

LOTO d'initiation aux schémas en barres

Matériel :

15 planches (de 2 x 2 cases) toutes différentes, avec repère de couleur
6 planches (de 2 x 2 cases) verticales toutes différentes, avec repère de couleur
39 cartes avec repère de couleur
Une extension de 30 cartes (cartes bis) avec repère de couleur

Règle du jeu :

- Une planche est distribuée à chaque élève ou une planche pour deux élèves. Il y a 3 niveaux de difficultés.
- Les cartes sont tirées au hasard et montrées au visualiseur (en cachant le cadre de couleur car carte et schéma ont la même couleur).
- Le premier à lever le doigt « gagne » la carte si sa réponse est bonne. Je patafixe un morceau de papier blanc sur la case, celle-ci étant gagnée.
- Si sa réponse est fausse, je lui « ôte » un papier blanc.
- Le vainqueur est le premier à avoir ses 4 cases blanches et s'il prononce un « BINGO ! »
- On pourra alors, soit lui distribuer une autre planche, plus difficile, soit le mettre en aide auprès d'un élève en difficulté, soit qu'il devienne « Maître du jeu ».

Si vous ne possédez pas de visualiseur, les textes des cartes peuvent être « copiés-collés » au format A4 de manière à être affichés au tableau en prenant soin de mettre, au dos de la carte, un point de couleur associé au schéma.

Les cadres de couleur permettent à un enfant de pouvoir être « Le maître du jeu » et ainsi, valider ou invalider les réponses faites par ses pairs.

Les cartes peuvent ensuite être « patafixées » au tableau ou sur un panneau dans la classe, à côté de la planche pour reconstituer toutes les entrées (problèmes, calculs, phrase réponse) correspondant au schéma représenté sur la planche.

Des verbes induisant des opérations ont été « détournés ». Je vends, j'ai reculé, j'ai acheté, j'ai perdu des billes, je cherche les billes que j'ai en moins **mais il faut faire une addition**, je gagne des billes, j'ai ... de billes en plus que ..., j'ai avancé de ... cases **mais il faut faire une soustraction**.