

RALLYE CALCUL MENTAL : Les jeux retenus et leurs règles

1/ Cartes retournées :

Afin que les élèves du **niveau A** puissent additionner des quantités sans intégrer le signe +, le déroulement sera le suivant :

- matériel : 10 cartes sur lesquelles sont reproduits les doigts de la main de 1 à 5
10 cartes sur lesquelles sont reproduites les constellations de 1 à 5
10 cartes sur lesquelles sont reproduites les écritures chiffrées de 1 à 5

- 2 joueurs

- procéder d'abord avec une série de cartes puis avec les autres (ne pas mélanger constellations, écritures chiffrées et doigts, afin de faire additionner des éléments identiques)

Règles du jeu :

- l'arbitre retourne 2 cartes en même temps : dire combien cela fait en tout.
- celui qui répond le plus rapidement a gagné les cartes.
- s'il se trompe, on demande à l'autre joueur.
- le vainqueur est celui qui a le plus de cartes une fois le tas épuisé.

Les autres niveaux :

- matériel : 32 cartes sur lesquelles sont inscrites des additions, soustractions ou multiplications selon les niveaux
- 4 joueurs

Règles du jeu :

- l'arbitre retourne 1 carte puis la cache : celui qui lève la main le plus rapidement est invité à donner son résultat.
- s'il donne la bonne réponse, il gagne la carte.
- s'il se trompe, on demande à 1 autre joueur (sans montrer la carte).
- le vainqueur est celui qui a le plus de cartes une fois le tas épuisé.

Variante : l'arbitre montre 2 cartes, le joueur doit calculer le résultat de l'opération sur chacune des 2 cartes puis additionner les résultats.

Comptage des points :

Le vainqueur remporte 3 points

En cas d'ex aequo : chacun marque 2 points

Le perdant remporte 1 point

2/ Loto :

- matériel : 1 carton (ou 2 ?) plastifié par joueur, 1 feutre effaçable
cartes sur lesquelles sont représentées les quantités (niveau A) ou les opérations (autres niveaux)
prévoir 4 cartes identiques pour chaque réponse, afin de pouvoir anticiper d'éventuelles erreurs.

- 4 joueurs

Règles du jeu :

- l'arbitre montre une carte
- le joueur dont le résultat est sur son carton doit avertir l'arbitre le plus rapidement possible en levant la main (si plusieurs joueurs lèvent la main en même temps, donner à chacun un exemplaire de la carte)
- il coche la case et l'arbitre lui donne la carte
- lorsqu'1 joueur a coché toutes ses cases, on vérifie.
- si ses réponses sont bonnes, il a gagné sinon on continue de la même façon.

Comptage des points :

Le vainqueur remporte 3 points

En cas d'ex aequo : chacun marque 2 points

Le perdant remporte 1 point

3/Le compte est bon :

- matériel : 6 cartes par élève sur lesquelles sont écrites des nombres.
- 4 joueurs

Règles du jeu :

- l'arbitre montre 1 nombre écrit sur une grande carte.
- les élèves font des additions en utilisant les nombres écrits sur leurs cartes afin de trouver la solution.
- l'arbitre interroge le premier qui lève la main.
- si sa réponse est bonne, l'arbitre lui donne la grande carte.
- 4 calculs sont demandés en tout aux élèves.
- celui qui a le plus de grandes cartes a gagné.

Pour le niveau A :

Les élèves disposent de 9 cartes avec constellations ou doigts ou chiffres :

*2 fois la carte 1 ; 2 fois la carte 2 ; 2 fois la carte 3 ; 2 fois la carte 4 et 1 fois la carte 5.

Pour chaque nombre à trouver le joueur a à sa disposition toutes ces cartes.

Le nombre à calculer ne doit pas être supérieur à 9

Comptage des points :

Le vainqueur remporte 3 points

En cas d'ex aequo : chacun marque 2 points

Le perdant remporte 1 point

4/ Compléments :

- matériel : 25 cartes sur lesquelles sont écrits 4 nombres permettant des associations pour faire le complément à 5, 10, 20, 50, 100, 1000, 10000

- 4 joueurs

Règles du jeu :

- chaque joueur possède 6 cartes, la carte restante sert de point de départ du jeu et est placée par l'arbitre.
- le jeu démarre lorsqu' un joueur trouve une carte qui convient et la place.
- chaque joueur peut jouer à tout moment sans attendre son tour.
- les cartes sont posées côte à côte (pas de cartes superposées) pour les niveaux A, B et C.
- les colonnes et les lignes formées s'inscriront dans un carré de 5 cartes de côté pour les niveaux D, E et F.
- suggestion : tracer le cadre de la forme à reconstituer et placer le premier élément au milieu.

Comptage des points :

Le vainqueur remporte 3 points

En cas d'ex aequo : chacun marque 2 points

Le perdant remporte 1 point

5/ Dominos :

- matériel : 28 dominos

- 4 joueurs

Règles du jeu :

- 6 dominos par joueur + 4 dominos pour la pioche.
- proposition à débattre : tirage au sort avec un dé pour désigner le premier joueur qui place le domino de son choix.
- on joue ensuite dans l'ordre en respectant le sens des aiguilles d'une montre.
- on pioche lorsqu'on ne peut pas jouer.
- le vainqueur est celui qui a placé tous ses dominos.

Comptage des points :

Le vainqueur remporte 3 points

En cas d'ex aequo : chacun marque 2 points

Le perdant remporte 1 point