

# Jeu de la cible

## 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. Il dessine des marques puis demande le score aux élèves.

## 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 :

ROUGE	VERT	BLEU	ORANGE	
1 000	100	10	1	
10 000	1 000	100	10	
100 000	10 000	1 000	100	
10	1	0,1	0,01	
1	0,1	0,01	0,001	