

J'entraîne mon enfant au calcul mental.

Le compte est bon.

Cette activité peut être proposée à des enfants en classe de :

CP	CE1	CE2	CM1	CM2
----	-----	-----	-----	-----

Pour faire cette activité, vous aurez besoin d'imprimer ou de recopier les propositions pour le jeu *Le compte est bon*, cf page suivante.

 Pour faire cette activité, prévoir 10 à 15 minutes.

Cette activité va permettre à votre enfant de **s'entraîner au calcul mental**. Elle peut être proposée régulièrement.

Règle du jeu du compte est bon :

Chaque nombre ne peut être utilisé qu'une seule fois. Les nombres peuvent être combinés entre eux avec les 4 opérations mathématiques pour atteindre le nombre cible.

Déroulement :

- Invitez votre enfant à trouver le nombre cible avec les nombres proposés en utilisant les 4 opérations. Cherchez avec lui le premier compte de façon à ce qu'il prenne bien connaissance de la règle et qu'il se l'approprie.

Voici 2 exemples pour débiter :

- atteindre **258** avec les nombres 4, 6, 8 et 25

Solution : $258 = \{(4 + 6) \times 25\} + 8$

- atteindre **86** avec les nombres 2, 4, 7 et 25.

Solution : $86 = (4 \times 25) - (2 \times 7)$

- Donnez-lui les autres comptes à trouver (cf page suivante).

D'autres propositions sont disponibles sur le site de l'académie de Dijon : [Cliquez sur ce lien](#)

→ **Prolongement :** Lorsque la règle du jeu est bien intégrée, vous pouvez encourager votre enfant à inventer d'autres « *Compte est bon* » à proposer aux élèves de sa classe.

Pour la maîtresse ou le maître : il est possible d'envoyer la photo des « *Compte est bon* » trouvés et des « *Compte est bon* » inventés.

Lien avec les activités de l'école : cette activité entraîne votre enfant au calcul mental.

Activité proposée par : Florence Quillery
Conseillère pédagogique – MONTELIMAR

69

3 4 6 15

101

3 4 7 20

222

3 4 25 50

54

2 8 10 50

35

4 5 6 9

320

3 4 7 8

42

2 5 7 9

300

2 5 10 20

400

3 5 7 8