

# LOTO DES NOMBRES



- Cycle 2
- Jeu de calcul mental.
- Compétences visées : entraide au sein d'une équipe, addition et soustraction (CP-CE1), notions de double et de moitié (CE1)
- Nombre de joueurs: 3 équipes de 2 joueurs + 1 meneur de jeu
- Durée d'une partie: 20 minutes environ.

Quelle que soit la grille support choisie (en fonction du niveau de difficulté), pour gagner, une équipe doit avoir posé un pion sur toutes les cases de ses grilles.

Tous les joueurs de l'équipe ont la même grille. Quand le meneur de jeu énonce une opération de son choix, les joueurs doivent lui montrer la case-réponse correspondante sur leur grille. Si les joueurs de l'équipe n'ont pas choisi la même réponse, la concertation entre les membres de l'équipe est nécessaire pour valider une réponse commune.

Règle du jeu



# Loto des nombres

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

## Objectifs

- . Apprendre à jouer en équipe et à s'entraider entre partenaires.
- . Renforcer la connaissance des nombres par le calcul mental.
- . Améliorer ses résultats en tenant compte des justifications des autres élèves.

## Objectifs spécifiques

- . Effectuer des choix et les argumenter.
- . Ecouter un raisonnement.
- . Calculer mentalement.

## Matériel pour une progression possible du CP au CE2

- . Grilles de nombres à choisir en fonction de la difficulté entre les 3 séries proposées :
  - grille blanche : nombres compris entre 10 et 70 pour le CP (addition, soustraction et multiplication) ;
  - grille jaune : nombre compris entre 50 et 120 pour le CE1 (addition, soustraction et multiplication) ;
  - grille bleue : nombre compris entre 100 et 800 à partir du CE2 (addition, soustraction, multiplication et division).

## Matériel pour une équipe de 3 joueurs + son meneur de jeu

- . 1 règle de jeu plastifiée
- . 1 grille de nombres (blanche, jaune ou bleue)
- . Des pions (haricots....) *non fournis*
- . 9 « cartes-opérations » avec les réponses pour le meneur de jeu
- . Grilles de nombres vierges
- . Sablier ou chronomètre *non fourni*

## But du jeu

Quelle que soit la grille support choisie, pour gagner, une équipe doit avoir recouvert toutes les cases de sa grille avec les pions.

## Déroulement

- . Composer des équipes de 3 joueurs + son meneur de jeu.
- . Choisir une couleur de grille selon la période de l'année et le niveau de la classe. Le choix peut être fait soit par l'enseignant, soit par les élèves. Les 3 joueurs reçoivent chacun la même grille (même couleur).
- . Le meneur prend en main les 9 « cartes-opérations » avec les réponses sans les montrer aux 3 autres joueurs. Il énonce la première opération de son choix. Les trois joueurs doivent lui montrer la case-réponse correspondante sur leur grille. **Chacun doit justifier sa réponse. Le meneur de jeu valide ou invalide les trois réponses à l'aide de sa carte.** Si la réponse est juste, le joueur pose un pion sur la case.

## Variantes

- . Dans le cas où une seule équipe joue, les 3 mêmes grilles peuvent être remplies dans un temps donné par l'enseignant.
- . Dans le cas où plusieurs équipes jouent ensemble, l'équipe gagnante est celle qui a rempli toutes ses grilles le plus rapidement possible.

# Loto des nombres

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

## Objectifs

- . Apprendre à jouer en équipe et à s'entraider entre partenaires.
- . Renforcer la connaissance des nombres (lecture en chiffres, dénombrement)

## Objectifs spécifiques

- . Effectuer des choix.
- . Mémoriser les tables de multiplication.

## Matériel pour une progression du CP au CE2

- . 3 grilles de nombres de difficultés progressives pour mémoriser les tables de multiplication (grille rose pour le CP, grille verte pour le CE1 et grille orange pour le CE2).

## Matériel pour une équipe de 2 joueurs + son meneur de jeu (On multiplie ce matériel en fonction du nombre d'équipes constituées.)

- . 1 grille de 9 nombres
- . 1 sachet de 9 « cartes-multiplication »

## But du jeu

Pour gagner, une équipe doit avoir posé une « carte-multiplication » sur toutes les cases de sa grille.

## Déroulement

- . Composer des équipes de 2 joueurs + son meneur de jeu.
- . Choisir une grille selon la période de l'année. Le choix peut être fait soit par l'enseignant, soit par les élèves.
- . Le meneur prend en main les 9 « cartes-multiplication » et énonce la première opération. Les deux joueurs doivent lui montrer la case-réponse correspondante sur la grille. **Le meneur de jeu valide ou invalide la réponse à l'aide de la réponse inscrite sur la carte.**
  - Si la réponse est juste, le meneur donne la « carte-multiplication » aux joueurs qui la posent alors sur la grille.
  - Si la réponse est inexacte, le meneur garde la carte. Il la proposera à nouveau plus tard.

## Variante

- . La grille peut être remplie dans un temps donné par l'enseignant.

## Contrainte qui favorise échanges et coopération

- . Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur le produit de l'opération.



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **Loto des nombres** Cycle 2 (CP) jeu P012

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Loto des nombres	OUI	NON
1	Chaque équipe est composée de 3 joueurs.		
2	L'équipe dispose d'une grille comportant 6 opérations.		
3	Les deux joueurs de l'équipe cherchent sur leur grille la case qui correspond à la quantité indiquée par le dé.		
4	L'équipe dispose d'une grille comportant 9 opérations.		
5	Sur les grilles, il y a des multiplications.		
6	L'équipe peut avoir soit une grille d'additions, soit une grille de soustractions.		
7	C'est uniquement l'enseignant qui peut choisir une grille pour l'équipe.		
8	Pour gagner une équipe doit avoir posé un pion sur toutes les cases de sa grille.		
9	C'est le meneur de jeu qui valide ou invalide les réponses de son équipe.		
10	Une équipe qui n'a pas posé un pion sur chaque case de sa grille peut quand même gagner.		



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM Loto des nombres Cycle 2 (CP) Jeu PO12  
Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Loto des nombres	OUI	NON
1	Chaque équipe est composée de 3 joueurs.	✓	
2	L'équipe dispose d'une grille comportant 6 opérations.		✓
3	Les deux joueurs de l'équipe cherchent sur leur grille la case qui correspond à la quantité indiquée par le dé.	✓	
4	L'équipe dispose d'une grille comportant 9 opérations.		✓
5	Sur les grilles, il y a des multiplications.		✓
6	L'équipe peut avoir soit une grille d'additions, soit une grille de soustractions.	✓	
7	C'est uniquement l'enseignant qui peut choisir une grille pour l'équipe.		✓
8	Pour gagner une équipe doit avoir posé un pion sur toutes les cases de sa grille.	✓	
9	C'est le meneur de jeu qui valide ou invalide les réponses de son équipe.	✓	
10	Une équipe qui n'a pas posé un pion sur chaque case de sa grille peut quand même gagner.		✓



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **Loto des nombres** Cycle 2 (CP- CE1-CE2) jeu P011

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Loto des nombres	OUI	NON
1	Toutes les grilles comportent des résultats d'opération.		
2	Le niveau de la classe correspond à une couleur de grille.		
3	Chaque équipe est composée de 3 joueurs.		
4	Chaque équipe est composée de 3 joueurs et d'un meneur de jeu.		
5	Tous les membres de l'équipe voient les « cartes-opérations ».		
6	C'est le meneur de jeu qui choisit l'opération à proposer à son équipe.		
7	Les trois joueurs d'une même équipe ne reçoivent pas la même grille.		
8	Les trois joueurs d'une même équipe reçoivent la même grille.		
9	C'est l'enseignant qui valide ou invalide les réponses d'une équipe.		
10	Quand le meneur de jeu propose une opération de son choix, les membres de l'équipe doivent lui montrer la case-réponse sur leur grille.		



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM Loto des nombres Cycle 2 (CP- CE1 - CE2) Jeu PO11  
Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Loto des nombres	OUI	NON
1	Toutes les grilles comportent des résultats d'opération.	✓	
2	Le niveau de la classe correspond à une couleur de grille.	✓	
3	Chaque équipe est composée de 3 joueurs.		✓
4	Chaque équipe est composée de 3 joueurs et d'un meneur de jeu.	✓	
5	Tous les membres de l'équipe voient les « cartes-opérations ».		✓
6	C'est le meneur de jeu qui choisit l'opération à proposer à son équipe.	✓	
7	Les trois joueurs d'une même équipe ne reçoivent pas la même grille.		✓
8	Les trois joueurs d'une même équipe reçoivent la même grille.	✓	
9	C'est l'enseignant qui valide ou invalide les réponses d'une équipe.		✓
10	Quand le meneur de jeu propose une opération de son choix, les membres de l'équipe doivent lui montrer la case-réponse sur leur grille.	✓	



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **Loto des nombres** Cycle 2 (CE1-CE2) Jeu P012

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Loto des nombres (moitié - double)	OUI	NON
1	Chaque équipe dispose d'un dé à six faces.		
2	Chaque équipe dispose d'un dé à 10 faces.		
3	Chaque équipe est composée de 2 joueurs.		
4	Chaque équipe est composée de 2 joueurs et d'un meneur de jeu.		
5	Chaque équipe recherche sur sa grille le double du nombre indiqué par le dé.		
6	Chaque équipe recherche sur sa grille La moitié du nombre indiqué par le dé.		
7	Les joueurs d'une même équipe débattent entre eux avant de proposer une réponse.		
8	Sur les faces du dé utilisé dans le jeu, on trouve les nombres de 1 à 6.		
9	C'est l'enseignant qui valide ou invalide les réponses de chaque équipe.		
10	Quand plusieurs équipes jouent ensemble, l'équipe gagnante est celle qui a rempli sa grille le plus rapidement.		





Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



OCM Loto des nombres Cycle 2 (CP-CE1-CE2) Jeu P012

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Loto des nombres (moitié - double)	OUI	NON
1	Chaque équipe dispose d'un dé à six faces.		✓
2	Chaque équipe dispose d'un dé à 10 faces.	✓	
3	Chaque équipe est composée de 2 joueurs.		✓
4	Chaque équipe est composée de 2 joueurs et d'un meneur de jeu.	✓	
5	Chaque équipe recherche sur sa grille le double du nombre indiqué par le dé.		✓
6	Chaque équipe recherche sur sa grille La moitié du nombre indiqué par le dé.	✓	
7	Les joueurs d'une même équipe débattent entre eux avant de proposer une réponse.	✓	
8	Sur les faces du dé utilisé dans le jeu, on trouve les nombres de 1 à 6.		✓
9	C'est l'enseignant qui valide ou invalide les réponses de chaque équipe.		✓
10	Quand plusieurs équipes jouent ensemble, l'équipe gagnante est celle qui a rempli sa grille le plus rapidement.	✓	