

# Loto

**Compétence visée :** Entretien du répertoire additif / multiplicatif.

**Présentation du jeu :**

Un joueur lance les 2 dés. Chaque enfant doit trouver le résultat de l'addition ou la multiplication sans le dire et l'entoure sur sa grille. Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Au bout de 10 lancers, on regarde toutes les grilles. On compte 1 point par calcul réussi.

	<b>GS</b>	<b>CP</b>	<b>CE1</b>
<b>Objectif</b>	Additionner 2 nombres et retrouver le résultat dans une grille.	Additionner 2 nombres et retrouver le résultat dans une grille.	Multiplier 2 nombres et retrouver le résultat dans une grille.
<b>Matériel</b>	1 grille plastifiée avec les nombres de 2 à 20 et un velleda par joueur - 2 dés normaux	- 1 grille plastifiée avec les nombres de 2 à 20 et un velleda par joueur - 2 dés chiffrés à 10 faces	- 1 grille plastifiée avec les nombres de 0 à 50 et un velleda par joueur - 1 dé chiffré de 0 à 5 - 1 dé à 10 faces
<b>Joueurs</b>	2 à 6 joueurs	2 à 6 joueurs	2 à 6 joueurs
<b>Consigne</b>	Le joueur lance le dé, calcul et entoure le résultat. On vérifie le résultat aussitôt. Chaque bonne réponse est validée par un jeton, la partie est gagnée quand le joueur a 10 jetons.	« Le joueur qui commence lance les dés. Vous devez tous les additionner / multiplier et entourer le résultat dans la grille, sans le dire ni le montrer aux autres. Puis vous lancerez les dés chacun votre tour. Au bout de 10 calculs, on vérifiera les résultats. Vous aurez 1 point par bonne réponse. Celui qui a le plus de points gagne la partie. »	
<b>Conseils pour le maître</b>	L'enseignant note les calculs et on valide les résultats.	Tout au long de la partie, l'enseignant note les calculs ou charge un enfant de le faire. A la fin de la partie, l'enseignant reprend chaque calcul et on valide collectivement les résultats. S'il y a des erreurs, l'enseignant demande les procédures utilisées par chacun (résultat mémorisé, utilisation des doigts ou de matériel, décomposition additive...)	Tout au long de la partie, l'enseignant note les calculs ou charge un enfant de le faire. A la fin de la partie, l'enseignant reprend chaque calcul et on valide collectivement les résultats. S'il y a des erreurs, l'enseignant demande les procédures utilisées par chacun (addition réitérée, résultat mémorisé, utilisation des doigts...)
<b>Variables (faire évoluer le jeu au cours de l'année)</b>	Dés de 0 à 3	On peut décider de laisser un temps plus ou moins long entre chaque lancer. Pour les élèves en difficulté, on peut utiliser des dés à 6 faces.	On peut décider de laisser un temps plus ou moins long entre chaque lancer. On peut modifier le dé à 6 faces (de 0 à 3...)
<b>Aide</b>	- Proposer d'utiliser du matériel pour compter	- Proposer d'utiliser du matériel pour compter	Proposer d'utiliser une ardoise pour effectuer des calculs

