

Le concours de calcul mental de l'académie de Poitiers propose des **entraînements progressifs**. Il est donc conseillé de proposer les différents entraînements aux élèves.

Plusieurs modalités sont envisageables :

- entraînements individuels sur ordinateur ou tablette : un accompagnement individuel est indispensable pour le premier entraînement (prise en main de l'outil et spécificités de la lecture numérique)
- vidéoprojection collective pour échanger sur les procédures

Les formats proposés sont stabilisés. Le choix des nombres proposés se complexifie au fur et à mesure des entraînements. Un enregistrement audio des consignes est proposé aux élèves non lecteurs.

Le furet

- **Compétence** : Compléter une suite numérique en avançant ou en reculant
- **Activité** : Une animation vidéo avec des nombres qui défilent en avançant ou en reculant. Les élèves doivent trouver le nombre manquant représenté par un point d'interrogation. Ex : $27 - 37 - 47 - ?$

Combien vaut la carte ?

- **Compétence** : Calculer en associant des nombres qui vont bien ensemble.
- **Activité** : Une carte avec plusieurs nombres. L'élève doit additionner les nombres pour trouver la valeur de la carte. Pour optimiser ses calculs, il doit associer des nombres qui vont bien ensemble... exemple $13 - 7 - 5$

Les images

- **Compétence** : Compter et comparer
- **Activité** : Les images représentent des collections de différents « objets » abstraits ou concrets : l'élève doit compter et choisir des affirmations exactes et comprendre le vocabulaire : plus que, moins que, autant que

Qu'est ce qui fait ?

- **Compétence** : Lire et compter avec différentes représentations des nombres
- **Activité** : L'élève doit trouver la représentation correspondant au nombre donné. Plusieurs représentations sont proposées : constellations du dé, doigts, chiffres

Les compléments :

- **Compétence** : Trouver le complément d'un nombre donné
- **Activité** : L'élève doit choisir le complément d'un nombre dans un menu déroulant.

La boîte et les jetons :

- **Compétence** : Résoudre des problèmes de transformation
- **Activité** : Une animation vidéo présente une boîte et les jetons qu'elle contient. La boîte est ensuite fermée. Des jetons entrent et d'autres sortent. L'élève doit trouver le nombre de jetons contenus dans la boîte à la fin de l'animation. Les entraînements sont progressifs.
 - o Premier entraînement : les jetons entrent et sortent un par un.
 - o Second entraînement : des groupes de jetons entrent et sortent sous forme de constellation des dés
 - o Troisième entraînement : des groupes de jetons entrent et sortent avec des représentations non prototypiques
 - o Concours : un mix des trois situations est proposé.

