

Calcul mental

Calcul mental



Socle commun :

- ☆ C2 \rightsquigarrow Calculer avec des nombres entiers, mentalement ou à la main, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies adaptées aux nombres en jeu
- ☆ C3 \rightsquigarrow Calculer avec des nombres décimaux, de manière exacte ou approchée, en utilisant des stratégies ou des techniques appropriées (mentalement, en ligne, ou en posant les opérations).

Attendus de fin de cycle :

- ☆ C2 \rightsquigarrow Calculer avec des nombres entiers.
- ☆ C3 \rightsquigarrow Calculer avec des nombres entiers et des nombres décimaux.

Compétences :

- ☆ C2 \rightsquigarrow Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.
- ☆ C2/C3 \rightsquigarrow Élaborer ou choisir des stratégies de calcul à l'oral et à l'écrit.
- ☆ C3 \rightsquigarrow Calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.

☆ Etape 1 \rightsquigarrow Présentation de l'activité

Distribuer la fiche de calcul. **Consigne** : « Vous avez devant vous un tableau avec des chiffres et des cases vides en dessous pour y noter le résultat. Vous allez calculer en respectant la consigne. Vous n'avez que X minutes ! »

Remarques : la consigne et la durée sont à choisir en fonction du niveau de classe et de la période !

☆ Etape 2 \rightsquigarrow Calcul mental

Donner la consigne de calcul (X2, X5, Complément à 10 ...). Les élèves la notent dans l'emplacement prévu. Donner le top départ.

Remarque : il est possible de donner le temps de chacun au fur et à mesure qui noteront sur leur fiche. Cela permet de maintenir la motivation des meilleurs !

☆ Etape 3 \rightsquigarrow Correction et calcul de son score

Mise en commun et correction (1 élève par ligne ou colonne). Faire dire le calcul en entier pour faciliter la mémorisation (« 3 fois 5 égale 15 » et non juste 15 !) Calcul des scores.

Remarque : il est possible de faire un graphique et/ou tableau pour voir l'évolution des scores de chaque élève.



Les fiches peuvent être imprimées puis mises sous pochettes plastiques pour être complétées avec un Velléda. On écrit – on efface – on recommence !

Déroulement

RESSOURCES

VERSION AVEC TEMPS :

Consigne :

				9	3	5	2	4	1	7	6	8	0	1
5	2	6	7	1	3	4	9	8	5	2	3	6	9	3
10	7	5	2	7	1	3	5	9	7	8	6	7	2	10
8	9	6	7	5	4	2	3	0						

Mon score du jour :

 / 50 

VERSION SANS TEMPS :

Consigne :

				9	3	5	2	4	1	7	6	8	0	1
5	2	6	7	1	3	4	9	8	5	2	3	6	9	3
10	7	5	2	7	1	3	5	9	7	8	6	7	2	10
8	9	6	7	5	4	2	3	0						

Mon score du jour :

 / 50