

# OUTILS

## Mathématiques ludiques: zoom sur un outil pour travailler les automatismes

**Mathador** est un jeu de calcul mental sur le principe du compte est bon:

A partir de 5 nombres donnés il faut atteindre un nombre cible en enchaînant les opérations, comme illustré dans l'exemple ci dessous.



**mathador CLASSE**

Nom : \_\_\_\_\_  
 Classe : 4e09  
 Date : 15/04/2021

Nombre cible 70      Nombres à utiliser 2 3 5 8 14

Utilise un brouillon ou le dos de la feuille pour tes recherches.  
 À la fin des 4 minutes, tu dois avoir recopié ta réponse dans le cadre ci-dessous.

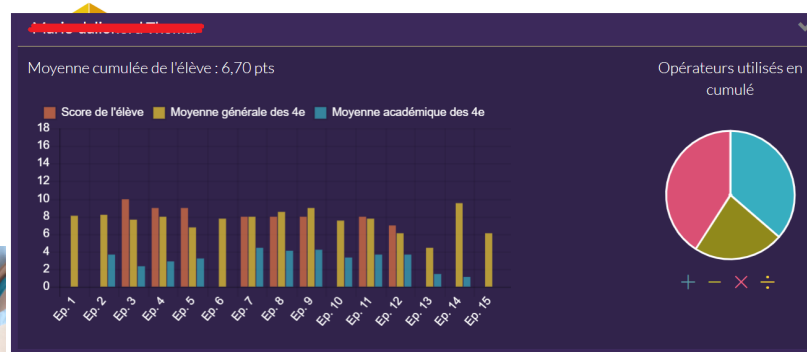
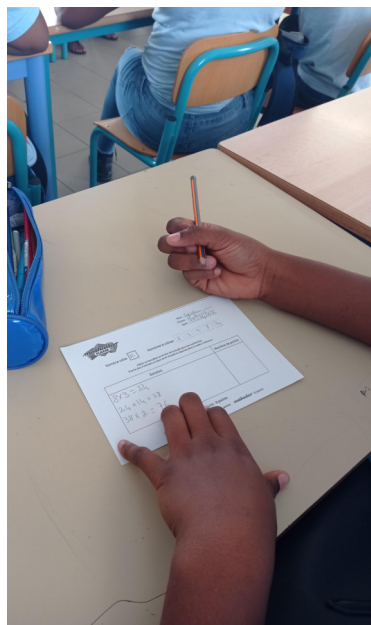
Solution	Nombre de points
$14 \div 2 = 7$ $7 - 3 = 4$ $4 + 5 = 9$ $9 \times 8 = 72$	18

Une réponse juste : 5 points

1 point   1 point   2 points   3 points   **mathador** 13 points

Instauré sous forme de rituel dans la classe, du CE1 à la 3e, il permet de travailler sur la perception des ordres de grandeur, le sens des nombres et le sens des opérations. Chaque élève peut s'inscrire et jouer gratuitement.

Le professeur peut également souscrire à un compte Mathador Classe et y créer sa classe. Il pourra alors avoir accès aux statistiques de ses élèves.



Mathador Classe permet aussi de participer au concours national Mathador dont les épreuves se déroulent chaque année de janvier à mai : cette compétition est une source de motivation supplémentaire pour les élèves !