

# ROBIN DES MATHS - CYCLE 3



## OBJECTIF(S) MATHÉMATIQUES

- Calculer mentalement et/ou en ligne

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Utiliser les doubles et les triples (composer/décomposer)
- Utiliser différentes opérations différentes (additions, multiplications, soustractions...)
- Utiliser les propriétés des opérations (commutativité/distributivité)

## OBJECTIFS LANGAGIERS

- Expliquer ses procédures de calcul

## ACTIVITÉ

*Lancer puis calculer le score obtenu seul ou à plusieurs selon les configurations retenues.*

## MATÉRIEL

- Cibles horizontales/ palets
- Feuilles/stylos

## MODALITÉS D'ORGANISATION

Lancer seul ou à plusieurs (jusqu'à 3)  
Effectuer 3 lancers à tour de rôle entre les différents joueurs

## DÉROULEMENT

### Étape 1 : le jeu

1. Effectuer 3 lancers

### Étape 2 : « qui a gagné ? »

1. Calculer le score (mentalement ou en ligne)
2. Écrire le score obtenu

## POUR ALLER PLUS LOIN :

- Fabrication de cibles en lien avec les notions mathématiques travaillées (fractions par exemple) et pour pouvoir jouer en classe
- Décompter (on part d'un score du type 101 et l'objectif est d'atteindre 0)

Remarque : dissocier la séance de motricité de l'exploitation mathématique en classe

