser (18 est plus grand que 4) et d'argumenter Nombres : 8...14 19...20 16 ... 17 <u>Dictée de nombres à l'ardoise</u> : 10 – 19 – 14 <u>Calcul</u> : Ajouter 1 à un nombre < 10 (x5).
6	LUNDI	<u>Jeu du furet</u> : à partir de 9. <u>Mots nombres</u> : Afficher au tableau les mots nombres de 1 à 5 (cartes flash). Les lire avec eux une fois. Montrer un mot, leur demander de quel nombre il s'agit (lecture, prise d'indice) (cartes restent affichées pour les jours suivants). <u>Monter avec les doigts</u> : Demander « Comment faire pour montrer plus de dix doigts ? » Discussion collective pour faire comprendre que si on dépasse 10, il faut au moins deux élèves. Faire venir au tableau deux élèves auxquels on demande de lever 12 doigts au total. Puis demander 14 doigts.
	MARDI	<u>Jeu du furet</u> : à partir de 12. <u>Mots nombres</u> : Afficher au tableau les mots nombres de 1 à 5 (cartes flash). Les lire avec eux une fois. Montrer un mot, leur demander de quel nombre il s'agit (lecture, prise d'indice) (cartes restent affichées pour les jours suivants). <u>Montrer avec les doigts</u> : 3 nombres entre 10 et 20. <u>Problème oral</u> : « La maîtresse range ses stylos dans sa trousse. Elle a 5 stylos rouges et 2 stylos verts. Combien a-t-elle de stylos dans sa trousse ? »
	JEUDI	<u>Jeu du furet</u> : à partir de 15. <u>Mots nombres</u> : Afficher au tableau les mots nombres de 1 à 5 (cartes flash). Les lire avec eux une fois. Montrer un mot, leur demander de quel nombre il s'agit (lecture, prise d'indice) (cartes restent affichées pour les jours suivants). <u>Montrer avec les doigts</u> : 3 nombres entre 10 et 20.
	VENDREDI	<u>Jeu du furet</u> : à partir de 19. <u>Mots nombres</u> : Afficher au tableau les mots nombres de 1 à 5 (cartes flash). Les lire avec eux une fois. Montrer un mot, leur demander de quel nombre il s'agit (lecture, prise d'indice) (cartes restent affichées pour les jours suivants). <u>Montrer avec les doigts</u> : 3 nombres entre 10 et 20. <u>Problème oral</u> : « Mathéo joue au foot avec son copain Antoine. Il a marqué 4 buts. Puis Antoine a marqué 2 buts. Combien de buts ont-ils marqués ? »
7	LUNDI	<u>Calcul mental</u> : Petites additions et soustractions <10 <u>Problème oral</u> : « Une maman a un paquet avec 6 sucettes. Elle veut les distribuer à ses trois enfants. Combien les enfants reçoivent chacun de sucettes ? »
	MARDI	<u>Calcul mental</u> : Petites additions et soustractions <10 <u>Problème oral</u> : « Maman a acheté une boîte de 6 œufs aux courses, mais elle a fait tomber le sac et elle a cassé trois œufs. Combien reste-t-il d'œufs ? »
	JEUDI	<u>Calcul mental</u> : Petites additions et soustractions <10
	VENDREDI	<u>Calcul mental</u> : Petites additions et soustractions <10

PERIODE 2

SEMAINE	ACTIVITÉS MENÉES	
1	LUNDI	<p><u>Bande numérique</u> : Compter de 2 en 2 à partir de 0 (x1) en s'arrêtant à 40 au maximum. (Ils peuvent avoir leur bande numérique individuelle à disposition)</p> <p><u>Calcul mental</u> : Activité faire la monnaie : dire que l'on achète un objet à 3€ et donner un billet de 10 €. Les élèves en binôme préparent la monnaie (leur laisser 2 min).</p> <p>Corriger, synthèse, écrire au tableau $3 + \dots = 10$ (les ... représentent la monnaie)</p> <p>Faire un autre exemple avec 5€.</p> <p><u>Problème oral</u> : « Papa prépare les vis pour monter le meuble. Il a déjà 5 vis. Il ouvre un sachet et pose 4 autres vis. Combien de vis a-t-il au total ? »</p> <p>Recherche dans le cahier. Proposer du matériel de manipulation si besoin</p>
	MARDI	<p><u>Bande numérique</u> : Dictée de nombres à l'ardoise : 14, 16, 13, 15, 12</p> <p><u>Comparer / ranger</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer deux nombres à l'ardoise avec < ou > : 14...18 ; 19...13 - Ranger trois nombres du plus petit au plus grand sur l'ardoise et montrer en corrigeant que cela suit l'ordre de la bande numérique : 16 ; 22 ; 9
	JEUDI	<p><u>Comparer / ranger</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer deux nombres à l'ardoise avec < ou > : 5...6 ; 23...24 - Ranger trois nombres du plus petit au plus grand sur l'ardoise et montrer en corrigeant que cela suit l'ordre de la bande numérique : 8 ; 23 ; 15
	VENDREDI	<p><u>Calcul mental</u> : Ajouter 1 à un nombre choisi entre 10 et 30 (x4)</p> <p>« Ticket de caisse » : Rendu de monnaie sur 10€ avec objet à 9€, puis objet à 5€.</p>
2	LUNDI	<p><u>Jeu du furet</u> : à rebours en partant de 15 à l'ardoise.</p> <p><u>Calcul mental</u> : Ajouter 1 à un nombre choisi entre 20 et 30 (x5)</p> <p>« Ticket de caisse » : Rendu de monnaie sur 10€ avec objet à 4€ et 8€</p>
	MARDI	<p><u>Jeu du furet</u> : à rebours en partant de 20 à l'ardoise.</p> <p><u>Calcul mental</u> : Ajouter 2 à un nombre choisi entre 1 et 30 (x5) (ajouter 2 c'est ajouter 1 et encore 1 fois).</p> <p><u>Cartes flash</u> : de 1 à 20 : les élèves doivent répondre à l'unisson de quel nombre il s'agit. (x5 au hasard)</p>
	JEUDI	<p><u>Jeu du furet</u> : à rebours en partant de 25.</p> <p><u>Dictée de nombres sur l'ardoise</u> : Nombres compris entre 10 et 20.</p> <p><u>Calcul mental</u> : faire « +1 » à un nombre entre 20 et 40 (x3)</p>
	VENDREDI	<p><u>Jeu du furet</u> : à rebours en partant de 25.</p> <p><u>Dictée de nombres sur l'ardoise</u> : Nombres compris entre 10 et 20.</p> <p><u>Calcul mental</u> : Faire « +2 » à un nombre entre 1 et 30 (x3)</p>
3	LUNDI	<p><u>Jeu du furet</u> : à rebours en partant de 25.</p> <p><u>Dictée de nombres sur l'ardoise</u> : Nombres compris entre 20 et 30.</p> <p><u>Calcul mental</u> : Décomposer un nombre sous la forme dizaines + unités (sans les dénommer), faire un exemple 13 c'est 10 et 3, écrit 10+3 puis décomposer 15 et 17</p>
	MARDI	<p><u>Jeu du furet</u> : à rebours en partant de 29.</p> <p><u>Dictée de nombres sur l'ardoise</u> : Nombres compris entre 20 et 30.</p> <p><u>Calcul mental</u> : Décomposer 11, 19 et 12.</p>
	JEUDI	<p><u>Cartes flash</u> : Lire les cartes flash des mots nombres entre 5 et 10 (x4)</p> <p><u>Dictée de nombres sur ardoise</u> : 3 nombres parmi ceux de 11 à 19</p> <p><u>Bande numérique</u> : Compter à l'ardoise de 5 en 5 de 0 à 60 max (x1).</p>
	VENDREDI	<p><u>Cartes flash</u> : Lire les cartes flash des mots nombres entre 5 et 10 (x4)</p> <p><u>Dictée de nombres sur ardoise</u> : 3 nombres parmi ceux de 11 à 19</p> <p><u>Bande numérique</u> : Compter à l'ardoise de 5 en 5 de 0 à 60 max (x1).</p>
	LUNDI	<p><u>Cartes flash</u> : Lire les cartes flash des mots nombres entre 0 et 10 (x4)</p> <p><u>Dictée de nombres sur ardoise</u> : 3 nombres de 20 à 30</p>

4		Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1) Calcul mental : Compléments à 5 en donnant sous la forme $1 + \dots = 5$ (on les fait tous)
	MARDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 0 et 10 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 20 à 30 Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1) Calcul mental : Compléments à 5 en donnant sous la forme $1 + \dots = 5$ (on les fait tous)
	JEUDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 0 et 10 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 20 à 30 Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1)
	VENDREDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 10 et 16 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 20 à 30 Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1) Calcul mental : Compléments à 10 en donnant sous la forme $2 + \dots = 10$ (tous sur les deux séances)
5	LUNDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 10 et 16 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 10 à 30 Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1) Calcul mental : Compléments à 10 en donnant sous la forme $2 + \dots = 10$ (tous sur les deux séances)
	MARDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 10 et 16 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 10 à 30 Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1) Calcul mental : Additions d'un nombre $< 10 + 1$ ou $+ 2$ (x3) puis demander l'opération inverse (commutativité) pour qu'ils comprennent bien que c'est la même chose.
	JEUDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 10 et 16 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 10 à 30 Bande numérique : Compter à l'ardoise de 10 en 10 de 0 à 60 max (x1) Calcul mental : Additions d'un nombre $< 10 + 1$ ou $+ 2$ (x3) puis demander l'opération inverse (commutativité) pour qu'ils comprennent bien que c'est la même chose.
	VENDREDI	Cartes flash : Lire les cartes flash des mots nombres entre 0 et 16 (x4) Dictée de nombres sur ardoise : 3 nombres de 10 à 40 Calcul mental : Ajouter 10 à un nombre entre 1 et 9 (x5) Faire le lien avec la construction du nombre correspondant en dessinant ou représentant le nombre au tableau
6	LUNDI	Cartes flash : Présenter (en silence) les cartes flash mots nombres et les élèves écrivent sur l'ardoise le nombre correspondant (toutes de 1 à 10 dans le désordre). Problèmes oraux : « Si j'achète 2 kg de pommes et 4 kg de poires, combien de kg de fruits j'ai dans mon panier ? » « Si j'achète 3 kg de courgettes et 3 kg de poivrons, combien de kg de légumes j'ai dans mon panier ? »
	MARDI	Cartes flash : Présenter (en silence) les cartes flash mots nombres et les élèves écrivent sur l'ardoise le nombre correspondant (toutes de 1 à 10 dans le désordre).
	JEUDI	Cartes flash : Présenter (en silence) les cartes flash mots nombres et les élèves écrivent sur l'ardoise le nombre correspondant (toutes de 1 à 10 dans le désordre).
	VENDREDI	À faire 2 fois par séance : 1/ Énoncer oralement un nombre (13 d'abord puis 17), ils écrivent à l'ardoise. 2/ Corriger, faire réécrire, le montrer sur la bande numérique (horizontale ou verticale). 3/ Le faire dessiner à l'ardoise sous la forme de jetons. Corriger en faisant au tableau. 4/ Leur demander d'entourer les paquets de 10. Corriger. 5/ Expliciter qu'un paquet de dix ça s'appelle une dizaine. 5/ Du coup, sous la bande numérique, mettre une dizaine et demander combien il manque d'unité. On les colle/ dessine, pour arriver à cela :  On peut aussi découvrir la deuxième partie de la bande verticale. 6/ Ensuite, écrire en dessous en lettres : 1 dizaine et 3 unités 7/ Puis leur demander comment on l'écrit mathématiquement : $10 + 3 = 13$

