

Bingoloto

Cette activité est fortement inspirée du Bingolette. Il s'agit ici de permettre aux élèves de mobiliser leurs connaissances des nombres pour progresser en calcul mental.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2.

But du jeu :

Le vainqueur sera le joueur qui aura obtenu le plus de points.

Les forces :

	FORCE 1	FORCE 2	FORCE 3
Nombre de joueurs	2 et un adulte	2 à 4	2 à 4
Dés	2 dés -1 dé classique - 1 dé modifié avec deux faces 1, une face 2, une face 3, une face 4 et une face neutre.	3 dés classiques	
Plateau à imprimer en A3	1 à 9	1 à 18	1 à 36
Cubes pour compter les points	obligatoire	facultatif	non
Pions	oui		
Feuilles / crayons/ ardoise	non	oui	oui
Opérations mobilisées	Composition d'une collection	Addition Soustraction	Addition Soustraction Multiplication Division
Durée	15 minutes maximum	Limite de temps donnée par l'enseignant	

Matériel :

- Les plateaux
- Les pions
- Les cubes (pour compter le points)

Préparation du matériel

- Imprimer le plateau en A3
- Préparation du dé pour la force 1 : il est nécessaire de fabriquer un dé modifié avec une gommette sur le 5 pour masquer le 5 (aucune valeur) et une gommette sur le 6 avec la valeur 1 inscrite sur la gommette.

Bingoloto

Déroulement d'une partie :

Chaque joueur lance à son tour les dés.

Pour la force 1, les élèves effectuent une composition et ils l'énoncent à voix haute. Pour la force 2 et la force 3, les élèves peuvent utiliser les différentes opérations arithmétiques, puis ils communiquent leurs procédures et le résultat.

Les autres joueurs ont le devoir de vérifier les résultats proposés.

Le résultat obtenu est repéré par les élèves sur le plateau et le joueur concerné pose un pion sur la case correspondante.

Ils repèrent ensuite la valeur de la ligne sur laquelle le pion est posé. Pour la force 1, les élèves prennent autant de cubes que de points indiqués. Pour la force 2 et la force 3, ils notent la valeur de la ligne.

C'est au joueur suivant de lancer les dés.

Foire aux questions :

- **A quel moment est-on bloqué ?**

Pour la force 1

- Si on obtient 1 sur le dé classique et la gommette sur le dé modifié, alors le joueur peut relancer les deux dés.
- Si les cases sont déjà occupées, alors le joueur peut relancer les dés.

Pour la force 2 et la force 3

- Si les cases sont déjà occupées, alors le joueur doit mobiliser une autre opération arithmétique. Si la case est déjà occupée, alors il passe son tour.

- **A quel moment la partie s'arrête-t-elle ?**

- Au bout de 15 minutes pour la force 1
- Au bout de trois tours infructueux (force 2 et force 3)

Variantes :

- Trouver ensemble le plus grand résultat
- Trouver individuellement le plus rapidement possible le résultat
- Utiliser un sablier pour proposer une contrainte de temps

Prolongement :

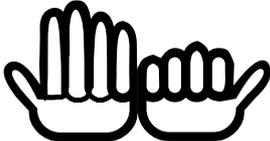
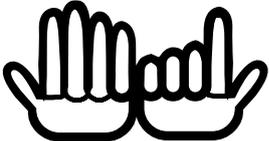
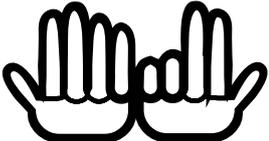
Si vous souhaitez modifier les données chiffrées, voici la police utilisée :

le 7 : police Accessible Dfa

le 4 : Montserrat

les doigts : Main Math

Force 1

1 point				1 point
2 points	2	3	4	2 points
1 point				1 point
2 points	5	6	7	2 points
1 point				1 point
2 points	8	9	10	2 points

Force 2

2 points	1	2	3	4	5	6	2 points
3 points	7	8	9	10	11	12	3 points
4 points	13	14	15	16	17	18	4 points

Force 3

2 points	1	2	3	4	5	6	2 points
3 points	7	8	9	10	11	12	3 points
4 points	13	14	15	16	17	18	4 points
5 points	19	20	21	22	23	24	5 points
6 points	25	26	27	28	29	30	6 points
7 points	31	32	33	34	35	36	7 points