



Extrait du #ClasseTICE

<http://classetice.fr/spip.php?article30>

Calcul et calcul mental

- Mathématiques -



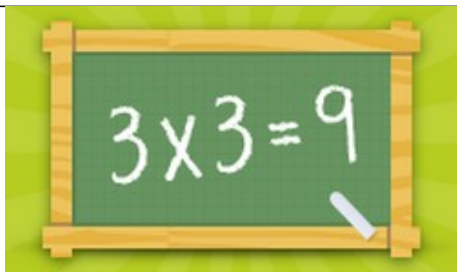
Date de mise en ligne : mercredi 15 février 2017

Description :

Séances, outils et ressources TICE pour le calcul et le calcul mental

Copyright © #ClasseTICE - Tous droits réservés

Tablesdemultiplication, exercices sur les tables



Descriptif : Sur tablesdemultiplication.fr, tu peux apprendre les tables très facilement. Les opérations sont simples et claires, tu peux donc tout de suite commencer à t'exercer sur les tables de multiplication. Choisis une des tables auxquelles tu veux t'entraîner, montre ce que tu sais faire dans le test de vitesse ou imprime de jolies fiches d'exercices.



Si tu maîtrises déjà quelques table de multiplication, le test de vitesse te permet de choisir à quelles tables tu veux t'entraîner en vitesse. Si tu te trompes, tu verras quelle erreur tu as fait à la fin du test. Ainsi, tu vas vite apprendre les tables de multiplication. Le test de vitesse est une bonne préparation au diplôme de tables. Dans le diplôme de tables, les questions passent encore plus vite que dans le test de vitesse, mais si tu réussis toutes les questions, tu obtiens de diplôme de tables ! Il y a deux diplômes de tables. Le petit diplôme comprend 30 questions. Quand tu auras obtenu le petit diplôme, tu maîtriseras les tables de 1, 2, 3, 4, 5 et 10. Dans le grand diplôme, il y a 40 questions sur toutes les tables de multiplication, de la table de 1 à celle de 10.

Le plus pédagogique : Une activité ludique et progressive permettant de s'entraîner sur les tables de multiplication en introduisant une dimension temps. Les supports numériques permettent aux élèves de découvrir ou d'approfondir leurs connaissances puis de valider leurs compétences facilement. Sa prise en main très facile permettra à l'élève, grâce à un plan ou programme de travail, de l'utiliser en autonomie. Compatible avec ordinateur, tablette et téléphone mobile.

Jouer : [cliquer ici](#)


Débingo, un jeu de calcul



 <p>2 joueurs Lancez les deux dés tour à tour. Commencez avec l'un des dés et additionnez ou soustrayez les 2 autres. Vous obtenez l'un des nombres dans les ronds ci-dessous ? Coloriez le rond de votre couleur. Le premier qui a aligné quatre ronds coloriés, a gagné !</p> 	<p>Descriptif : Prenez des dés, ajoutez une dose de "compte est bon" et une pincée de "Puissance 4", vous obtenez le "Débingo" !</p> <p>Ce jeu de maths (dont vous trouverez la version américaine qui m'a inspirée ici), peut se jouer seul ou à 2. Il s'agit de lancer les dés et de combiner les résultats de façon à obtenir les nombres inscrits sur la fiche de jeu. On colorie alors le rond contenant ce nombre. La partie se termine quand on a aligné 4 ronds coloriés à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale.</p> <p>On peut aisément varier la difficulté du jeu en augmentant le nombre de dés (ici de 2 à 4) ou en utilisant des dés avec des nombres plus grands.</p> <p>Vous trouverez 6 fiches de jeux portant pour le moment sur l'addition et la soustraction. (Les autres opérations sont en projet ;) !). Imprimez et plastifiez-les, munissez-vous de dés et de feutres ardoise et c'est parti !</p>
<p>Le plus pédagogique : Une règle du jeu très simple, une interface bien réalisée et une situation motivante font de ce programme un incontournable de fond de classe.</p>	
<p>Télécharger : cliquer ici</p>	

EdukoMaths, pour réviser ses tables de multiplication



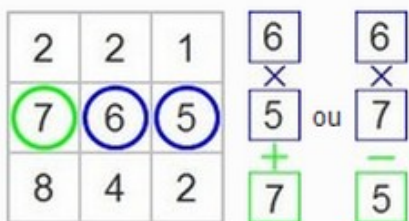
	<p>Descriptif : Avant de commencer, on établit son profil. On entre son prénom et son âge. Une fois cette courte formalité effectuée, on démarre tout de suite.</p> <p>Une première table est proposée (celle de 2) ainsi qu'un niveau (moyen). À ce stade, il est encore possible de choisir une autre table et d'augmenter ou diminuer la difficulté. Et on est parti.</p> <p>Les calculs de la table de 2 défilent dans un ordre aléatoire.</p> <p>À chaque bonne réponse, on passe au calcul suivant. En cas de mauvaise réponse, il faut réessayer jusqu'à l'obtention du bon résultat. Lorsque tous les calculs sont épuisés, le professeur Eduko fait les comptes.</p> <p>Le nombre d'erreurs est signalé et l'enfant doit reprendre les calculs erronés lors de la première tentative et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'erreurs.</p> <p>Ensuite, on passe au niveau difficile. Les opérations présentées sont à trous et l'enfant doit retrouver le multiplicateur manquant. Là encore, les calculs sont révisés jusqu'à la perfection. C'est à ce moment seulement que le professeur propose de passer à une nouvelle table.</p>
---	--

Le plus pédagogique :

À force de répétition et d'insister sur les erreurs, les calculs sont plus facilement mémorisés. Le niveau difficile avec les opérations à trous contribue à améliorer les capacités de calcul mental. Après chaque table, l'enfant a accès à sa progression et aux opérations « validées » et donc sues. Les parents aussi ont du coup accès à ce tableau de bord des enfants, une bonne façon de

S'entraîner : [cliquer](#) suivre leur progression. [ici](#)

TRIO, un jeu original pour réviser ses tables et faire du calcul mental



Descriptif : Principe du jeu : Trouver, sur le plateau, trois nombres alignés dont le résultat de la multiplication de deux d'entre eux (en bleu) augmenté ou diminué du troisième (en vert) soit égal à la cible (en rouge) préalablement tirée au sort (ci-contre : le trio a bien atteint sa cible car $(6 \times 5) + 7 = 37$ mais il y en a d'autres : $(4 \times 8) + 5$ ou $(8 \times 5) - 3 \dots$).

Ce jeu, créé par Heinz Wittenberg et anciennement commercialisé par Ravensburger, est à la base de plusieurs activités présentées dans les excellentes brochures "JEUX" de l'APMEP. La plupart des variantes proposées dans la suite de l'article en sont largement inspirées.

Le plus pédagogique : Ou comment réviser ses tables et travailler en calcul mental. Les différents paramétrages permettront d'adapter le jeu et de le complexifier pour les plus forts. A tester d'urgence !

Jouer : [cliquer ici](#)

Juniper Green, un jeu sur les multiples et diviseurs



	<p>Descriptif : Le jeu d'origine se joue à deux (voir la variante "défi" pour jouer seul ou en équipe), avec un plateau composé des 25, 50 ou 100 premiers nombres entiers et selon les règles suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> le premier joueur coche un nombre. chaque joueur coche un nombre parmi les multiples ou les diviseurs du nombre choisi par son adversaire au coup précédent. un joueur est déclaré gagnant si son adversaire ne peut plus jouer <p>Jeu développé à l'origine par Richard Porteous, enseignant à l'école de Juniper Green</p>
<p>Le plus pédagogique : Une façon originale et ludique de travailler sur la notion de multiple et de diviseur. La possibilité d'analyser la suite des nombres joués et de pouvoir en conserver une trace permettra un véritable usage pédagogique dans la classe. On pourra par exemple proposer la suite à d'autres joueurs qui devront retrouver le coefficient multiplicateur entre deux nombres.</p>	
<p>Jouer : cliquer ici</p>	

Une animation interactive pour comprendre comment est organisée une table de multiplication



<p style="text-align: center;">Table de calculs découvertes</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td></tr> <tr><td>2</td><td>4</td><td>6</td><td>8</td><td>10</td><td>12</td><td>14</td><td>16</td><td>18</td><td>20</td></tr> <tr><td>3</td><td>6</td><td>9</td><td>12</td><td>15</td><td>18</td><td>21</td><td>24</td><td>27</td><td>30</td></tr> <tr><td>4</td><td>8</td><td>12</td><td>16</td><td>20</td><td>24</td><td>28</td><td>32</td><td>36</td><td>40</td></tr> <tr><td>5</td><td>10</td><td>15</td><td>20</td><td>25</td><td>30</td><td>35</td><td>40</td><td>45</td><td>50</td></tr> <tr><td>6</td><td>12</td><td>18</td><td>24</td><td>30</td><td>36</td><td>42</td><td>48</td><td>54</td><td>60</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td><td>21</td><td>28</td><td>35</td><td>42</td><td>49</td><td>56</td><td>63</td><td>70</td></tr> <tr><td>8</td><td>16</td><td>24</td><td>32</td><td>40</td><td>48</td><td>56</td><td>64</td><td>72</td><td>80</td></tr> <tr><td>9</td><td>18</td><td>27</td><td>36</td><td>45</td><td>54</td><td>63</td><td>72</td><td>81</td><td>90</td></tr> <tr><td>10</td><td>20</td><td>30</td><td>40</td><td>50</td><td>60</td><td>70</td><td>80</td><td>90</td><td>100</td></tr> </table> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Peux-tu trouver des nombres qui apparaissent deux fois et seulement deux fois dans cette table ? Vérifie en appuyant sur le bouton "Suite".</p> <p style="text-align: center; color: green;">Suite</p> </div>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	<p>Descriptif : Au fil des tableaux, les élèves comprennent l'organisation d'une table de multiplication. L'animation est très progressive et bien construite ; elle pourra servi de présentation collective au maître pour aider ses élèves à</p>
2	3	4	5	6	7	8	9	10																																																																																												
2	4	6	8	10	12	14	16	18	20																																																																																											
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30																																																																																											
4	8	12	16	20	24	28	32	36	40																																																																																											
5	10	15	20	25	30	35	40	45	50																																																																																											
6	12	18	24	30	36	42	48	54	60																																																																																											
7	14	21	28	35	42	49	56	63	70																																																																																											
8	16	24	32	40	48	56	64	72	80																																																																																											
9	18	27	36	45	54	63	72	81	90																																																																																											
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100																																																																																											

Calcul et calcul mental

apprendre
leurs tables.

Présentation :

Le plus pédagogique : Une façon ludique de comprendre le fonctionnement d'une table de multiplication ; en comprendre l'organisation permettra alors à l'élève de mieux apprendre ses tables de par les relations qu'il y a entre les différents nombres, où comment apprendre intelligemment ses tables !

Découvrir : [cliquer ici](#)

Speedy Calculo, pour développer des stratégies en calcul mental



Descriptif : Speedy calculo est un jeu de calcul mental présenté sous forme de rouleaux, où apparaissent d'un côté 4 calculs, et de l'autre autant de nombres. Le jeu consiste à trouver le bon calcul en un temps record. Il s'adresse aux élèves de cp jusqu'au cm2.

Le plus pédagogique : L'élève ne se retrouve pas face à un calcul sans résultat, mais face à des propositions sur lesquelles il pourra faire des hypothèses quant aux solutions proposées ; une autre démarche pour travailler le calcul mental. Les quatre opérations sont prises en charge et mélangées dans les calculs.

Calculer : [cliquer ici](#)

Multi Tables, pour apprendre les tables en s'amusant





Descriptif : Multi Tables permet d'apprendre et de réviser les tables de multiplication d'une façon agréable et ludique.

Les plus jeunes s'entraîneront avec les tables de 2 à 10. Les plus grands pourront également s'exercer avec les tables de 11 à 19.

Pour commencer, sélectionnez une ou plusieurs tables à réviser. Choisissez ensuite un des différents jeux :

- ▶ A table ! C'est l'entraînement aux opérations de base pour tous les apprentis de la multiplication. Répondez aux questions en temps limité et parvenez à la parfaite maîtrise des tables étudiées.
- ▶ Tables à trous : un peu plus difficile puisqu'il faut trouver le nombre qui manque dans la multiplication.
- ▶ La bonne paire : le jeu de memory appliqué à la multiplication. Trouvez les bonnes associations pour remporter l'épreuve.
- ▶ En cascade : un jeu de calcul mental et de réflexes appliqué à la multiplication.

Le plus pédagogique : Grâce à la variété des exercices proposés, les élèves assimileront le fonctionnement des tables de multiplication et les réponses leur viendront vite naturellement.

Pour augmenter la difficulté et affronter de nouveaux défis, on peut régler le temps de réponse dans les différents jeux.

Grâce au bilan personnalisé, l'adulte pourra visualiser les résultats de l'élève et suivre sa progression, table par table.

S'entraîner : [cliquer ici](#)

Un générateur de Labynombres à jouer en ligne ou à imprimer



Descriptif : Ce programme génère des labyrinthes qui permettent un travail en calcul mental ou simplement sur la suite des nombres. L'activité consiste à trouver le chemin à emprunter jusqu'à l'arrivée. Pour cela, il convient soit d'effectuer des additions ou des soustractions, soit de lire les nombres.

Le déplacement se fait en cliquant dans les cases appropriées. On passe d'une case à l'autre par les côtés et non par les angles.

Deux types de labynombres sont proposés :

- ▶ Un labynombre qui consiste à suivre le chemin d'un nombre donné. Exemple : "Le chemin des 10".
- ▶ Un labynombre qui présente une suite de nombres. Exemple : "La suite des nombres de 5 en 5".

Le plus pédagogique : Les nombreux paramétrages, tant sur les nombres que sur les opérations permettront de réaliser des situations adaptées à chaque élève.

Générer : [cliquer ici](#)

Calcul mental CP-CE1



	<p>Descriptif : Ce logiciel, conforme aux programmes scolaires (entrée par choix des compétences en calcul mental), permet de s'entraîner au calcul mental en s'amusant. Il s'adresse aux élèves de CP et de CE1 mais peut être utilisé par des plus grands.</p> <p>au travers de ce CD vous trouverez :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Des exercices nombreux, variés et amusants avec une progression ▶ Des aides animées et sonorisées. ▶ Une réelle prise en compte des élèves en difficulté : le temps de réponse est paramétrable par l'adulte. On peut aussi choisir d'afficher les textes avec une police spéciale pour les élèves dyslexiques. ▶ Des questions écrites mais aussi orales afin de varier les modes d'apprentissage. ▶ Des tests pour s'évaluer et se repérer dans l'acquisition des compétences. ▶ Un personnage sympathique qui accompagne l'élève, l'encourage et le félicite. <p>Présentation :</p>
<p>Le plus pédagogique : Ce logiciel pourra être idéalement utilisé sur un PC en fond de classe pour s'entraîner à calculer mentalement. L'utilisation pourra être réalisée en autonomie ou dans le cadre d'ateliers en ciblant les types de calculs à travailler pour chaque élève. La grande variété des situations proposées et des compétences travaillées en feront un logiciel qui pourra être utilisé sur toute une année scolaire, tant en CP qu'en CE1. Sa prise en main très facile permettra à l'élève, grâce à un plan ou programme de travail, de l'utiliser en autonomie.</p> <p>Le logiciel est également disponible pourra tablettes tactiles.</p> <p>S'entraîner sur PC : cliquer ici</p> <p>S'entraîner sur tablette : cliquer ici</p>	

Multix une application avec une progression complète autour des tables de multiplication





Descriptif : Parmi les apprentissages fondamentaux de l'école primaire, l'apprentissage des tables de multiplication est celui qui nécessite sûrement le plus d'entraînement pour une maîtrise parfaite. Maîtrise qui, une fois acquise, simplifiera alors toutes les tâches de calcul que l'élève rencontrera par la suite. Ce travail est engagé chaque année dans toutes les classes, mais parfois faute de temps, certains élèves restent en très grande difficulté dans cette activité pourtant très automatisée. Cette plateforme a pour but d'offrir un support en ligne capable d'amener chaque élève à une plus grande maîtrise des tables, et à organiser ses apprentissages et l'entraînement qui l'accompagne.

▶ Apprentissage : module d'aide à la mémorisation des tables de multiplication.

▶ Entraînement : des jeux d'entraînement pour automatiser les réponses et ainsi gagner en rapidité et en précision.

▶ Validation : l'obtention de chaque blason permet de valider la maîtrise d'une ou plusieurs tables de multiplication de façon progressive.

▶ Prolongement : une fois tous les blasons validés, l'élève dispose des connaissances nécessaires. Un jeu de record propose de devenir expert en s'amusant.

Télécharger le livret de blasons :



Livret de blasons Multix

Le plus pédagogique : Le site Multix permet aux élèves de cycle 3 d'apprendre, de s'entraîner et de valider leurs compétences sur les tables de multiplication en ligne.

Munis d'un livret de blasons afin de suivre leur progression, les élèves progressent à leur rythme tout au long du cycle ou de l'année scolaire et selon 4 étapes. Les supports numériques permettent aux élèves de découvrir ou d'approfondir leurs connaissances puis de valider leurs compétences facilement. A chaque blason réussi correspond un mot de passe qu'ils reportent sur leur livret de blasons.

Jouer : [cliquer ici](#)

Locochoco, une application pour s'entraîner au calcul mental



calcul mental



Descriptif : Il s'agit d'une application en ligne permettant de s'entraîner à calculer mentalement. Chaque série d'exercice comporte 5 calculs.

Séries disponibles :

ajouter : + 1, + 2, + 5, + 10, + 100, dizaine + dizaine, centaine + centaine

retrancher : 1, 2, 5, 10, 100, dizaine dizaine, centaine centaine

complément : complément à 10, complément à 2, complément à la dizaine supérieure

décomposer : décomposer avec 5, décomposer avec 10

additionner

soustraire

multiplier : $\times 10$, $\times 100$

table + : table + 2, table + 3, table + 4, table + 5

table : table 2, table 3, table 4, table 5

table \times : table $\times 2$, table $\times 5$

calculer + : somme de 2 nombres, dizaine +, centaine +

calculer : différence de 2 nombres « pour aller à » dizaine, dizaine , « pour aller à » centaine, centaine

doubles : doubles, doubles spéciaux

moitiés : moitiés, moitiés spéciales

Le plus pédagogique : Les séries sont courtes ce qui rend l'entraînement très "rythmée". Il est possible de sélectionner plusieurs exercices : l'élève dispose ainsi d'un bilan pour chaque série, mais également d'un bilan global. J'ai particulièrement apprécié, notamment pour les moitiés, la diversité des énoncés (dans leur forme). Une application basique qui offre l'avantage d'une utilisation très simple et intuitive.

Calculer : [cliquer ici](#)

La bonne image, pour réviser ses tables de multiplication, mais pas que !



6	24	21
18	Ecoute !	15
30	9	27

Descriptif : Le principe est simple :

l'élève clique sur "Ecoute !" ;

une multiplication est oralisée par l'ordinateur ;

l'élève choisit alors le résultat parmi 8 nombres proposés ;

en cas d'erreur, la case se borde de rouge et l'élève a droit à autant de propositions qu'il le souhaite.

On choisira parmi les tables proposées (de 3 à 9) ou parmi d'autres petits jeux basés sur cette application dont le contenu est personnalisable.

Le plus pédagogique : Cette application propose une oralisation des énoncés. De plus, l'élève aura à choisir parmi 8 propositions, lui permettant ainsi de faire des hypothèses sur les différents résultats proposés et ainsi faire un choix réfléchi.

Enfin, un générateur permettra de personnaliser cette application et même d'y inclure des images afin de réaliser toutes sortes de quiz pour tout autre usage pédagogique.

Accéder : [cliquer ici](#)

Multibomb, un jeu de rapidité pour réviser ses tables de multiplication



Descriptif : Le but du jeu est assez évident : être le plus rapide possible (calcul de multiplications) pour éteindre la mèche de la bombe afin d'éviter qu'elle n'explose. Le jeu est progressif puisque, les niveaux passant, le nombre de bonnes réponses nécessaires pour éteindre la mèche augmente.

Le plus pédagogique : Une activité ludique et progressive permettant de s'entraîner sur les tables de multiplication en introduisant une dimension temps.

Accéder : [cliquer ici](#)

4 applications pour travailler les tables de multiplication



		<p>Descriptif : Quatre applications utilisables par les élèves sur un ordinateur individuel ou projetables via un TNI ou un simple vidéoprojecteur, pour une utilisation collective :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Les tables ▶ Le tableau à double entrées ▶ Les associations ▶ Le défi
<p>Le plus pédagogique :</p> <p>Pour chacune d'elles, vous disposez d'un panneau de contrôle pour choisir parmi les différentes options disponibles (possibilité de différencier le travail selon les élèves). Il s'agit avant tout d'un support pour réaliser des manipulations. Un clavier virtuel est disponible pour travailler avec un tableau blanc numérique.</p> <p>Accéder : cliquer ici</p>		

Connaître les tables de multiplication



	<p>Descriptif : Les tables de multiplication s'acquièrent à partir du CE1. Pour les mémoriser, les élèves doivent s'entraîner quotidiennement. L'utilisation d'un exerciceur va donc aider l'enseignant dans la mise en oeuvre de cet apprentissage.</p>
--	---

Le plus pédagogique : Le logiciel *Mes Tables* offre de nombreux paramètres qui permettent de différencier l'activité selon le niveau de classe, le moment dans l'année, et les compétences et difficultés de chacun. Sont paramétrables : le nombre de tables sur lesquelles l'élève est interrogé, la vitesse de défilement des questions, le temps de réponse, l'option permettant de proposer à nouveau les calculs dont les résultats sont erronés...

Télécharger et s'entraîner : [cliquer ici](#)

Exemple de mise en oeuvre en classe : [cliquer ici](#)

S'entraîner à calculer mentalement



Descriptif : Afin de faire acquérir des mécanismes en calcul mental on utilisera des applications en ligne spécifiques, telle que Calcul@TICE. Conçu par les équipes TICE et mathématiques de l'Inspection Académique du Nord et en partenariat avec Sésamath, ce projet a pour ambition de proposer, sous des formes originales et innovantes, des ressources numériques permettant une pratique régulière du calcul mental à l'école élémentaire.

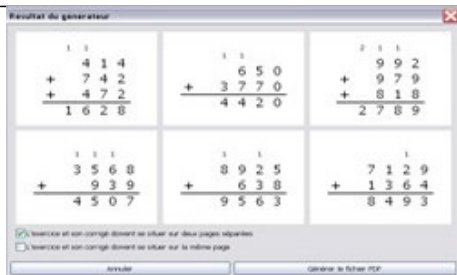
Le plus pédagogique : Le site Calcul@TICE (application en ligne ou logiciel à télécharger) permet de mettre en place très facilement des ateliers de calcul mental, adaptés à des élèves de niveau CP à CM2.

Télécharger et s'entraîner : [cliquer ici](#)

Exemple de mise en oeuvre en classe : [cliquer ici](#)

Un générateur de fiches élèves d'entraînement sur l'addition





Descriptif : AutoMath est un petit logiciel qui permet de réaliser ses grilles d'additions personnalisées en un clin d'oeil. Grâce à une fenêtre de paramétrage, vous pourrez choisir ou définir :

- ▶ Nombres entiers ou décimaux.
- ▶ Le nombre maximum et minimum de chiffres par terme (Additions avec des unités, des dizaines, des centaines...).
- ▶ Le nombre de termes maximum et minimum composant l'addition (Addition à 2 lignes, 3 lignes...).
- ▶ Si vous souhaitez travailler avec ou sans report d'addition (retenue).

Côté présentation, vous pouvez définir si chaque opération est présentée dans un tableau en colonnes (quadrillage) ou pas.

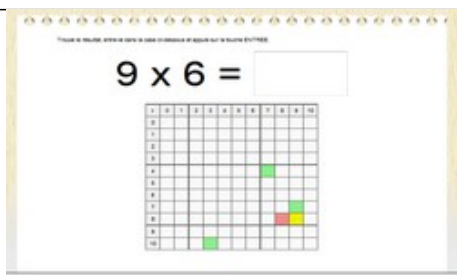
Pour les entraînements plus avancés, vous voulez également demander à ce que l'élève pose lui-même l'opération.

Il ne vous reste plus qu'à générer le résultat au format PDF, c'est prêt pour l'impression.

Le plus pédagogique : L'application permet également de générer les fiches de correction afin de mettre en place un atelier autonome dans la classe.

Générer : [cliquer ici](#)

Apprendre les tables de multiplication et d'addition sur internet



Descriptif : MesTables permet d'apprendre les tables de multiplication et d'addition sur internet. Possibilité d'enregistrer ses résultats et conserver sa progression en créant un compte (uniquement un pseudo et un mot de passe demandé) et de visualiser ses réussites et ses erreurs sur une table, à l'aide de couleurs.

Le plus pédagogique : Ce site essaie de familiariser l'enfant (ou l'adulte !) avec les tables en faisant appel aux trois types de mémoire. Le principe :

- ▶ au démarrage, on peut paramétrer "addition" ou "multiplication" en définissant l'amplitude des nombres demandés (de 0 à 10)
- ▶ Une multiplication est demandée
- ▶ L'élève répond
- ▶ Si la bonne réponse est donnée, une case verte s'affiche dans la table de multiplication
- ▶ Si la mauvaise réponse est donnée, une case rouge s'affiche. une synthèse vocale répète la multiplication en donnant le bon résultat.

Code couleur employé pendant le test : vert=bonne réponse, jaune=bonne réponse mais un peu lente, rouge=réponse incorrecte.

Apprendre : [cliquer ici](#)

Apprendre à calculer avec TUXMath



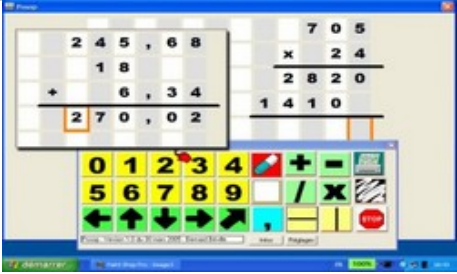
Descriptif : Il s'agit d'un programme ludique de calcul mental (addition, soustraction, multiplication, division) dont le scénario suggère la résolution des opérations par l'utilisateur, représenté par Tux (pingouin mascotte) et dont l'objectif est de détruire les opérations qui arrivent du ciel et menacent de détruire la ville qu'il doit protéger.

Le plus pédagogique : "L'école d'entraînement aux math" permet aux élèves d'être confrontés, sur plusieurs niveaux, à des additions, soustractions, multiplications, divisions ou encore des résolutions d'équations simples. Le mode arcade propose, quant à lui, à travers quatre degrés de difficulté, de tester les connaissances précédemment acquises.

Télécharger et s'entraîner : [cliquer ici](#)

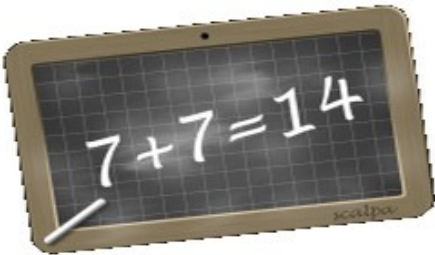
Popsop, un logiciel pour poser des opérations



	<p>Descriptif</p> <p>: Posop affiche un clavier virtuel qui permet d'entrer des nombres, et ce qui permet de poser une opération (lignes verticales, horizontales, signe de l'opération), et une feuille de calcul qui comporte des cases dans lesquelles on entre les chiffres de l'opération à poser. Le clavier est accessible à la souris, sans clic par défilement et par commande</p>
<p>Le plus pédagogique : Ce logiciel peut-être très utile :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Dans une phase d'apprentissage des techniques opératoires ▶ Pour les élèves ayant des difficultés au niveau graphique ou des difficultés d'ordre spatial ▶ Pour des élèves ayant des problèmes moteurs ▶ Pour un affichage de résolutions d'opérations sur tableau numérique interactif 	<p>s vocales (avec Dragon Naturally Speaking version Preferred).</p>
<p>Télécharger : cliquer ici</p>	


Calcul Mental Pro, un logiciel pour le calcul mental



	<p>Descriptif : Ce logiciel permet de travailler tous les items de calcul mental (additions, soustractions, multiplications et divisions) recensés dans les programmes pour l'école primaire.</p> <p>Il n'y a pas moins de 164 types d'exercices différents rassemblés dans ce logiciel : 52 items en calcul automatisé au cycle 2, contre 68 au cycle 3 et 23 items en calcul réfléchi, contre 21 au cycle 3. Parfois, vous pouvez varier la difficulté des calculs en agissant sur les bornes inférieures et supérieures du nombre cible.</p> <p>Chaque type de calcul, réfléchi ou automatisé est accessible par l'intermédiaire de menus répartis entre les cycles 2 et 3.</p>
<p>Le plus pédagogique : Avec le logiciel, il est proposé deux feuilles récapitulatives des compétences pour les deux cycles. Chacune reprend l'arborescence des menus afin que l'élève s'y retrouve facilement. Pour chaque type de calcul, l'élève peut indiquer son score en %. Il y a la place pour noter 8 scores par items.</p> <p>L'interface affiche le code de la compétence (ceci permet de la retrouver sur la feuille plus facilement), la consigne et un exemple de calcul.</p> <p>En cliquant sur le bouton "Vérifier", la correction est donnée ainsi que le pourcentage de réussite.</p>	
<p>Télécharger : cliquer ici</p>	

7x8 pour apprendre les tables de multiplication



		<p>Descriptif :</p> <p>Logiciel gratuit pour apprendre efficacement les tables de multiplications (version maison et version école). Un test d'auto-évaluation, des exercices ciblés, des conseils... incontournable.</p>
--	---	--

Le plus pédagogique : Plusieurs fonctionnalités intéressantes :

- ▶ Des tests permettent de connaître son niveau.
 - ▶ Des tables dites inversées sont soumises pour atteindre un niveau de calcul optimal.
 - ▶ Vous pourrez sauvegarder ou imprimer les résultats.
- Le logiciel va donc s'adapter aux connaissances initiales de l'élève et donc à son niveau afin de le faire progresser au mieux dans l'apprentissage de ses tables.

Télécharger : [cliquer ici](#)

Des carrés magiques pour développer les compétences en calcul mental



Descriptif : Carrés magiques Live est un logiciel permet de fourbir vos talents en calcul mental (additions, soustractions) en complétant des grilles de carrés magiques 3 x 3. Vous pouvez varier la difficulté des calculs en agissant sur les bornes inférieures et supérieures du nombre cible. La méthode de création des grilles vous assure une variété toujours renouvelée de celles-ci. Utilisation simple Après avoir réglé la taille des bornes, il faut cliquer sur le bouton "créer une grille", puis naviguer entre les cellules de la grille avec la touche tabulation du clavier. Si la réponse est bonne quand on quitte la cellule, celle-ci devient grise et inaccessible, sinon le nombre devient rouge. On peut à tout moment corriger sa réponse. N'oubliez pas d'utiliser exclusivement la touche TABULATION pour valider la dernière réponse.


Le plus pédagogique : Un logiciel ludique pour développer les compétences des élèves en calcul mental. L'activité pourra être prolongée sur papier grâce à un éditeur de carrés magiques. Ce logiciel pourra être proposé aux élèves sur des temps d'autonomie dans la classe.

Télécharger le générateur : [cliquer ici](#)

Télécharger : [cliquer ici](#)


NOMBREXE, un logiciel gratuit de calcul sur les nombres



	<p>Descriptif : Un logiciel gratuit de calcul sur les nombres :</p> <ul style="list-style-type: none"> entiers naturels (Calcul Mental, opérations élémentaires, diviseurs, multiples, nombres premiers, ...) entiers relatifs (4 opérations, parenthèses, ...) nombres rationnels (simplification, réduction au même dénominateur, 4 opérations, ...) nombres réels (écriture scientifique, équations du 1er degré et 2ème degré, systèmes, inéquations, dérivées, ...)
<p>Le plus pédagogique : Un logiciel basique et très simple d'utilisation mais complet. Des milliers d'exercices corrigés avec à chaque fois plusieurs niveaux de difficulté. En plus quelques jeux mathématiques (le compte est toujours bon, le range nombres, MaxRelatif, ...)</p> <p>Les dix meilleurs scores sont enregistrés et peuvent être consultés à tout moment. Une aide en ligne, véritable cours sur ces notions est également disponible en permanence.</p>	
<p>Télécharger : cliquer ici</p>	


Primaths, un logiciel en ligne de calcul mental



	<p>Descriptif : Cette application en ligne permet de travailler les calculs sur des nombres entiers, des nombres décimaux ou des fractions à travers les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> Des additions Des soustractions Des calculs sur les complémentaires Des multiplications (tables) Des divisions Des "classiques" en calcul mental Des exercices sur les critères de divisibilité Des choix d'opérations Des nombres manquants
<p>Le plus pédagogique : Chaque activité propose plusieurs niveaux de difficulté, notamment sur la taille des nombres, permettant ainsi de réaliser une véritable progression ou de s'adapter aux niveaux des élèves.</p>	
<p>S'entraîner : cliquer ici</p>	


Du calcul mental sonore



	<p>Descriptif : Le site du collège Alphonse Daudet à La Valette du Var propose 3 livres interactifs utilisables au cycle 3 afin de s'entraîner en calcul mental. Chaque livre regroupe des exercices à réaliser en autonomie.</p> <p><i>Voici les livres disponibles :</i></p>
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Additions ➤ Soustractions ➤ Multiplications
<p>Le plus pédagogique</p> <p>: Les calculs sont proposés sous forme orale. L'élève peut les écouter autant de fois qu'il le souhaite. Il indique alors dans la case prévue à cet effet le résultat du calcul.</p> <p>Calculer : cliquer ici</p>	

Poser et effectuer les 4 opérations



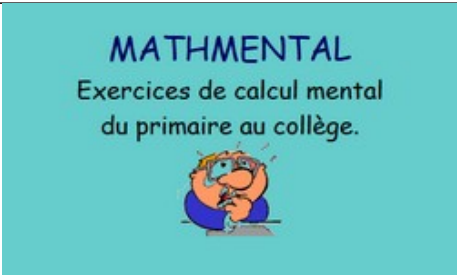
	<p>Descriptif : Le site du collège Alphonse Daudet à La Valette du Var propose un livre interactif utilisable au cycle 3 afin de s'entraîner sur les 4 opérations sur les entiers et les décimaux. Le livre regroupe des exercices à réaliser en autonomie.</p> <p><i>Voici les points abordés :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Poser des additions ➤ Poser des soustractions ➤ Poser des multiplications ➤ Poser des divisions ➤ Poser des opérations avec des décimaux ➤ Effectuer une addition ➤ Effectuer une soustraction ➤ Effectuer une multiplication ➤ Effectuer une division
---	--

Le plus pédagogique : Plus d'une trentaine de situations sont disponibles. L'élève est amené à déplacer des chiffres afin de poser ou calculer une opération. Un bilan final est proposé à l'impression. Idéal pour s'auto-évaluer.

Calculer : [cliquer ici](#)

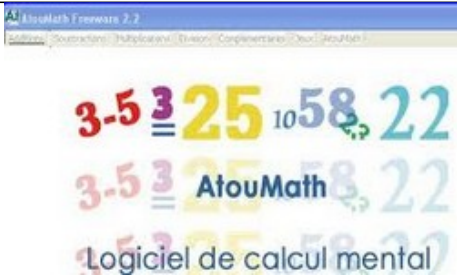
MATHMENTAL, des exercices de calcul mental du primaire au collège.



	<p>Descriptif : Cet exerciceur soumet à l'élève une série de 20 calculs que celui-ci effectue avec ou sans chronomètre. 2 à 5 niveaux de difficulté sont disponibles. L'élève peut être confronté à des compléments, des conversions, des additions, des soustractions, des multiplications, des divisions, des tables d'addition, de soustraction, de multiplication, de division...</p>
<p>Le plus pédagogique : Une application sans prétention, mais très simple d'utilisation. l'élève visualise ses résultats par des petits carrés vers et rouges. Les nombreux choix vont permettre de cibler précisément les calculs proposés.</p> <p>Calculer : cliquer ici</p>	

AtouMath, un logiciel d'entraînement au calcul



	<p>Descriptif : AtouMath est destiné aux élèves des écoles élémentaires et des collèges. Il est également très utilisé par les adultes qui souhaitent améliorer leurs compétences en calcul mental.</p> <p>Il aborde tous les thèmes du calcul mental : Addition, Soustractions, Tables de Multiplication, Multiplications élémentaires, Divisions avec et sans reste, Complémentaire, ainsi que trois jeux connus des amateurs de Calcul.</p> <p>AtouMath est un produit distribué en Shareware. La version distribuée est une version bridée qui n'offre pas toutes les possibilités de la version complète. Après réception de votre paiement, un code de débridage vous donnera accès à toutes les options qui sont actuellement grisées dans les menus déroulants.</p>
---	--

Le plus pédagogique : De nombreuses activités sont disponibles :

- ▶ Addition
- ▶ Soustraction
- ▶ Multiplication : les tables, les multiplications mentales, les doubles et les triples, les Multiples
- ▶ Division
- ▶ Complémentaires
- ▶ Jeux
- ▶ Vérification d'opérations

Ce jeu fonctionne dans de nombreuses classes. Il est simple à prendre en main et peut être utilisé en autonomie par les élèves.

Acheter : [cliquer ici](#)

Tabmult, pour apprendre les tables de multiplication



Descriptif : Tabmult permet aux élèves de réviser leurs tables (addition, soustraction, multiplication, division). Le jeu se présente sous forme d'un tableau à double entrée. le programme propose un résultat et l'on doit cliquer dans la ou une des bonnes case dans le temps imparti.

Tout est paramétrable :


- ▶ nombre de colonnes ;
- ▶ nombre de lignes ;
- ▶ temps de réponse...

Le plus pédagogique : Cette application offre l'avantage d'offrir une représentation spatiale des résultats des différentes multiplications. Ainsi l'élève pourra visualiser les différents résultats, les doublons et ainsi comprendre comment s'organise la table de multiplication afin de mieux la comprendre et donc mieux l'apprendre.

Télécharger : [cliquer ici](#)

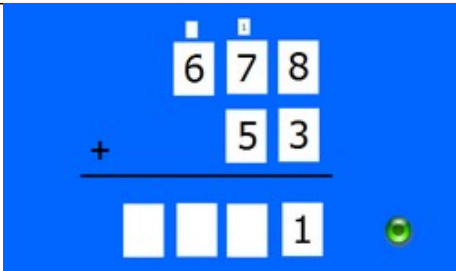
Gomath, pour s'entraîner en ligne au calcul



	<p>Descriptif : Les élèves choisissent leur niveau de difficulté et la manière de travailler : entraînement ou évaluation (durée du chrono pour les activités en calcul mental).</p> <p>L'ordinateur corrige au fur et à mesure et comptabilise les bonnes et mauvaises réponses.</p> <p>Le site comprend également des fiches d'exercices à effectuer en prolongement de l'activité en ligne.</p> <p>GoMaths crée également et instantanément des fiches d'exercices à imprimer (avec le corrigé) : possibilité de choisir le niveau de difficulté ainsi que le nombre de calculs souhaité sur la fiche.</p> <p><i>D'autres rubriques sont proposées :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Le concours international de calcul mental : possibilité de participer à un concours international sur les livrets (tables de multiplications). Une fois inscrit, toutes les parties sont enregistrées. Cela permettra à l'élève, en consultant les statistiques de ses résultats, de constater les progrès réalisés. ▶ Chaîne gomathsCH sur youtube : Gomaths.ch a désormais sa propre chaîne sur youtube ! Vous y trouverez plein de vidéos sur les constructions géométriques : www.youtube.com/gomathsCH ▶ Jeux - calculs, mémoire et raisonnement : dans la rubrique Liens / Jeux - logique, des activités afin d'exercer la mémoire, la logique et le raisonnement, tout en s'amusant. Au programme : nombreux casse-têtes, jeux de réflexion, sudokus, memory, ... ▶ Activités pour les plus grands (dès 10-11 ans). Au menu : puissances, racines, PPMC et PGDC, aire et périmètre, théorème de Pythagore et métriques, mais aussi de la géométrie, des présentations animées et plus encore. ▶ Le MiniClub - activités pour les plus jeunes (dès 5-6 ans)
<p>Le plus pédagogique : Le maître trouvera à travers ce site de nombreuses activités de calcul. Les possibilités de paramétrage vont lui permettre d'adapter les différents exercices. On se saisira des fiches imprimables afin de prolonger l'activité réalisée sur l'ordinateur.</p>	
<p>Calculer : cliquer ici</p>	

Flashmath, calcul Mental avec une progression



	<p>Descriptif : Exercices et évaluations (chronométrées ou non) interactifs en calcul mental. Avant de commencer l'activité, l'utilisateur définit précisément le calcul : nombre de chiffres, retenues ou non, visuel et/ou auditif, terminant par 0 ou 5...</p>
<p>Le plus pédagogique : Le site permet également d'apprendre à maîtriser les 4 opérations posées.</p>	
<p>Calculer : cliquer ici</p>	

Mathador, un jeu de calcul mental sur des nombres cible



Descriptif : Mathador est disponible en boîte de jeu, sur tablette ou en ligne.

Le principe :

- ▶ 5 dés sont lancés
 - ▶ Un nombre cible est à trouver
 - ▶ 3 calculs sont possibles
 - ▶ Selon les opérations utilisées, l'élève marque plus ou moins de points : addition (1 point), multiplication (1 point), soustraction (2 points) et division (3 points). Dans la version "junior", la division n'intervient pas.
- Les calculs sont simples, à la portée des élèves en difficulté. L'enjeu est au delà du calcul, dans les opérations qui seront utilisées.

Le plus pédagogique :

Les atouts pour l'enseignant :

- ▶ Pour pratiquer le calcul mental réfléchi et automatisé
 - ▶ Une application extrêmement jouante, qui installe un rapport de plaisir avec les nombres.
 - ▶ Elle met tout élève en situation de réussite, quels que soient ses acquis.
 - ▶ L'application permet de suivre le parcours de chacun dans le jeu.
- Les applications Mathador (chrono, solo, flash et plato) reprennent les principes des boîtes Mathador, tout en enrichissant l'expérience : la difficulté augmente selon une courbe très progressive. Que vous soyez débutant ou chevronné, elle s'adapte à votre niveau. Aucun blocage possible : il y a toujours une solution !

Jouer : [cliquer ici](#)

S'entraîner au calcul mental par compétences



Descriptif : L'élève choisit son niveau, choisit son objectif (ex : Dénombrer jusqu'à 5.) et peut alors s'entraîner en ligne. Possibilité de démarrer un entraînement CHRONO et ainsi peut-être battre le RECORD. L'application propose de travailler avec plus d'une centaine d'exercices ciblés. Chaque exercice comporte 20 calculs.

Le plus pédagogique : Le choix important de compétences graduées va permettre de s'adapter au niveau de chaque élève, d'établir des progressions en calcul mental et de travailler des procédures de calcul ciblées. La possibilité de générer et d'imprimer une fiche permettra de prolonger le travail effectué en ligne sur l'application.

S'entraîner : [cliquer ici](#)