

Calcul mental Fiche 2

{Renforcement de la mémoire à court ou moyen terme. Illustration du jeu du furet }

On choisira l'une ou l'autre des deux consignes:

◊ Consigne 1: répéter après le maître les séries pour les continuer. Problème des scansions.

◊ Consigne 2: Faire courir le furet selon les séries pour les continuer.

1) Poursuite de séries répétitives

α) séries non numériques mais liées sémantiquement

◊ POMME POIRE PECHE ...

Danger ! Ne pas confondre avec :

◊ TABLE CHAISE NAPPE TABLE ...

◊ CHOUX FLEUR BRUXELLES LIEGE CAFE CREME CHOUX ...

Noter que cela boucle toujours, assez rapidement, pas comme dans la célèbre enfilade :



Trois p'ts chats - Chapeau de paille - Paillasson - Somnambule - Bulletin - Tintamarre - Marabout - Bout de ficelle - Selle de cheval - Cheval de course - Course à pied - Pied à terre - Terre de feu - Feufolait - Lait de vache - Vache de ferme - Ferme ta gueule - Gueule de loup - Loup des bois - Boite aux lettres - Lettre de Troie - Trois p'ts chats

Variante :

Trois p'tits chats - Chapeau d'paille - Paillasson - Somnambule - Bulletin - Tintamarre - Marabout - Bout d'cigare - Garde-fou - Fou de rage - Rage de dents - Dentifrice - Frise à plat - Platonique - Nick Carter - Terrassier - Scier du bois - Boisson chaude - Chaudière - Ermitage - Tache de suie - Suis pas contre - Contrebasse - Basse-cour - Courtisane - Zeanne d'Arc - D'arc-en-ciel - Ciel couvert - Vermifuge - Fugitif - Typhoïde - Identique - Tic nerveux - Vœux de guerre - Guerre de Troie - Trois p'tits chats ...
(Voir aussi la chanson de Serge Gainsbourg).



β) numériques non liées

◊ 3 16 37 3 16 37 ... ou ◊ 3 7 89 15 2 3 7 89 15 2 3 ...

ou ◊ 15 2 21 6 9 33 4 15 2 21 6 9 33 4 ...

Problème typique des points d'arrêt (ou encore de scansions).

γ) numériques liées

◊ 4 5 6 4 5 6 ... ou ◊ 4 6 8 7 5 4 6 8 7 5 ...

ou ◊ 12 21 31 13 12 21 31 13 ...

Et là ?

Logiques des séries ?

2) Poursuite de séries algorithmiques

α) progressions simples

◊ 1 2 3 4 5 6 ... ou ◊ 1 3 5 7 9 ... ou ◊ 0 3 2 4 3 6 3 ...

ou ◊ 1 2 4 8 16 32 ...

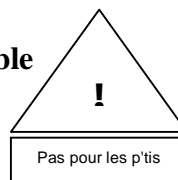
On rentre dans le calcul ; le travail de mémoire s'allège. Cf. MCT et MMT

β) progressions à deux termes (fibonacci) ou à opérateur variable

◇ 1 2 3 5 8 13 ...

ou ◇ 4 7 11 18 29 ...

ou ◇ 1+1=2 +2=4 +3=7 +4=11 +5=16 ...



γ) montagnes-russes:

◇ on part de 0 on ajoute 10 on retranche 9 on ajoute 8 etc. jusqu'à 1 puis on continue à l'envers, puis (suite de la règle?) ...

◇ on part de 0. Chaque joueur ajoute ou retranche 2 ou 5 ou 25 ou 52 au résultat précédent et à condition que le résultat reste compris entre 0 et 1000!

Réservé aux CM :

◇ CM 1 : On part d'un nombre. S'il est pair on le divise par 2; sinon on lui on ajoute 1; et ainsi de suite... jusqu'à ?

◇ CM 2 : On part d'un nombre. S'il est pair on le divise par 2; sinon on le multiplie par 3 et on ajoute 1; et ainsi de suite... jusqu'à ?

δ) suites à règles:

◇ Exemple du **TIC-BOUM** : on énonce la série numérique de proche en proche; mais si le nombre à énoncé contient le chiffre 7 on doit dire Tic, et ce autant de fois qu'il y a de tels chiffres; si ce nombre est multiple de 7, on doit dire boum, et ce autant de fois qu'il en est multiple.

Illustration: 7 est remplacé par "Tic", 28 par "Boum" comme 14, 49 par "Boum-Boum", 70 par "Tic-Boum", 77 par "Tic-Tic-Boum" etc...

Variantes: on joue par équipes (par exemple 5 de 5 enfants environ). Chaque équipe énonce à son tour et prend un point de pénalité en cas d'erreur; l'équipe qui détecte la dite erreur marque deux points. Gagne l'équipe qui a le plus de points quand on arrive à une cible donnée, multiple du nombre d'équipes, par exemple 100...

◇ Exemple du **FIZZ-BUZZ** : Présentation prise sur "www.tabou.be"

But du jeu : Compter en remplaçant certains *chiffres* par des syllabes convenues d'avance.

Le jeu : Les joueurs sont assis en cercle. L'un d'eux dit "un" à voix haute. Son voisin de gauche enchaîne immédiatement avec "deux", le voisin de gauche de celui-ci dit "trois", et ainsi de suite. Mais il est interdit de prononcer "cinq": il faut dire "**fizz**". "Sept" aussi est interdit: il doit se dire "**buzz**".

Le joueur qui doit compter cinq dira donc "fizz", de même pour vingt-cinq, trente cinq, etc ; celui qui tombe sur dix-sept dira "dix buzz" et cinquante-sept devient "fizz buzz".

(J'ajoute :) A fixer avant de jouer : que dit-on pour "quinze", "soixante-quinze" ?

Celui qui se trompe (trois fois) est éliminé du cercle. On s'efforce de compter de plus en plus vite.

Commentaire du site : Un jeu pouvant se jouer n'importe où, calme, sans cris ni bousculade et qui demande de l'habileté, de l'observation et de la mémoire.

Matériel: Pas besoin de matériel particulier

Note : ces deux jeux se trouvent dans l'excellent Guide Marabout n°93.

La pendule fait tic-tac-tic-tic
Les oiseaux du lac pic-pac-pic-pic
Glou-glou-glou font tous les dindons
Et la jolie cloche ding-dang-dong

Mais... boum!
Quand notre cœur fait boum
Tout avec lui dit boum
Et c'est l'amour qui s'éveille

Boum!
Il chante «Love in Bloom»
Au rythme de ce boum
Qui redit boum à l'oreille

Tout a changé depuis hier et la rue
A des yeux qui regardent aux fenêtres
Y a du lilas et y a des mains tendues
Sur la mer le soleil va paraître

Boum!
L'astre du jour fait boum
Tout avec lui dit boum
Quand notre cœur fait boum-boum

Le vent dans les bois fait hou-hou
La biche aux abois fait mê-ê-ê
La vaisselle cassée fait fric-fric-frac
Et les pieds mouillés font flic-flic-flac

Mais... boum!
Quand notre cœur fait boum
Tout avec lui dit boum
L'oiseau dit boum, c'est l'orage

Boum!
L'éclair qui, lui, fait boum
Et le bon Dieu dit boum
Dans son fauteuil de nuages

Car mon amour est plus vif que l'éclair
Plus léger qu'un oiseau, qu'une abeille
Et s'il fait boum, s'il se met en colère

