

ROBIN DES MATHS - CYCLE 1 GS



OBJECTIF(S) MATHÉMATIQUES

- Connaître différentes représentations des nombres de 1 à 6 (constellations, écriture chiffrée...)
- Comparer des quantités

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Constituer une collection correspondant à un cardinal donné
- Savoir la représenter
- Additionner deux collections

OBJECTIFS LANGAGIERS

- Être capable d'exprimer ses procédures
- Être capable de justifier un ordre de grandeur

ACTIVITÉ

Vise la cible pour gagner le plus de points possible.

MATÉRIEL

- Cibles verticales/ balles scratch
- Cubes
- Feuilles / feutres

DÉROULEMENT

Étape 1 : le jeu

1. Obtenir le plus de points possible en lançant une balle sur la cible ; on effectuera 2 tours de jeu.
2. Après chaque lancer, le joueur représentera le nombre de points obtenus par écrit sur sa fiche.

Étape 2 : « qui a gagné ? »

1. Constituer une collection équipotente : autant de cubes que de points gagnés au cours des 2 lancers.
2. Comparer les collections entre joueurs pour déterminer le gagnant.

VARIABLES

Utiliser différentes cibles (champs numériques variables selon le niveau).
Utiliser une bande numérique pour comptabiliser les points.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Augmenter les valeurs numériques.
- Jouer par 2.

POINT DE VIGILANCE

Dissocier la séance de motricité de l'exploitation mathématique en classe