

Lobo 77



Notre coup de cœur	Jeu cycle 3 qui développe chez les élèves concentration et rapidité de calcul. En effet, il faut mobiliser toutes ses stratégies connues de calcul mental afin d'être efficace et éviter les erreurs. Ce petit jeu de cartes propose une alternative ludique aux activités de calcul mental.
Vers quoi ?	Le calcul mental –domaine de l'addition – automatisation de procédures ; entraînement aux tables d'addition, stratégies d'anticipation (mais aussi de retrancher 10). Les nombres mis en jeu sont inférieurs à 100.
Compétence travaillée	Calculer mentalement des sommes (et des différences). Savoir rester concentré afin de mémoriser les résultats successifs.
Quand utiliser ce jeu ?	Lors de l'aide personnalisée ou lors de séances de calcul mental sur l'addition.
Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	Lors de l'aide personnalisée ou d'un séance cycle 3 : La règle du jeu est lue soit par l'enseignant soit par l'élève qui aura au préalable préparé sa lecture à voix haute. Un interlocuteur ré-expliquera alors à son tour la règle au groupe qui validera ou non son explication. En cas de litige, le lecteur retournera au passage délicat. On peut aussi revoir les stratégies de calcul mental qui permettent d'additionner 10, 9 et 8. On peut également revoir les stratégies de calcul mental qui permettent de retrancher 10.
Tranche d'âge	À partir du CE2 jusqu'au CM2 voire plus.

Lobo 77



Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=1270 http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&inf=detail&jeu=150&rub=detail
Variables didactiques	<p>Simplification :</p> <p>On peut enlever les cartes x2 (le joueur suivant doit poser 2 cartes) et -10 (retrancher 10)</p> <p>Complexification :</p> <p>Quand les élèves maîtrisent le jeu, on peut augmenter la valeur du chiffre cible (à ne pas dépasser) : 88 ou 99.</p> <p>On peut également enlever la carte zéro.</p> <p>Une variante du jeu : on peut faire les calculs sur une ardoise velleda (pour ceux qui ont des problèmes de mémoire ou des élèves de fin de CE1)</p>
Transdisciplinarité	Ce jeu travaille le devenir élève : être capable d'écouter les autres.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	<p>Plus faciles : Halli Galli, Les pieds dans le plat et Un, Deux, Truie</p> <p>Plus difficiles :</p>
Tranche d'âge	A partir du CP jusqu'au CM2 voir plus