

## PROGRESSION NOMBRES ET CALCUL AU CYCLE 2

D'après la progression du site TFM : <http://www.uvp5.univ-paris5.fr/TFM/>

Activités d'apprentissage (construction de la notion)			Jeux rituels d'automatisation
GS	CP	CE1	
Compétences visées			
<p>Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30. Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.</p> <p>Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités.</p> <p>Dénombrer 1 quantité en utilisant la suite des nombres connus.</p>	<p>Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels jusqu'à 100.</p> <p>Comparer, ranger, encadrer ces nombres.</p> <p>Ecrire une suite de nombres dans l'ordre croissant ou décroissant.</p>	<p>Connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.</p> <p>Repérer et placer ces nombres sur une droite graduée, les comparer, les ranger, les encadrer. Ecrire ou dire des suites de nombres de 10 en 10, de 100 en 100 ...</p>	<p><b><u>Lire / Ecrire des nombres :</u></b></p> <p><i>Dictionnaires, livres des nombres à 1 chiffre, à 2 chiffres, à 3 chiffres</i></p> <p><i>Cartes éclair des nombres</i> (cartes jusqu'à 200)</p> <p><i>Lotos des nombres</i> (jusqu'à 100) (chiffres/chiffres – chiffres/lettres)</p> <p><i>Lotos des nombres</i> (50-60-70-80-90)</p> <p><i>Jeu de l'oie des nombres</i> (chiffres)</p> <p><i>Memory des nombres</i> (jusqu'à 99)</p> <p><i>Uno des nombres</i> de 10 à 23 pour le CP</p> <p><i>Dictées de nombres (La Martinière)</i></p> <p><b><u>Comparer, ranger, encadrer des nombres :</u></b></p> <p><i>Activités ritualisées autour des bandes numériques et du tableau des nombres</i> (bandes, files, pistes numériques, spirale des nombres, tableaux des nombres à compléter...)</p> <p><i>Rouleau des nombres</i> (CE1)</p> <p><i>Labynombres</i></p> <p><i>Jeux du Furet</i> (endroit, envers, à partir d'un nombre cible).</p> <p><i>Jeux du Furet avec CHUT</i></p>
<p>- <b>Ecriture des chiffres</b></p> <p>Comme pour les lettres majuscules, insister sur le sens du tracé.</p>	<p><b>Ecriture des chiffres</b></p> <p>Poursuivre le travail de GS et insister sur l'orientation spatiale des chiffres.</p>		
<p>- <b>La comptine numérique</b> jusqu'à 30 (à l'endroit, à l'envers, à partir d'un nombre donné).</p> <p><i>Les bandes numériques</i> bande horizontale collective pour dénombrer et bande individuelle. Bande verticale pour travailler l'algorithme (au delà de 30, jusqu'à 100, pour que les élèves aient le plus d'indices possibles pour percevoir l'algorithme.).</p>	<p>- <b>La comptine numérique orale</b> jusqu'à 100 (idem).</p> <p><i>Les bandes numériques</i> <i>Les cordes à linges</i> <i>Le tableau des nombres</i> (jeu du château chez ERMEL) <b>jusqu'à 100, en commençant par 0.</b> Construire ce tableau à partir de <i>bandes numériques à découper</i>.</p>	<p>- <b>La comptine numérique</b> jusqu'à 1000 (idem) Reprise du CP jusqu'à 1000</p> <p><i>Les bandes numériques</i> <i>Les cordes à linges</i> <i>Le tableau des nombres jusqu'à 1000</i></p>	

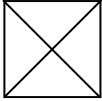
<p><b>- Dénombrer : <i>Fin GS, pour des collections inf. à 20</i> :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dire la comptine de façon stable endroit/envers/à partir d'1 nombre donné</li> <li>- Coordonner le geste de la main avec l'énumération des mots.</li> <li>- Distinguer les objets déjà comptés de ceux qui ne le sont pas encore.</li> <li>- Prononcer le dernier mot en l'associant au nombre d'éléments de la collection.</li> </ul>	<p><b>- Dénombrer : <i>En début de CP</i> :</b></p> <p>reprendre les items de la GS pour des collections plus grandes. en fonction de <b>l'évaluation diagnostique (voir document TFM).</b></p> <p>L'élève est capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pouvoir dire s'il s'est trompé.</li> <li>- Dénombrer n'importe quelle collection</li> <li>- Comprendre que l'ordre dans lesquels les éléments d'une collection sont dénombrés n'a pas d'importance.</li> </ul>		<p><b><i>Ranger des cartes nombres</i></b> du plus petit au plus grand, inversement.</p> <p><b><i>Loto des bandes numériques</i></b> (jusqu'à 100)</p> <p><b><i>Jeu de bataille</i></b></p> <p><b><i>Jeux de dés</i></b></p>
<p><b>- Perception globale</b> constellations du dé utilisation des doigts</p>	<p><b>- Perception globale</b> Reprise des items de la GS en fonction de l'évaluation diagnostique (voir document TFM)</p>		
<p><b>- Correspondance terme à terme</b> Autant que, plus que, moins que pour des petites collections : comparaison de 2 collections.</p>	<p><b>- Correspondance terme à terme</b> Idem sur des collections plus grandes : premiers "paquets" pour comparer puis réaliser des collections égales, plus petites ou plus grandes qu'une collection donnée. <b>Utilisation du signe =</b></p>	<p><b>- Correspondance terme à terme</b> <b>Signes &gt; et &lt;</b></p>	
	<p><b>- Groupements, notion de position et rôle du zéro</b></p> <p><b>Nombres jusqu'à 100 minimum</b></p> <p>Passer par les <b>manipulations</b>. Privilégier les activités de groupements par 10 aux activités d'échange. Ne pas "forcer" sur dizaine ou centaine tant que paquets de "dix" et de "cent" ne sont pas maîtrisés.</p> <p><b><i>Jeu du Fourmillon</i></b> <b><i>Abaques</i></b></p> <p>Puis introduire les activités d'échange : un début en seconde période de CP, échanges 10 contre 1 en fin de CP.</p>	<p><b>- Groupements, notion de position et rôle du zéro</b></p> <p><b>Nombres jusqu'à 1000</b></p> <p>Reprise des activités de groupement de CP.</p> <p>Puis introduire les activités d'échange avec la monnaie.</p> <p><b><i>Abaques</i></b></p>	<p><b><u>Décomposer/Composer des nombres</u></b> <b><u>Différentes écritures</u></b></p> <p><b><i>Loto des écritures des nombres</i></b> <i>(Chiffres/nombres/décomposition)</i></p> <p><b><i>Domino des écritures des nombres</i></b></p> <p><b><i>Jeu des familles des nombres</i></b></p> <p><b><i>Jeu du portrait des nombres</i></b></p> <p><b><i>Jeu de cartes Valeur de position</i></b></p> <p><b><i>Bataille des nombres</i></b> (jusqu'à 100) <i>(Chiffres/nombres/décomposition)</i></p> <p><b><u>Echanges</u></b> <b><i>Jeux d'échanges (jeu du caissier en CE1)</i></b> <b><i>Le 10 gagnant</i></b></p>



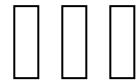
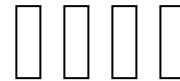
<p><b>- Numération</b> <b>Nombres jusqu'à 30</b></p>	<p><b>- Numération</b> <b>Nombres jusqu'à 100</b> Insister sur les 3 zones difficiles : de 10 à 19; de 70 à 79 ; de 90 à 99 <i>Utiliser les cartons « Montessori »</i></p>	<p><b>- Numération</b> <b>Nombres jusqu'à 1000</b> Reprise du CP jusqu'à 1000</p>	<p><i>Memory 60 à 79</i> <i>Memory 80 à 99</i> <i>Bataille 60 à 79</i> <i>Bataille 80 à 99</i> <i>Loto 80 à 99</i> <i>Jeu de l'oie décompositions additives</i></p>
<p><b>- Suites orales et écrites</b> <b>Compter de</b> - de 1 en 1 - de 2 en 2 - à l'envers de 6 à 0 - donner le successeur et le prédécesseur d'un nombre &lt;10 - Ranger les nombres &lt;10</p>	<p><b>- Suites orales et écrites</b> Successeur et prédécesseur pour les nombres jusqu'à 100. Ranger les nombres &lt;100</p>	<p><b>- Suites orales et écrites</b> Successeur et prédécesseur pour les nombres &lt;1000. Ranger les nombres &lt;1000  <i>Activités d'encadrement</i> <i>Utiliser compteurs et calculatrices</i></p>	<p><i>Comparer 2 compteurs : numération chiffrée de position et numération orale :</i> 2 jeux de cartes : - cartes sur lesquelles sont inscrits les chiffres : 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 ... servant à écrire les nombres dans le système de numération chiffrée de position. - cartes avec les mots-nombres. Écrire la suite des nombres en commençant par zéro avec les deux jeux de cartes puis comparer</p> <p><i>Compteur numérique jusqu'à 100, 1000.</i> (bandes, roues) <i>Cartons Montessori</i> <i>Cartes de couleur</i></p>

## PROGRESSION CALCUL CP

D'après et le "Dossier Calcul mental à l'école primaire (Mars 2008) de la Mission départementale Mathématiques de l'Académie du Maine et Loire"  
[http://www.ia49.ac-nantes.fr/54542718/0/fichepagelibre/&RH=49ped\\_maths](http://www.ia49.ac-nantes.fr/54542718/0/fichepagelibre/&RH=49ped_maths)

Savoirs en construction CP	Compétence à acquérir en fin d'année	Compétence	Activité de calcul réfléchi Comment construire la notion ?	Automatisation
	X	Ajouter ou retrancher 1 <i>Comprendre l'équivalence entre "ajouter 1" / ou "retrancher 1" et "avancer d'1 case" / "reculer d'1 case" sur la bande numérique.</i>	Connaissance de la comptine orale ou écrite : <b>Utilisation de la bande numérique</b> <b>La fusée</b> <b>Le jeu de l'escalier</b> <b>Le tambourin</b> <b>Les trois qui suivent</b>	<b>Jeu du furet + Tableau du furet</b> <b>Jeu du furet avec chut</b>
	X	Ajouter ou retrancher 2	<b>Sur la piste numérique</b> <b>Combien de jetons dans la boîte ?</b>	<b>Le train qui accélère</b> A noter : plus facile en partant de nombres pairs (de 2 en 2) et des multiples de 5 (de 5 en 5) <b>Jeu de carte ajouter ou retrancher 1, 2, 5</b> <b>Labyrinthes (+2)</b>
X		Ajouter ou retrancher 5		
X		Ajouter ou retrancher 10	<b>Observation du tableau des nombres</b> <b>Utilisation du compteur, de la calculatrice</b> <b>Le nombre-cible des dizaines</b>	<b>Jeu du furet</b> <b>Jeu de carte ajouter ou retrancher 10</b> <b>Compter la monnaie</b>
	X	Connaître les compléments à 10	<b>10 dans la boîte</b>	<b>Dominos à 10 ou à 20</b> <b>Memo compléments à 10</b> <b>Cartes bon débarras complément à 10</b> <b>Cartes recto verso</b>
	X	Décomposer un nombre inférieur à 10 à l'aide du nombre 5	<b>Lucky Luke</b>	<b>Calculs dictés</b> sous la forme : « 7, c'est 5 + ... »
	X	Décomposer un nombre inférieur à 20 à l'aide du nombre 10	<b>Lucky Luke à deux</b>	<b>Calculs dictés</b> sous la forme : « 17, c'est 10 + ... »
	X	Additionner deux nombres dont la somme est inférieure à 10	<b>Jeux de dés</b> <b>Combien de jetons dans la boîte ? ou La boîte jaune</b>	<b>Élaboration progressive du répertoire additif.</b> Parfois caché pour favoriser la mémorisation. Présenté sous la forme <b>maison des nombres</b> 5=3+2 5=4+1 5=5+0 6=3+3 6=4+2 etc. <b>Loto additif - Jeu de Scopa</b>

	<b>X</b>	Décomposer un nombre inférieur à 10 sous forme additive	<b>Le dé magicien</b> <b>Lucky Luke</b> <i>Manipulations avec des perles ou autres de 2 couleurs</i>	<b>Utilisation du répertoire additif</b>
<b>X</b>		Maîtriser le répertoire additif : Compléments, différences et décompositions associées  Complément dizaine sup.	<b>Le bon compte</b> <b>Bon débarras</b> <b>Le mariage</b>	<b>Recto verso compléments à 10</b> <b>Memo compléments à 10</b> <b>Memo compléments à 20</b> <b>Domino compléments à 10 et à 20</b> <b>Cartes complément à dizaine supérieure</b> <b>Jeu de l'oie à la dizaine supérieure</b>
<b>X</b>		Calculer des sommes des différences et des compléments du type 20+7, 27-7, 20 pour aller à 27.	Associer les côtés de carrés de façon à ce que la somme des 2 nombres soit égale à un nombre pré-choisi L'enseignant écrit les nombres ou écritures additives de son choix dans les cases. 	Compléter en un temps donné des égalités telles que : $10 + 8 =$ $18 - 8 =$ $34 - 4 = 25 + 5$ <b>Cartes additions (TFM)</b> <b>Memory des additions</b>
	<b>X</b>	Connaître les doubles des nombres inférieurs à 10 et les moitiés correspondantes.	Fabriquer un affichage didactique de classe par des <b>manipulations de perles, de cubes...</b> <b>Compléter la diagonale de la table de Pythagore</b> <b>Situations de partage équitable</b>	Répertoire additif <b>Jeu de cartes des doubles</b> <b>Jeu de cartes recto verso des doubles</b> <b>Loto des doubles</b> <b>Memory des doubles (1 et 2)</b>
	<b>X</b>	Connaître les doubles et les moitiés correspondantes de nombres-clés : 10, 20, 30, 40, 50, 100, 15, 25	<b>La punta des dizaines</b> <b>Le nombre-cible des dizaines</b>	

PROGRESSION CALCUL CE1				
Savoirs en construction CE1	Compétence à acquérir en fin d'année	Compétence	Activité de calcul réfléchi Comment construire la notion ?	Automatisation
	X	Ajouter ou retrancher 2	<b>Utilisation de la bande numérique</b> : matérialiser les « sauts » de 5 en 5 en avant et en arrière sur la piste numérique. <b>Combien de jetons dans la boîte ?</b>	<b>Jeu du furet</b>
	X	Ajouter ou retrancher 5		
	X	Ajouter ou retrancher 10	<b>Observation du tableau des nombres</b> <b>Utilisation du compteur</b> <b>Utilisation de la calculatrice</b> <b>Le nombre-cible des dizaines</b> <b>Travail sur les dizaines et leurs représentations</b> : boîte, barre de cubes... <b>Importance de la manipulation et de la trace visuelle collective.</b> ex : <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  10 </div> <div style="text-align: center;">  20 </div> <div style="text-align: center;">  30 </div> <div style="text-align: center;">  40 </div> </div>	<b>Compter la monnaie</b> <b>Jeu du furet</b> <b>Le train qui accélère</b> : comptage de 10 en 10 puis à rebours. Avec des dizaines rondes puis ajout d'unités : 12 ; 22 ; 32, 65 ; 55 ; 45 ; 35
X		Ajouter ou retrancher 100	<b>Utilisation du compteur</b> <b>Utilisation de la calculatrice</b>	<b>Utilisation de la monnaie</b> <b>Le jeu des pistes</b> <b>Le train qui accélère</b> : même travail avec des centaines rondes puis ajout de dizaines 150, 250, 350, 450
	X	Connaître les compléments à 20	<b>Utilisation de la bande numérique</b> <b>20 dans la boîte</b> <b>Bon débarras avec des cartes modifiées</b> <b>Les mariages</b>	<b>Dominos à 20</b> <b>Memo compléments à 20</b>
		Connaître les compléments aux dizaines supérieures à 20	<b>Manipuler des cubes, des perles...</b> afin de montrer l'algorithme des unités. <b>Importance de la création collective de l'affichage de classe</b>	
	X	Maîtriser le répertoire additif : Compléments, différences et décompositions associées	<b>Le bon compte</b> <b>Le nombre pensé</b> <b>Bon débarras</b> <b>Le mariage</b>	<b>Recherche de compléments</b> : Combien pour aller de X à Y ? <b>Labyrinthe de nombres</b> <b>Memory des additions</b> <b>Domino additifs jusqu'à 10</b> <b>Décomposition jusqu'à 20</b>

	X	Calculer des sommes des différences et des compléments du type 20+7, 27-7, 20 pour aller à 27.	<b>Le nombre pensé</b> <b>Jeu du palet</b>	<b>Compléter en un temps donné des égalités</b> telles que : 10 + 8 = 18 18 - 8 = 10 34 - 4 = 25 + 5 <b>Memory (<math>x + y = 10 + n</math>)</b> <b>Les carrés magiques</b>
	X	Calculer des sommes des différences et des compléments du type 200+37, 237-37 200 pour aller à 237.	<b>Le nombre pensé</b> <b>Jeu du palet</b>	<b>Recherche de compléments :</b> Combien pour aller de X à Y ?
	X	Ajouter ou retrancher entre elles des dizaines ou des centaines, calculer les compléments correspondants	<b>Le nombre-cible des dizaines</b> <b>Tableau de nombres de 10 en 10</b> <b>Travail préparatoire de manipulation de dizaines</b> (cubes, perles...) je sais ajouter 4 et 5 unités et retrancher 6 à 9 unités après manipulations je sais additionner 5 dizaines à 4 dizaines. <b>Réalisation d'un affichage mémoire</b>	<b>Manipulation de monnaie</b>
	X	Connaître les doubles et les moitiés correspondantes de nombres-clés: 10, 20, 30, 40, 50, 100, 200, 300, 400, 15, 25	<b>La punta des dizaines</b> <b>Le nombre-cible des dizaines</b>	<b>Répertoire additif</b>
	X	Connaître les tables de multiplication par 2 et 5	<b>Bandes numériques de 2 en 2 et de 5 en 5</b> <b>Le jeu de Yam</b>	<b>Jeu de cartes recto verso</b> <b>Jeu de cartes des multiplications par 2, 5</b>
X	X	Multiplier par 10 et 100	<b>Les nombres rectangulaires</b>	<b>Jeu de cartes des multiplications par 2, 5 et 10</b> <b>Tables multiplications 1 à 10</b>
	X	Calculer les doubles de nombres inférieurs à 50		
	X	Calculer les moitiés de nombres inférieurs à 100	<b>Problèmes de partage équitable</b>	
	X	Calculer le produit de deux nombres inférieurs à 10	<b>Le jeu de Yam</b>	<b>Familles des multiples de Lakanal (2 à 10)</b>
	X	Utiliser un produit connu pour calculer un produit voisin	<b>Les tours de cubes</b>	



Descriptif des jeux proposés	
<b>Le jeu du furet (algorithme)</b>	<b>Comptine numérique.</b> Peut servir pour de nombreux apprentissages, en particuliers pour l'algorithme numérique oral à l'endroit ou à l'envers mais aussi pour l'apprentissage du comptage de n en n... du début ou à partir d'un nombre donné.
<b>Le jeu du furet avec CHUT</b>	Variante dans la récitation à l'endroit et à l'envers. L'enseignant peut désigner quelques élèves qui ne diront pas le nombre mais le mot CHUT. Le choix de ces élèves permet de différencier l'activité. Cette pratique permet de penser le mot-nombre ce qui permet un renforcement et une stabilisation de l'apprentissage de l'algorithme numérique oral.
<b>La fusée</b>	<b>Comptine numérique : comptage à rebours.</b> Le maître indique fusée à 8. L'élève choisi compte : « 8, 7, 6... ». Arrivé à 0, il saute. Les autres élèves contrôlent et valident. <i>L'enseignant varie le nombre de départ en fonction des élèves et de la période de l'année.</i>
<b>Le jeu de l'escalier</b>	<b>Comptine numérique : comptage à l'endroit, à l'envers.</b> Si l'école dispose d'un escalier (on peut se servir de cerceaux), numérotter les marches à l'aide d'étiquettes numéros (les cerceaux) de 1 à X. Les élèves montent l'escalier en énumérant les marches puis le descendent en faisant de même. <i>Il est possible de monter les marches 2 à 2. Les numéros peuvent être partiellement (ou tous) retournées.</i>
<b>Le tambourin</b>	<b>Compter mentalement.</b> Le maître frappe X coups de tambourin. Les élèves écrivent le nombre de coups sur leur cahier (leur ardoise). <i>Un élève peut être chargé de frapper les coups, le nombre étant donné discrètement par le maître. On peut demander le nombre <math>X+1</math>.</i>
<b>Les trois qui suivent</b>	<b>Suite des nombres.</b> Le maître annonce un nombre. L'élève donne les trois nombres qui suivent. <i>La bande numérique fournit un bon support d'aide.</i> A l'oral, à l'écrit sur ardoise.
<b>Sur la piste numérique</b>	Avec des dés trafiqués (+2, +5, +10, -1, -2, -5), jouer sur une piste de jeu de l'oie. Prévoir la case d'arrivée.
<b>Bandes numériques de 2 en 2 et de 5 en 5</b>	Colorier les multiples de 2 et de 5 sur deux bandes numériques ; les placer l'une sous l'autre.
<b>Le train qui accélère</b>	<b>Comptage de 2 en 2 de 5 en 5 puis à rebours.</b> Les élèves connaissent l'ordre dans lequel ils vont être interrogés et l'enseignant les sollicite de plus en plus vite.
<b>Le jeu du furet (addition)</b>	<b>Ajouter un nombre</b> (toujours le même) à un autre, puis au résultat, et ainsi de suite. Par exemple, on démarre à 3 et on ajoute 5 à chaque fois, cela donne : 3 ; 8 ; 13 ; 18 ; ... A l'oral, à l'écrit sur ardoise.
<b>10 dans la boîte</b>	<b>Complément à 10.</b> A tour de rôle, chaque joueur met 1, 2, 3... jetons dans une boîte. Celui qui met le dixième jeton annonce « Dix dans la boîte ». On vérifie. S'il a raison, il marque un point. <i>On peut aussi jouer à 15 ou 20 dans la boîte et faire varier le nombre de jetons qu'on peut mettre par coup</i>
<b>Lucky Luke</b>	<b>Décomposer un nombre</b> à l'aide du nombre 5. Le maître annonce un nombre entre 5 et 10. Les élèves préparent leurs doigts derrière le dos et « dégaîne » sa solution au signal : « 7, c'est 5 + ... ». <i>Les différentes combinaisons possibles peuvent être ajoutées au répertoire additif en construction.</i> Idem pour les nombres entre 10 et 20 pour le jeu à deux.
<b>Combien de jetons dans la boîte ? ou Jeu de la boîte noire (CP) jaune (CE1)</b>	<b>Ajouter ou retrancher 2 nombres</b> L'enseignant prend X jetons, dit le nombre aux élèves et met les jetons dans une boîte vide. Puis, il prend Y jetons, dit le nombre aux élèves et les rajoute dans la boîte. Combien de jetons : recenser les réponses et les procédures. <i>On peut aussi enlever des jetons.</i> Ecrire l'opération et son résultat sur l'ardoise : $7 + 3 = \dots$ Possibilité de faire le même jeu mais avec un nombre initial de jetons dans la boîte inconnu. L'enseignant rajoute un nombre connu de jetons, compter le nombre final et retrouver le nombre initial : $\dots + 4 = 10$ .



<b>Jeu de Scopa</b>	<b>Ajouter des nombres.</b> A 2 joueurs avec un jeu de 52 cartes dont on a enlevé les figures. Distribuer 3 cartes à chacun des joueurs. Le tapis est constitué de quatre cartes face apparente. Le joueur A peut prendre, avec une de ses cartes, une autre carte ou plusieurs du tapis à condition que la somme soit la même que celle de sa 1 <sup>ère</sup> carte. S'il ne peut rien prendre, il pose sa carte sur le tapis. Quand un joueur ramasse toutes les cartes du tapis, il dit « scopa » et marque un point. Quand on a épuisé les trois cartes, le tapis est remis sous le tas et on redistribue trois cartes. <i>Possibilité de jouer à 4.</i>
<b>Le dé magicien</b>	<b>Addition à trous</b> <u>Etape 1 avec un dé à 6 faces.</u> Trouver la valeur de la face cachée d'un dé à 6 faces après avoir fait remarquer aux élèves que la somme de deux faces opposées est toujours 7. Faire écrire les résultats : $5 + \dots = 7$ . Les décompositions de 7 sont ensuite notées sur une affiche. <u>Etape 2 avec un dé à 10 faces</u> (nombre de 0 à 9). Idem, sommes opposées égales à 9. <u>Etape 3 avec un dé à 12 faces</u> (nombre de 1 à 12). Idem, sommes opposées égales à 13. <u>Etape 4 avec un dé à 20 faces</u> (nombre de 1 à 20). Idem, sommes opposées égales à 21.
<b>Le bon compte</b>	<b>Ajouter ou retrancher.</b> Quatre cartes et une carte résultat sont tirées. Les élèves doivent atteindre ou approcher le résultat en additionnant (ou en utilisant la soustraction). Le(s) gagnant(s) sont désignés par confrontation des résultats.
<b>Bon débarras</b> <i>Cf cartes</i>	<b>Complément à 10.</b> Utiliser les cartes marquées de 1 à 10, distribuer 10 cartes à chaque joueur, le reste compose le talon. Un joueur pioche une carte du talon, l'autre doit abattre le complément à 10 pris parmi ses cartes. Le gagnant est le 1 <sup>er</sup> à s'être débarrassé de ses cartes.
<b>Les mariages</b> <i>ou jeux de paires</i>	<b>Décomposition.</b> Constituer un jeu de cartes comportant des nombres écrits sous différentes formes (en lettres, sommes, en chiffres, décompositions...). Les joueurs se partagent les cartes. Lorsqu'un joueur pose une carte, l'adversaire doit trouver dans son jeu une carte représentant le même nombre pour pouvoir constituer une paire. Le gagnant est celui qui a constitué le plus de paires.
<b>Labyrinthes de nombres</b>	Demander aux élèves de tracer un chemin le plus vite possible d'une couleur donnée afin de retrouver toutes les cases représentant le même nombre.
<b>Le nombre-cible</b> <i>des dizaines</i>	<b>Connaître les doubles et les moitiés correspondantes de nombres-clés : 10, 20, 30, 40, 50, 100.</b> Une cible (multiple de dix) est à atteindre en choisissant 3 cartes parmi 8 sur lesquelles sont inscrits des nombres multiples de dix. Cible : entre 40 et 150, cartes : entre 10 et 90.
<b>La punta des dizaines</b>	<b>Connaître les doubles et les moitiés correspondantes de nombres-clés : 10, 20, 30, 40, 50, 100.</b> Chaque joueur tire quatre cartes dans la pioche (valeurs 10, 20, 30...90). L'enseignant tire un nombre (entre 50 et...). Il faut atteindre ce nombre en additionnant plusieurs cartes de son tirage. On gagne les cartes si on atteint la cible. On complète sa main avec la pioche avant le tirage suivant.
<b>Le nombre pensé</b>	Je pense à un nombre, si je lui ajoute 12, j'obtiens 49. Quel est ce nombre ?
<b>Tableau de nombres</b> <i>de 10 en 10</i>	Construire un tableau de nombres à, 10, 20, 30...990.
<b>Jeu du palet</b>	Sur une bande numérique placée au sol, lancer un palet le plus près possible du nombre-cible. Marquer autant de point que de cases qui séparent le nombre-cible du palet. L'équipe qui marque le moins de point gagne. <i>Notion de distance.</i>
<b>Jeu de cartes recto verso</b>	<b>Connaître les tables de multiplication par 2 et 5.</b> Des cartes recto verso sont disposées sur la table. Un joueur désigne une carte, si le deuxième donne la bonne réponse, il gagne la carte. Sinon il passe son tour. ( <i>Recto : <math>4 \times 5</math>, verso : <math>15</math> ou recto : <math>5 \times ? = 15</math>, verso : <math>3</math> ou recto : <math>12</math>, verso : <math>3 \times 4</math> et <math>2 \times 6</math></i> ).
<b>Les nombres rectangulaires</b>	Découper 30 ou 50 carreaux dans un rectangle de papier de 10 carreaux de largeur et 40 carreaux de longueur. Manipuler.

<i>Le jeu de Yam</i>	<b>Calculer le produit de deux nombres inférieurs à 10.</b> Ne garder de la règle originale que ce qui concerne le nombre de 1, 2, 3...6 effectués, en omettant les figures.						
<i>Les tours de cubes</i>	<b>Utiliser un produit connu pour calculer un produit voisin.</b> Faire construire 5 tours de X cubes. Combien de cubes faudra-t-il pour construire six tours, quatre tours, etc.						
<i>Les dés multiplicatifs</i>	Lancer deux dés, l'un à six faces dont on modifie les faces portant le 1 et le 6, le second à dix faces. L'élève donne le résultat de la multiplication des deux nombres obtenus, un second élève peut servir d'arbitre ou travailler à la calculatrice. On favorise alors la vitesse de calcul.						
<i>Flash cards multiplicatives</i>	<p>Un jeu de cartes sur lesquelles figurent trois nombres disposés comme ci-dessous, celui du haut de la carte étant le produit des deux autres. L'enseignant ou un élève tire une carte et cache un des nombres. L'élève interrogé doit trouver le nombre caché.</p> <table><tr><td></td><td><b>21</b></td><td></td></tr><tr><td><b>3</b></td><td></td><td><b>7</b></td></tr></table>		<b>21</b>		<b>3</b>		<b>7</b>
	<b>21</b>						
<b>3</b>		<b>7</b>					