

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée en GS

Jeu : le loto

Matériel : Un carton de jeu (à reproduire ou imprimer)

6 à 8 jetons (haricots ou petits galets...) par joueur

Des boules (ou des bouchons) sur lesquelles sont inscrits les nombres de 1 à 10



Règle du jeu 1 :

Un meneur de jeu tire au sort une boule (bouchons) sur laquelle est inscrit un nombre de 1 à 10. Pour que le choix soit véritablement aléatoire, les boules sont cachées dans un sac opaque. Dès qu'il a tiré le numéro, le meneur de jeu annonce, à voix claire et audible de tous, le numéro lu sur la boule. Les joueurs ont reçu en début de partie un ou plusieurs cartons de jeu. Sur chaque carton figure une grille comportant 6 nombres. Chaque joueur, à l'annonce du numéro tiré par le meneur de jeu, vérifie si l'un de ses cartons comporte le numéro tiré. Si oui, il met un jeton sur la case correspondante. On procède alors à un nouveau tirage et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait gagné. Le gagnant est celui qui réalise le premier un carton plein.

Pour les plus motivés :

Jeu 2 : le nombre mystère

Matériel : des gabarits pour écrire les nombres (à reproduire ou à imprimer)

Des cartes sur lesquelles sont inscrits les nombres de 1 à 9.

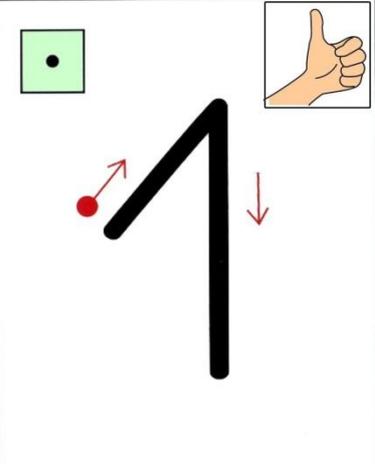
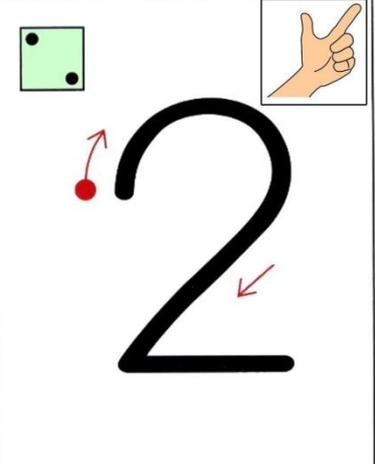
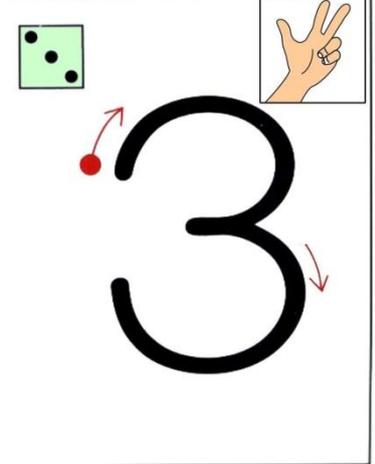
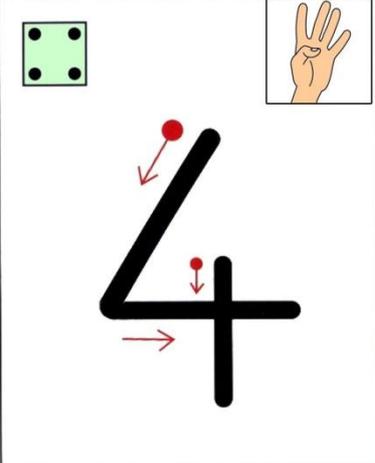
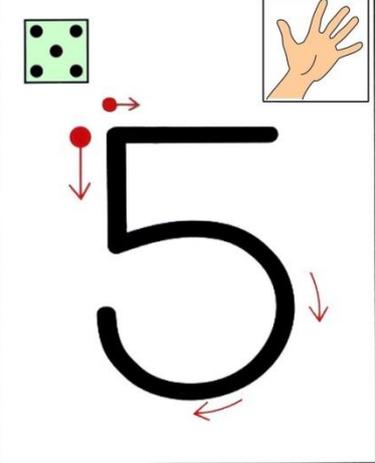
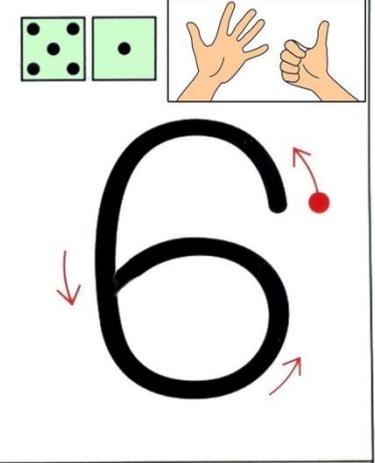
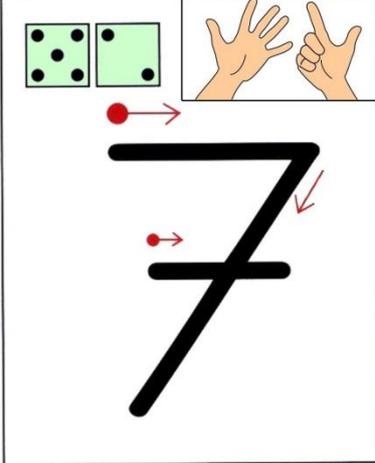
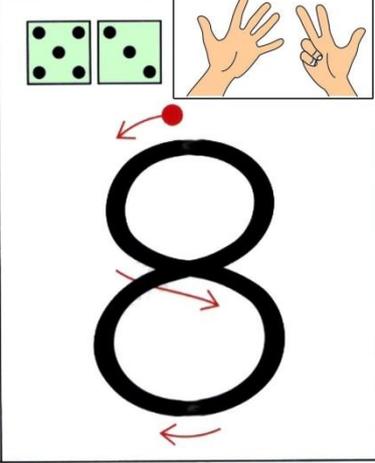
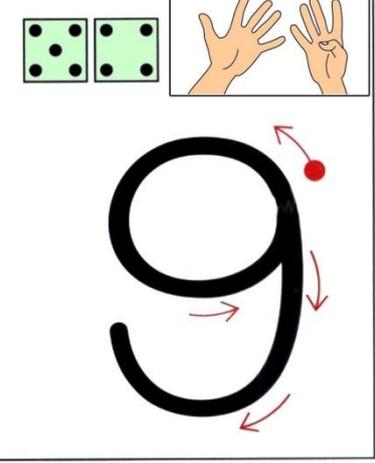
Règle du jeu 2 :

Dans une grille de 9 cases sont inscrits **les nombres de 1 à 9**. Un seul nombre n'est pas présent dans la grille. C'est le nombre mystère. Il s'agit de trouver ce nombre mystère.

- 1) Le parent montre les cartes où sont inscrits les nombres de 1 à 9 dans une grille. Il tire une carte pendant que son enfant a les yeux fermés. Il demande de trouver le nombre qui manque. Expliquer comment on a procédé.
- 2) La même situation est proposée en travail individuel avec les grilles problèmes du nombre mystère.
- 3) Le parent retire ensuite 2 cartes et demande de trouver les 2 nombres manquants.

JE M'ENTRAINE

En utilisant mon index, je repasse sur le chiffre en respectant le sens du tracé.
Je repasse le chiffre choisi 5 fois les yeux ouverts, 5 fois les yeux fermés.

Les cartons de jeu du loto :

	6		10
3		9	
	2		4

3	8	7	10
5	2	9	4

1		9	
	8		5
6		7	

5	3	9	10
1	4	7	6

	3		2
7		9	
	8		6

4	10	7	6
1	2	9	8

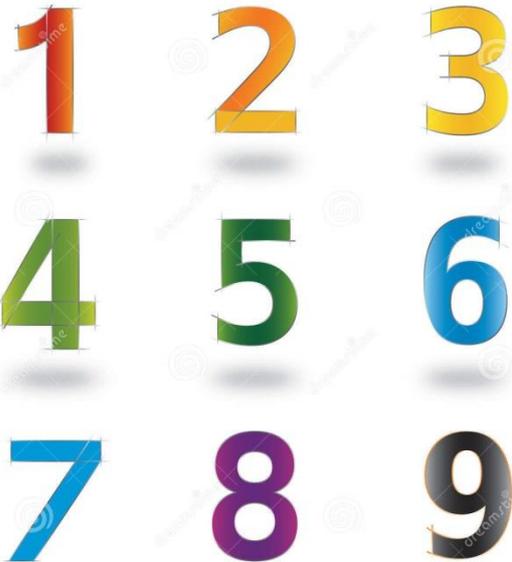
Trouve le nombre mystère qui manque dans chaque grille :

4	9	1
6		8
2	5	3

Les cartes :

3	5	7
1	6	4
	8	2

8	4	9
2	6	
7	3	1



Pose sur la feuille le nombre de jetons demandé :

