

# ☆☆☆ CALCULOTO ☆☆☆

*Jouer au Loto pour progresser en calcul mental... c'est le pari de ce jeu original !*

*Recommandé par les enseignants\**

Le Calculoto propose sous la forme d'un jeu de société une activité d'entraînement au calcul mental pour un usage scolaire ou familial. Le jeu de Calculoto est une variante du jeu de Loto (ou Bingo). A la différence du Loto gagner une partie de Calculoto n'est pas dû au hasard mais à l'habileté en calcul mental des joueurs.

La progression rigoureuse du Calculoto se poursuit d'un volume à l'autre du jeu et couvre l'ensemble des difficultés en calcul mental rencontrées du début à la fin d'une scolarité classique. Une partie dure environ dix minutes. Elle peut être menée avec autant d'intérêt par un à trente joueurs de niveaux et d'âges tous différents (*à partir de 5 ans*).

## Buts du jeu

- . Résoudre sa grille de calculs sans se tromper - *tous les joueurs sont potentiellement gagnants d'une même partie.*
- . Accéder, au fil des parties, à son meilleur niveau possible en calcul mental.

## Préparation du jeu

Préparer neuf jetons par joueur (*à défaut on pourra utiliser des graines, des boutons...*) et les cartes du jeu<sup>\*</sup> de Calculoto (*elles se présentent sous le format de cartes à jouer (recto blanc ou coloré / verso grisé)*). Un meneur de jeu doit avoir à sa disposition des numéros entre 1 et 30<sup>\*</sup> (*billes ou feuillets numérotés*) et la feuille de correction vierge<sup>\*</sup> qu'il complètera au fur et à mesure de la partie.

## CALCULOTO original

La formule originale du Calculoto se joue sur la face blanche (ou colorée suivant votre version du jeu) des cartes du jeu.

### Déroulement d'une partie

*Avant de commencer la première partie, estimer le niveau de départ de chaque joueur en référence à la progression de calculs<sup>\*</sup>. Tout ou partie des joueurs peut aussi démarrer du niveau « 0 » ou de tout autre niveau de votre choix.*

- . Pour débiter une partie, distribuer à chaque joueur neuf jetons et une carte de Calculoto de son niveau - *face grisée visible.*
- . Demander à tous les joueurs de retourner en même temps leur carte - *face grisée cachée.*
- . Laisser aux joueurs **une minute de préparation** pour découvrir la grille de neuf cases de calculs de leur carte.
- . Le meneur de jeu annonce alors à voix haute, l'un après l'autre, des numéros tirés au sort entre 1 et 30 (*rythme proposé : un nouveau numéro toutes les dix secondes répété deux fois*).
- . Les joueurs qui reconnaissent un numéro annoncé sur leur carte (*résultat d'un calcul*) placent un jeton sur la case concernée.
- . Celui qui termine la grille de sa carte (*les neuf calculs sont recouverts d'un jeton*) crie « **Calculoto !** ». Sa grille est alors vérifiée par le meneur de jeu. Si sa victoire est confirmée il progresse d'un niveau pour la partie suivante (*son résultat est reporté dans le tableau « inscription niveau joueurs »<sup>\*</sup>*), dans le cas contraire il reste au même niveau. La partie en cours s'arrête pour lui. Elle continue pour les autres joueurs qui sont tous encore potentiellement gagnants de cette même manche jusqu'à l'annonce du dernier des trente numéros - *à l'issue d'une partie, les joueurs qui n'ont pas su remplir leur grille se verront attribuer le même niveau pour la partie suivante.*

NB : Le meneur de jeu vérifie facilement et rapidement chaque carte terminée grâce à sa feuille de correction<sup>\*</sup>. Il la coche au fur et à mesure que le jeu se déroule (*il est recommandé d'utiliser un crayon « effaçable » pour écrire sur la feuille de correction, elle pourra être réutilisée pour les parties suivantes*). Il demande au joueur qui dit avoir fini une grille de lui montrer sur sa carte la case du calcul correspondant au dernier numéro annoncé. Il se contente alors de contrôler sur la carte du joueur la position et l'exactitude de ce dernier résultat. Sur la grille de correction du meneur de jeu toutes les cartes sont illustrées et la position des numéros cochés permet de les identifier. Le meneur retrouve rapidement la carte du joueur et vérifie ainsi s'il a gagné ou pas.

### Remarques

La face verso des cartes (*blanche ou colorée suivant votre version du jeu*) avec laquelle se joue une partie de Calculoto en formule originale propose trois modèles de calculs de degrés successifs de telle sorte que la graduation des niveaux est très progressive. / Si l'on veut renforcer ou accélérer la progression du jeu, en ne laissant de côté aucun de ses degrés de difficulté, il est possible de faire avancer de trois niveaux d'un coup les joueurs gagnants d'une manche. / Après plusieurs échecs successifs, on pourra autoriser les joueurs perdants à reprendre la partie suivante à un autre niveau : inférieur et plus facile pour les relancer dans le jeu, ou même plus difficile pour les encourager. / La feuille de progression<sup>\*</sup> peut servir de support au travail d'apprentissage des techniques opératoires de calcul mental. Elle reprend la progression des niveaux du jeu et peut être distribuée aux joueurs en amont d'une partie pour qu'ils s'y préparent ou en aval pour une activité de remédiation.

---

\* Une liste de professionnels de l'éducation approuvant l'intérêt du « Calculoto », l'ensemble des variantes et des documents ressources du jeu librement téléchargeables sur <http://www.calculoto.com>