

« Boîte à outils pédagogiques »
Livret 3 : Apprendre et réviser en jouant
15. Loto

Matière travaillée : (discipline) Mathématiques	Nom du jeu : Loto	Nombre de joueurs Mini : 2 Maxi : toute la classe	Niveau : CP1, CP2, CE (3 premières années de primaire)
-------------------------------------------------------	----------------------	------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

Objectif	-Faire reconnaître aux enfants des cases et les remplir avec des chiffres correspondants. -être à l'écoute du maître du jeu et reconnaître les chiffres quand il le faut.
Intérêt pédagogique	-reconnaissance des chiffres, -passer de l'oral à l'écrit, -faire des calculs pour les lotos de calculs. -calcul mental.
Matériel nécessaire	-des planches de lotos comme montrés dans l'exemple, à faire selon le jeu désiré. -des haricots ou autres pour les pions. -des lots de chiffres ou de calculs correspondant aux cartes produites.
Comment utiliser ce jeu	Le maître de jeu tire une carte au hasard et la lit aux participants (il dit le chiffre ou le calcul, le joueur qui l'a sur sa carte le dit au maître du jeu, si c'est un calcul, il donne le résultat). Le premier qui a rempli sa carte dit « loto », et a gagné.
Observations Difficultés	-Ce jeu peut faire l'objet de plusieurs variantes (en fonction des niveaux des élèves) : -avec des additions, -avec des soustractions, -avec des multiplications, -avec des lettres de l'alphabet... NB : pour les CP1, les additions doivent être plus simples que dans l'exemple présenté ci-dessous.

16		25	9	13
1	20		17	15
	20	22	3	30

	2	26	11	
21	35	6	18	32
12	7	34		23

24	36	10	5	28
31		4	14	
19	8	27		29

5+5	7+4	6+6	4+9	7+7	7+8
8+8	7+10	8+10	5+14	10+10	2+19
15+12	13+13	11+14	9+15	7+16	5+17
17+11	19+10	15+15	17+14	19+13	18+18
6+6	17+17	19+16	17+18	17+16	4+5
4+2	3+2	2+2	1+2	1+1	1+0
	7+2	4+4	1+6		

Réalisé par Guillaume Van de wiele ASMAE, les éducatrices du programme OSIS Inter Aide Education, et la responsable pédagogique du programme, Madame Rakotondratsima Minoarisoa

Bibliographie « Les mathématiques par les jeux » de Lucette Champdavoine

Cette boîte à outils pédagogiques a été créée dans le but de répondre à une constatation faite par les éducatrices du programme de soutien scolaire OSIS/Inter Aide Education. En effet certains jeux pédagogiques et activités participatives peuvent aider les enfants à comprendre plus facilement le programme scolaire.

Ce travail ne permet pas de répondre à tous les problèmes, mais cherche à aider les acteurs de l'éducation à créer et développer des outils d'apprentissage alternatifs.

Ces outils ne sont que des propositions d'activités, et doivent être transformés et adaptés selon la volonté des acteurs de l'éducation et le niveau des enfants.

Je vous souhaite une bonne utilisation et une bonne adaptation.

Guillaume Van de wiele

Volontaire de solidarité internationale ASMAE à Madagascar.

En appui pédagogique au programme OSIS/Inter Aide Education.

Première publication le 13/06/07.