

Construire les premiers outils pour structurer sa pensée en PS

Jeu : le loto

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

3 jetons (haricots ou petits galets...) par joueur

Des boules (ou des bouchons) sur lesquelles sont inscrits les nombres de 1 à 4



Règle du jeu :

Un meneur de jeu tire au sort une boule (bouchons) sur laquelle est inscrit un nombre de 1 à 4. 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.

Les cartons de jeu du loto :

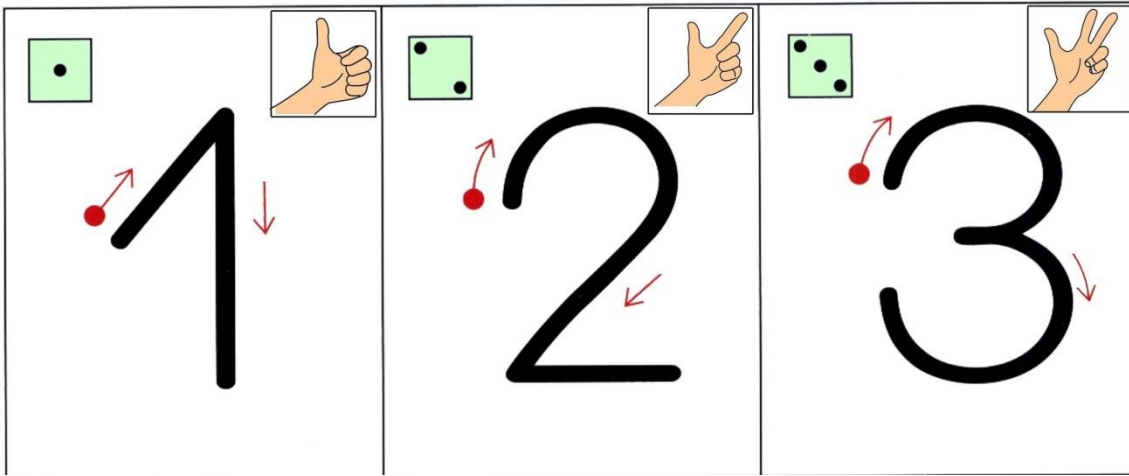
1		3
	4	

	2	
3		1

4		2
	3	

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.



Trouve le nombre qui manque dans chaque grille : 1 2 3

1		3
---	--	---

1	2	?
---	---	---

	1	2
--	---	---

3	2	
---	---	--

Pose sur ses feuilles le nombre de jetons demandé :

