



Le loto des additions

- 1  Jeu pour 2 joueurs et un meneur (le parent peut être meneur et joueur à la fois). Chaque joueur prend une grille et des jetons (haricots, bouchons).

1. Le meneur tire une carte-calcul et la lit à voix haute.
2. Chaque joueur calcule de tête. Si le résultat est sur sa grille, il pose un jeton.
3. Le premier qui remplit sa grille crie « Loto ! » et vérifie ses calculs avec le meneur.

Grille de Plume

7	12	9
14	10	16

Grille du renard

11	8	15
13	6	18

- 2  Découpe les 12 cartes-calculs.

$3 + 3$	$4 + 3$	$5 + 3$	$6 + 3$
$7 + 3$	$6 + 5$	$8 + 4$	$9 + 4$
$7 + 7$	$8 + 7$	$9 + 7$	$9 + 9$



Les dominos des amoureux de 10

- 1  Jeu pour 2 à 4 joueurs. On pose un domino à côté d'un autre seulement si les deux nombres qui se touchent font 10 !

Distribuez les dominos. À tour de rôle, chacun pose un domino au bout de la ligne : le nombre qui touche doit être l'**amoureux de 10** du nombre déjà posé (un 7 se colle à un 3). Le plus jeune pose le premier domino. Pas de domino possible ? On passe son tour. Le premier qui n'a plus de dominos gagne. Si plus personne ne peut jouer, celui qui a le moins de dominos gagne.

- 2  Découpe les 12 dominos.

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



Avant de poser, dis la phrase : « 7 et 3, ça fait 10 ». C'est elle qui fait progresser !



Le Yam's des petits

- 1  Jeu pour 2 joueurs, avec 3 dés. Chacun a 3 lancers par tour pour réaliser une combinaison.

1. Lance les 3 dés. Garde ceux qui t'intéressent et relance les autres (3 lancers maximum).
2. Choisis une ligne du tableau et écris tes points. Chaque ligne ne sert qu'une fois. Combinaison ratée ? Écris 0.
3. Après 6 tours, chacun additionne ses points. Le plus grand total gagne.

Combinaison	Points	Joueur 1	Joueur 2
Total de tous les dés	la somme des 3 dés		
Les 6	6 points par dé qui montre un 6		
Un double	la somme des 3 dés		
Trois dés pareils	20 points		
Une suite (1-2-3, 2-3-4...)	15 points		
Pile 10	10 points si les 3 dés font 10		
TOTAL			

CONSEILS Pour le parent

1. **Faites toujours dire les calculs** : « 5 + 3 + 2, ça fait 10 ! »
2. Le total final se fait **ensemble, de tête**, en regroupant les dizaines.
3. Les règles des 3 jeux sont simples : inventez vos propres variantes avec votre enfant.



Vous avez aimé cette fiche ?

Le cahier « **Je calcule vite et bien** » contient 5 jeux à découper (memory, bataille, loto de la ferme, jeu de plateau...) et le grand jeu des 6 univers pour réviser en famille.

monenfantapprend.com/calcul-mental-cp