

# SOMMAIRE

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Sommaire</b>	<b>5</b>
<b>LE CALCUL MENTAL</b>	<b>7</b>
<b>Éléments de contexte</b>	<b>9</b>
<i>À partir de constats</i>	9
<i>Quelques données issues de la recherche</i>	11
<i>Le calcul mental dans les programmes</i>	15
<b>« Calcul mental » : de quoi parle-t-on ?</b>	<b>18</b>
<i>Contrairement aux idées communes...</i>	18
<i>Le calcul mental c'est...</i>	19
<b>Le calcul mental en classe</b>	<b>24</b>
<i>Objectifs pour la classe</i>	24
<i>Les séances de calcul mental</i>	26
<i>La question des tables de multiplication</i>	28
<b>EXEMPLES DE MODULES DE FORMATION</b>	<b>39</b>
<b>Une formation basée sur des activités de référence</b>	<b>43</b>
<i>Une mise en situation</i>	43
<i>Quelques apports sur le calcul mental</i>	50
<b>Autres exemples de modules de formation</b>	<b>55</b>
<i>Des activités présentées par les étudiants</i>	55
<i>Un module de formation étalé sur l'année</i>	58
<i>Une séance avec la calculatrice</i>	61
<i>Une formation sur la multiplication</i>	64

<b>OUTILS POUR LA CLASSE</b>	<b>67</b>
<b>Zooms sur des activités de référence</b>	<b>71</b>
<i>Le jeu du furet</i>	71
<i>Les jeux de portrait</i>	88
<i>Les jeux de la boîte</i>	95
<b>Zoom sur le cahier de calcul</b>	<b>104</b>
<i>Répertoires de nombres</i>	104
<i>Règles de calcul</i>	109
<i>Calcul malin</i>	112
<b>Zoom sur des TUIC</b>	<b>115</b>
<i>Pistes d'analyse d'outils logiciels</i>	116
<i>Quelques exemples</i>	118
<b>Ressources complémentaires</b>	<b>125</b>
<i>Adaptations de jeux traditionnels</i>	125
<i>Jeux et activités collectives</i>	130
<i>Jeux pour binômes ou petits groupes</i>	137
<i>Activités individuelles sur fiches</i>	146
<b>Ressources bibliographiques</b>	<b>153</b>
<b>Ressources et activités en ligne</b>	<b>159</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE DE RÉFÉRENCE</b>	<b>161</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>165</b>
<b>LE PROCÉDÉ LA MARTINIÈRE</b>	<b>167</b>
<b>ACTIVITÉS PRÉSENTÉES PAR LES ÉTUDIANTS</b>	<b>170</b>
<b>LES ASSORTIMENTS DIDACTIQUES</b>	<b>172</b>