

Le loto des doubles et moitiés¹ : un jeu collaboratif (fin CP et CE1)

Jeu en classe entière ou groupe classe : 1 meneur et au minimum 2 équipes de 2 joueurs

Objectif : Automatisation de la connaissance des doubles jusqu' à 20 et de leurs moitiés

Matériel :

- du meneur de jeu : les cartes questions du jeu « Combat des doubles et des moitiés » dans un sac
- des équipes : 1 carton « moitié » (fond gris) et 1 carton « double » (fond blanc) par équipe
- 10 pions ou autres objets par équipe pour recouvrir les cases des cartons

But du jeu : Recouvrir toutes les 10 cases non barrées de son équipe.

Stratégie pour gagner :

- Avoir automatiser la correspondance entre les doubles et les moitiés
- Collaborer avec son coéquipier pour gagner

Organisation du jeu en classe entière ou groupe classe.

Demander aux joueurs responsables des cartons « moitiés » de se mettre à gauche et ceux ayant les cartons « doubles » de se mettre à droite (pour faciliter le contrôle) ou l'inverse. Les cartons doivent être proches l'un de l'autre pour une bonne visibilité de l'équipe puisqu'ils doivent collaborer pour répondre à la question.

Déroulement :

Le meneur de jeu pioche une carte question au hasard et pose la question.

Chaque équipe à l'annonce de la question, vérifie si l'un des cartons comporte la réponse. Si la réponse se trouve sur un des cartons, c'est le joueur responsable du carton qui lève la main et pose le pion sur la case concernée même si c'est l'autre joueur qui a trouvé la réponse en premier (*On coopère à deux pour trouver la réponse mais chaque joueur est responsable de son carton en ce qui concerne le placement des pions*).

Le meneur de jeu pioche ensuite une autre carte question et ainsi de suite. Il veillera à placer les cartes questions les unes au-dessus des autres lors du déroulement du jeu afin de conserver la mémoire de l'ordre des questions.

L'équipe qui a pu placer ses 10 jetons sur les cartons a gagné.

Vérification : L'animateur vérifie que parmi les cartes questions restantes, il n'y en ait pas une dont la réponse correspond à une des cases des cartons de jeu des gagnants. Si c'est le cas, l'équipe est éliminée et le jeu se poursuit avec les autres équipes.

Finalisation du jeu collectivement en vue d'une mémorisation à long terme : « revécu » de la partie en accéléré oralement. Le meneur de jeu repose rapidement les questions dans l'ordre de la partie. La classe donne une réponse collective ou sous la forme d'un jeu de furet ou autre.

¹ Jeu créé par CAROLE Joannie

	2	3		5
6		8		10

1		3	4	
6	7		9	

	2		4	5
	7	8		10

	2	3		5
6		8	9	

		3	4	
6	7		9	10

1			4	5
	7	8		10

	4	6		10
12		16		20

2		6	8	
12	14		18	

	4		8	10
	14	16		20

	4	6		10
12		16	18	

		6	8	
12	14		18	20

2	4			10
12			18	20