

Jeu de la cible

C'est un jeu collectif, joué en calcul mental.

Ce jeu est utilisé du CP au CM2, ce qui fait que les élèves comprennent bien le principe et qu'on gagne du temps sur les modalités de mise en œuvre.

Matériel :

Cibles plastifiées

Affiche ou inscription au tableau des valeurs de chaque zone.

Règle 1 :

L'enseignant affiche une cible au tableau et les valeurs de chaque zone de couleur. Elle dessine trois marques.

Elle demande le score aux élèves.

Exemple :

ROUGE = 10 ; VERT = 5 ; BLEU = 1

1 marque dans chaque zone = score total de 16.

Règle 2 :

L'enseignant dessine deux marques et annonce le score total en indiquant qu'il manque la troisième marque.

Les élèves doivent trouver la marque manquante (= addition à trou !).

Règle 3 :

L'enseignant annonce un score et un nombre de marques. Les élèves doivent proposer la ou les combinaisons réponses.

Choix de valeurs :

10-5-1 ou 5-3-1, etc.

Ce choix est précisé dans le descriptif des séances.