



Autres variantes possibles :

« lotoroute » :

action unique sur une même dizaine ou sur des dizaines différentes.

Jeu collectif de 2 à 6 joueurs.

Matériel : autant de planches lotos que de joueurs. Planches lotos d'une même dizaine ou de dizaines différentes. Les cartes d'une ou des dizaines retenues avec la même compétence choisie (exemple l'addition).

Chaque joueur choisit une planche. Les cartes sont placées dans un sac. Un des joueurs est celui qui pioche les cartes dans le sac. Il annonce l'opération écrite dessus. Le joueur qui a le résultat demandé place la carte dans la case correspondante sur sa grille. Le gagnant est celui qui complète le premier sa grille.

« lotoroute de rapidité » :

différentes actions sur une même dizaine.

Jeu collectif de 3 à 6 joueurs, jeu de rapidité.

Matériel : 3 ou 6 planches lotos d'une même couleur (rose : de 10 à 19 pour 6 planches, de 1 à 10 et 6 à 15 pour 3 planches ou jaune 3 joueurs avec les planches 70, 80, 90 mélangées). Les 24 ou 48 cartes pour la dizaine choisie avec les différentes actions.

Chaque joueur choisit une planche présélectionnée. Les cartes sont placées dans un sac. Un des joueurs est celui qui pioche les cartes dans le sac. Il annonce l'opération écrite dessus. Chacun des joueurs possède la réponse sur sa grille. Le premier qui annonce la réponse remporte la carte et la place sur la case correspondante. Le gagnant est celui qui complète sa grille le premier.

« plus grand que la bataille » :

actions mélangées, sur une dizaine donnée.

2 joueurs. Les cartes d'une dizaine donnée (24 ou 48 cartes).

Distribuer toutes les cartes aux deux joueurs.

Les deux joueurs font une pioche avec toutes leurs cartes. Ils piochent chacun une carte. Celui qui a le résultat demandé le plus grand est le plus fort et l'emporte. Le joueur qui l'a placée au centre de la table remporte la carte de son adversaire et reprend sa carte. Il les place à l'endroit à côté de son autre tas. En cas de bataille (carte de même valeur), on place une autre carte à l'envers puis une autre à l'endroit. Le joueur qui a le nombre de la plus grande valeur l'emporte.

Le gagnant est celui qui a remporté toutes les cartes de son adversaire. Ou celui qui a le plus de cartes à l'arrêt de la partie.

Ce jeu peut éventuellement se jouer à 3 ou 4.



Jeu de manipulations mathématiques des nombres de 1 à 99

Conception : Vincent Deniziot

1



LOTO ROUTE DES NOMBRES



99

Objectifs pédagogiques du jeu :

- connaître les nombres entiers inférieurs à 100
- encadrer ces nombres (action d'encadrement)
- écrire ces nombres dans l'ordre croissant ou décroissant (action avant/ après)
- calculer mentalement des sommes et des différences (ajout, retrait, groupements par 2, 5, 10)
- calculer en ligne des sommes, des différences, réaliser des opérations à trous (actions ajout, retrait, opérations à trous).



Préambule :

Dans ce jeu, l'accent est mis sur les dizaines les plus difficiles à maîtriser par les enfants : de 1 à 19 et de 70 à 99.

Les différents niveaux proposés suivent la progression de l'apprentissage des dizaines tout au long de l'année scolaire.



Principes du jeu :

Les enfants doivent remplir leur planche de lotoroute à l'aide de cartes actions. Ils le font :

- par dizaine sur une même action
- par dizaine sur plusieurs actions
- par compétence sur plusieurs actions.



Matériel :

- 12 planches de loto recto/verso de 8 nombres classés par dizaine (voir les niveaux et couleurs des cartes) et 288 cartes classées par nuances de couleurs.

Répartition,

12 planches roses recto :

3 planches rose clair : dizaine de 1 à 10,
3 planches rose médian : dizaine de 6 à 15
6 planches rose foncé : dizaine de 10 à 19
+ 144 cartes actions indicées.

Au verso des 12 planches roses:

3 planches bleues : dizaines de 16 à 25, de 20 à 29 et de 30 à 39
3 planches violettes : dizaines de 40 à 49, de 50 à 59 et de 60 à 69
3 planches jaunes : dizaines de 70 à 79, de 80 à 89 et de 90 à 99
3 planches mixtes jaunes : dizaines de 70 à 90
+144 cartes actions indicées.

Remarque : les cartes actions jaunes et roses sont recto-verso.

Les 288 cartes actions sont classées par compétences, repérées par un sigle en haut à gauche de chaque carte :

- - ajout de quantités (addition)
- ◆ - retrait de quantités (soustraction)
- ★ - groupements par 2, 5, 10 ou regroupement par unités et dizaines
- - le nombre avant
- ▲ - le nombre après
- ✕ - encadrement de nombres
- ⊖ - addition à trou.

Remarque : pour les dizaines de 20 à 60, plusieurs actions sont regroupées pour une même série de cartes, les symboles retenus sont : ■●▲



Modes opératoires :

1

Niveau 1 : dizaine de 1 à 10 :

3 planches rose clair (1 ou 2 joueurs par planche), 48 cartes consignes rose clair (6 compétences)

a/ Dans la dizaine avec une même action. Prendre une planche loto ainsi que 8 cartes d'une des 6 compétences. Le joueur doit placer au bon endroit sur sa planche loto les 8 cartes qui lui ont été attribuées, en respectant la consigne écrite sur sa carte. Un autre joueur ou l'adulte vérifiera.

Chaque enfant renouvelera le protocole afin d'utiliser les 6 actions différentes.

b/ Dans la dizaine avec plusieurs actions. Prendre une planche ainsi que 8 cartes parmi les 6 actions mélangées. Le joueur doit placer au bon endroit sur sa planche loto les 8 cartes qui lui ont été attribuées, en respectant la consigne écrite sur sa carte. Un autre joueur ou l'adulte vérifiera.

Variante 1 : une ou plusieurs planches lotos sont proposées au centre de la table, les cartes consignes sont mélangées ; chaque joueur reçoit plusieurs cartes et à tour de rôle les positionne en marge du nombre sélectionné (afin de laisser toujours visible le nombre visé). Le 1^{er} qui s'est débarrassé de toutes ses cartes a gagné.

Variante 2 : idem variante 1 mais les joueurs placent leur carte consigne sur le nombre visé. Ceci rend la recherche suivante plus difficile (ex : la carte consigne « 5 ? 7 » recouvre le nombre « 6 », le prochain joueur qui aura besoin du nombre « 6 » placera sa carte par-dessus la carte « 5 ? 7 »).

2

Niveau 2 : nombres de 6 à 15 :

3 planches rose médian (1 ou 2 joueurs par planche), 48 cartes actions rose médian. (6 compétences)

Même protocoles de jeu que le niveau 1.

3

Niveau 3 : dizaine de 10 à 19 :

6 planches rose foncé (1 joueur par planche), 48 cartes actions rose foncé. (6 compétences)

Même protocoles de jeu que le niveau 1.

4

Niveau 4 : nombres de 16 à 25, puis dizaines 20, 30, 40, 50 et 60 :

6 planches (3 bleues, 3 violettes), 144 cartes actions avec 7 actions regroupées de la façon suivante :

- - addition/groupement par 2,5 et 10,
 - - soustraction/opération à trous,
 - ▲ - le chiffre d'avant/ le chiffre d'après/l'encadrement.
- Même protocoles de jeu que le niveau 1.

5

Niveau 5 : dizaines 70, 80 et 90 :

3 planches jaunes (de 70 à 79 jaune clair, de 80 à 89 jaune médian, de 90 à 99 jaune orangé), 144 cartes actions (6 actions)

Même protocoles de jeu que le niveau 1.

6

Niveau 6 : dizaines de 70, 80 et 90 (jeu collectif) :

3 planches mixtes jaunes mélangeant sur chaque planche des nombres compris entre 70 et 99, 144 cartes actions.

a/ par action pour les 3 dizaines

Même protocole de jeu que le niveau 1a).

b/ plusieurs actions sur les 3 dizaines.

Même protocole de jeu que le niveau 1b) en prenant une action différente dans chaque dizaine.