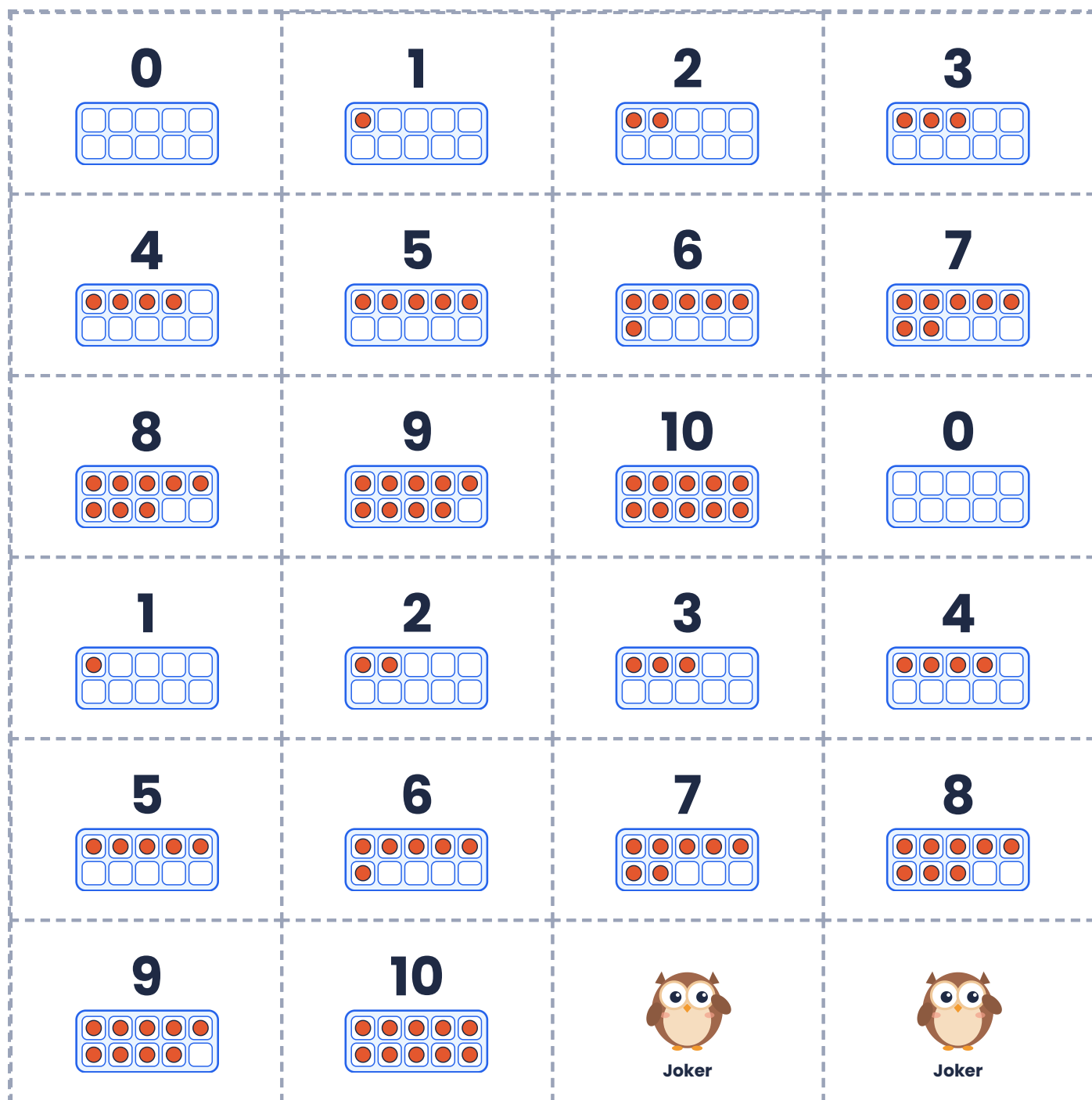




Mes cartes-nombres de 0 à 10

- 1 ✂ Découpe les 22 cartes et les 2 jokers en suivant les pointillés. Pour qu'elles durent, colle la feuille sur du carton avant de découper.



Le Joker vaut le nombre de ton choix. Les règles de 5 jeux sont page 3.



La course à 20



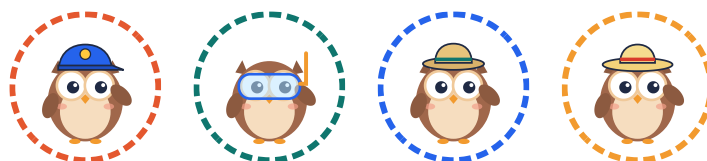
- 1  Jeu de plateau pour 2 à 4 joueurs. Il faut un dé et un pion par joueur.

Règle du jeu

1. Chacun pose son pion sur DÉPART. Le plus jeune commence.
2. Lance le dé. **Avant d'avancer, dis le calcul à voix haute** : « Je suis sur 7, plus 4, je vais sur 11. »
3. Calcul juste ? Tu avances. Erreur ? Tu restes sur ta case.
4. Case spéciale : fais ce qui est écrit. Sur une case question, une bonne réponse te fait rester, une erreur te fait reculer d'une case.
5. Le premier qui atteint la case 20 gagne ! Pas besoin de tomber pile.



- 2  Découpe les pions.





5 jeux avec tes cartes



1

Le 10 gagnant 2 joueurs · 10 min · compléments à 10

Posez les cartes de 0 à 10 face cachée. À tour de rôle, retournez 2 cartes. Si elles font 10 ensemble (7 et 3, 5 et 5...), vous gagnez la paire et rejouez. Le Joker complète n'importe quelle carte. Celui qui a le plus de paires gagne.

2

La bataille des additions 2 joueurs · 10 min · additions jusqu'à 20

Partagez les cartes. Chacun retourne 2 cartes et dit sa somme à voix haute : « $6 + 7 = 13$ ». Le plus grand total remporte les 4 cartes. Égalité ? Bataille !

3

Le miroir des doubles 2 joueurs ou plus · 5 min · doubles

Retournez une carte : le premier qui dit son double gagne la carte (« 8 ! 16 ! »). Variante plus difficile : dites la moitié de la carte (si elle est paire), ou le double plus 1.

4

Le nombre mystère 2 joueurs · 5 min · comparer les nombres

Le parent cache une carte. L'enfant pose des questions : « Est-ce plus grand que 5 ? ». Il a 4 questions pour trouver. Avec deux cartes côte à côte, on fabrique des nombres jusqu'à 100.

5

Le juste compte 1 à 3 joueurs · 5 min · décomposer

Le parent annonce un nombre entre 5 et 15. L'enfant cherche le plus vite possible 2 cartes qui font ce nombre (12 : 7 et 5, 8 et 4...). Chaque bonne réponse rapporte un point.

★ Le bon réflexe du parent

Faites toujours **dire le calcul à voix haute**. C'est ce qui transforme un jeu de hasard en vraie séance de calcul mental. Et laissez-le gagner de temps en temps !



Vous avez aimé cette fiche ?

Le cahier « **Je calcule vite et bien** » contient 5 autres jeux à découper (memory, bataille, loto, jeu de plateau...), un grand jeu des 6 univers et 42 pages d'activités pour l'essentiel du calcul mental du CP.

monenfantapprend.com/calcul-mental-cp