

LOTO

Textures et formes



Cycle 1



2 à 9 joueurs



15 minutes minimum par partie

Jeu de loto

<p>MATÉRIEL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 54 pièces de 3 couleurs différentes (bleu, jaune ou rouge) : Sur chaque pièce, il y a différentes textures : hachure, quadrillage, points, surface rugueuse... ➤ 9 planches de jeu
<p>COMPÉTENCES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ REPRÉSENTER ET MODÉLISER <ul style="list-style-type: none"> ○ Reconnaître des formes dans des objets réels ➤ RAISONNER <ul style="list-style-type: none"> ○ Appréhender différents systèmes de représentations ○ Anticiper le résultat d'une manipulation ➤ CHERCHER <ul style="list-style-type: none"> ○ Tester, essayer plusieurs pistes
<p>OBJECTIF SPÉCIFIQUE D'APPRENTISSAGE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Savoir nommer et identifier des figures géométriques (carré, disque, triangle) ➤ Savoir nommer et identifier différentes textures ➤ Se repérer en utilisant des indices de géométrie dans l'espace (repérage sur les planches de jeu)
<p>RÈGLE DU JEU</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ But du jeu : <ul style="list-style-type: none"> ○ Être le premier joueur à avoir complété entièrement sa planche de jeu. ➤ Déroulement : <ul style="list-style-type: none"> ○ Chaque enfant prend une ou plusieurs planches. ○ Les pièces de couleur sont mélangées. ○ Le plus jeune commence : il tire une forme, la nomme et la montre aux autres. ○ Celui qui reconnaît cette forme et cette texture sur sa planche, la prend et la pose au bon endroit. ○ Si personne ne reconnaît la forme, elle est replacée dans la pioche et c'est au suivant de jouer.
<p>PRÉSENTATION DU JEU EN VIDÉO</p>	
<p>EXPLICATION ORALE DE LA RÈGLE PAR LES ÉLÈVES <i>(UTILE POUR LA OU LES RENCONTRES AVEC LES PARENTS)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Permettre aux élèves de s'appuyer sur le matériel du jeu : quelles formes ? Quelles textures ? ➤ Permettre aux élèves de comprendre et d'expliquer comment trouver l'emplacement des pièces sur leurs planches. ➤ Enregistrer l'explication orale des élèves à partir de photographies (ou enregistrements vidéo).

<p>VARIABLE(S)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Plus difficile... On désigne un meneur de jeu ; à chaque fois qu'il tire une forme, il nomme la forme géométrique et la texture... Mais il ne la montre pas ! ➤ Pour jouer seul : l'enfant dispose les planches devant lui et les complète à son rythme.
<p>ÉLÉMENTS A ABORDER EXPLICITEMENT AVEC LES ELEVES :</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Connaître les figures géométriques : disques, triangles et carrés ➤ Connaître et savoir nommer les différentes textures : vocabulaire commun à tous les élèves. ➤ Comment les reconnaître au toucher ? => L'importance d'explicitement la reconnaissance par le toucher, d'activer la mémoire sensorielle. ➤ Comment trouver l'emplacement de la pièce sur la planche : disposition spatiale : en haut, en bas, à droite, à gauche, au milieu.