

POURQUOI ?

- S'entraîner au calcul mental :

- CP : mémoriser les compléments à 10 (maison du 10) et les doubles
- CE : mémoriser les doubles, les moitiés, les tables de multiplications étudiées en classe
- CM : mémoriser toutes les tables de multiplication, les divisions simples
 - Ex : $4 \times 8 = 32$ ou $32 : 4 = 8$

- Manipuler et utiliser des notions de géométrie pour suivre le programme de construction

COMMENT ?

But du jeu : Trouver le résultat de l'opération proposée

Matériel : des feuilles de papier, ciseaux, feutres

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus

Règle du jeu :

- 1) Construire la/ les cocotte(s) en fonction de l'âge (en s'aidant du cahier de maths) – Faire vérifier par un(e) plus grand(e) frère/sœur ou par un parent.

<https://www.youtube.com/watch?v=QcO2WVwwk3E>

Puis

- 2) Le joueur annonce un nombre.
- 3) Le meneur de jeu ouvre la cocotte autant de fois que le nombre proposé.
- 4) Le joueur choisit une couleur et trouve le résultat de l'opération cachée sous la couleur.
- 5) Le joueur devient meneur de jeu et le meneur de jeu devient joueur (avec chacun une cocotte adaptée au joueur avec qui il joue).

VARIANTE :

Possibilité de jouer seul en essayant de trouver la réponse le plus vite possible.

