

Technique d'exécution



Champs de formation	Mathématiques					
Classe	CP-CM2					
Utilité	Maitriser les quatre opérations					
Formule d'utilisation	En paire, en groupe.					
Matériel	Les cartes avec des nombres					
Déroulement	<p>Chaque joueur reçoit un certain nombre de cartes (5 à 10 cartes). Il s'agit de trouver le résultat le plus proche possible de 100, en utilisant toutes les cartes que l'on a en main, et ce, dans un laps de temps à définir (3 minutes par exemple). Ce résultat peut provenir d'une addition, soustraction, multiplication ou division. Mais chaque nombre ne peut être utilisé que d'une seule fois.</p> <p>Le gagnant est celui dont le résultat est le plus proche possible de 100.</p> <p>Ex : Abla reçoit les cinq cartes suivantes</p> <div style="text-align: center;"><table border="1" style="margin: auto;"><tr><td style="padding: 5px;">37</td><td style="padding: 5px;">8</td><td style="padding: 5px;">14</td><td style="padding: 5px;">55</td><td style="padding: 5px;">96</td></tr></table> $\begin{array}{r} \boxed{37} + \boxed{8} = 45 \\ 45 + \boxed{14} = 59 \\ 59 - \boxed{55} = 4 \\ 4 + \boxed{96} = 100 \end{array}$</div>	37	8	14	55	96
37	8	14	55	96		
Quelques stratégies						
Adaptation	Les cartes qui seront distribuées aux élèves doivent être dans l'intervalle des nombres de leur niveau. Pour le CP par exemple, on choisira les nombres compris entre 0 et 20 et le nombre cherché peut être 20.					