

Exemple de progression

La mallette « Additions – Soustractions » permet d’accompagner l’acquisition du calcul mental aux cycles 2 et 3. Elle s’adapte à la progression de la classe. On pourra par exemple introduire les jeux en classe à partir des niveaux suivants :

Cycle 2

	Objectif pédagogique	Jeu ou activité
CP	Connaître les décompositions additives des nombres de 1 à 10	Croquemitaine additions
	Calculer des sommes de nombres de 1 à 10	Sommator Rotator, niveau 1 et 2
	Rechercher et mémoriser les formes additives des nombres de 1 à 20	Mistigri additions, niveau 1 et 2
	Recherche du double de nombres de 1 à 10 (ou moitié de nombres jusqu’à 20)	Croquemitaine doubles, niveau 1 Mistigri doubles, niveau 1 Bataille de doubles, niveau 1
CE1	Sommes de nombres de 1 à 16	Rotator, niveau 2
	Recherche du double de nombres de 1 à 15 (moitié de nombres jusqu’à 30)	Croquemitaine doubles, niveau 2 et 3 Mistigri doubles, niveau 2 Bataille de doubles, niveau 2
	Chaînes d’additions de nombres de 1 à 11, atteignant 21 au maximum	Black jack additions, niveau 1

Cycle 3

	Objectif pédagogique	Jeu ou activité
CE2	Coder les nombres sous forme additive	Rami de sommes Mistigri additions, niveau 3 Poker sommes Bataille de sommes
	Sommes successives de nombres de 1 à 31, atteignant 61 au maximum	Black jack additions, niveau 2 ou 3
	Décomposer un nombre sous forme d’une différence	Croquemitaine soustractions Mistigri soustractions
	Chaînes de soustractions de nombres de 1 à 11, démarrant de 33 au départ	Black jack soustractions, niveau 1
CM1	Chaînes de soustractions de nombres de 0 à 31	Black jack soustractions, niveau 2 et 3