



# ACTIVITÉ

## - LOTO DES FIGURES -



### Intentions pédagogiques

- ❖ Initier aux nouvelles connaissances liées au domaine des mathématiques
- ❖ Développer les connaissances géométriques
- ❖ Mettre en évidence le potentiel ludique des mathématiques

### Composantes travaillées

- ❖ Décoder les éléments de la situation-problème
- ❖ Modéliser la situation-problème
- ❖ Valider la solution
- ❖ Cerner les éléments de la situation mathématique
- ❖ Mobiliser et appliquer des concepts et des processus appropriés à la situation
- ❖ Découvrir et reconnaître certaines formes géométriques

### Concepts utilisés

- ❖ Reconnaître les formes géométriques
- ❖ Vocabulaire : carré, rectangle, triangle, pentagone, cercle, rond, sommet

### Ressources matérielles

- ❖ Grilles de jeu (annexe 1, 2 ou 3)
- ❖ 9 jetons par élève
- ❖ Un des dés avec les formes (annexe 4)

**Niveaux scolaires visés**  
De la maternelle à la 2<sup>e</sup> année



**Champ mathématique concerné**



**Formule pédagogique suggérée**



**Temps requis**  
Environ 15 minutes



# Déroulement suggéré



## Étape 1 : Préparation

Choisir les grilles de jeu à utiliser. Si vous disposez de plus de temps, vous pouvez inviter les enfants à colorier la grille de formes (annexe 1) ou à tracer eux-mêmes les formes géométriques (annexe 3). Si vous voulez utiliser les grilles de jeu plusieurs fois, nous recommandons de plastifier les grilles fournies à l'annexe 2.

Assembler un des dés fournis à l'annexe 4. Remarquez que la seule différence entre les images est l'utilisation du terme « rond » ou « cercle ». Vous pouvez aussi utiliser un dé plus grand et coller les formes géométriques choisies sur les côtés.

*N.B. Il est recommandé d'utiliser du papier cartonné pour la confection du dé afin de le rendre plus résistant aux manipulations des élèves.*

## Étape 2 : Introduction (3 minutes)

Le *loto des figures* se joue en petits groupes de 2 à 4 élèves. Expliquer les règlements aux élèves, puis leur fournir les grilles de jeu, le dé et neuf jetons par élève.

## Étape 3 : Le jeu (10 minutes)

Chaque élève commence le jeu avec une grille et neuf jetons. Les élèves lancent le dé et le premier à obtenir un carré (ou une autre forme de votre choix) sur le dé commence le jeu, qui se poursuit dans le sens horaire. À son tour, l'élève lance le dé, nomme la figure obtenue et dépose un jeton dessus. S'il a déjà déposé des jetons sur la figure indiquée sur le dé, l'élève doit passer son tour. Le dé a une face qui permet à l'enfant de choisir la figure sur laquelle il veut déposer un jeton. Le premier élève à compléter la grille gagne la partie.

Vous pouvez proposer des variantes. Par exemple, le premier qui complète une ligne, une colonne ou une diagonale gagne la partie.

## Étape 4 : Rangement (3 minutes)

Proposer aux élèves de lancer le dé pour déterminer le responsable pour le rangement.

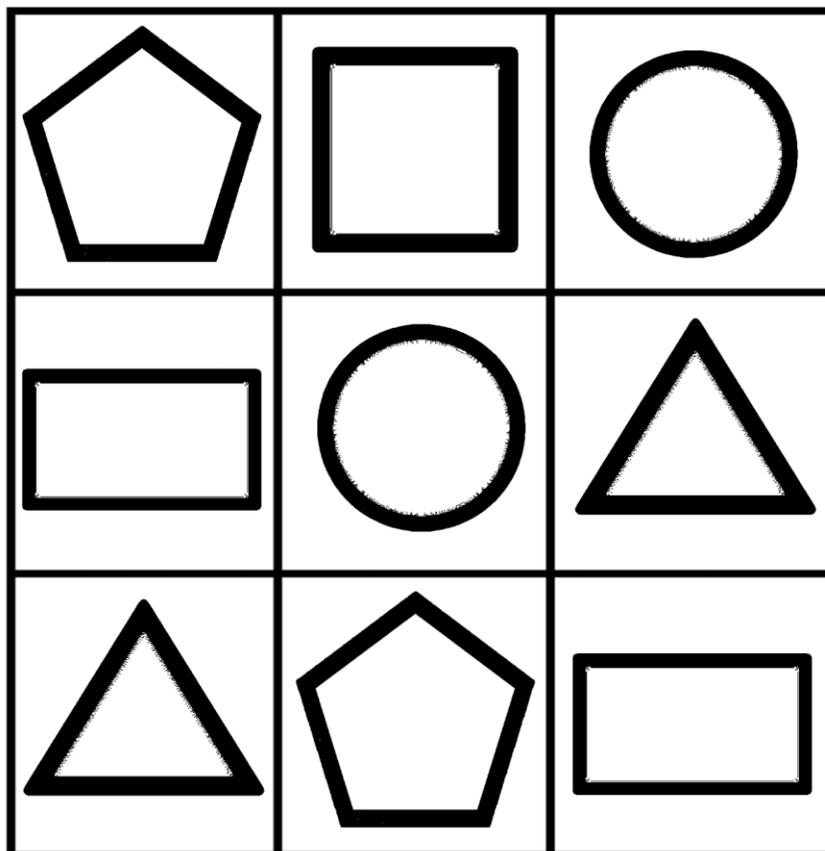
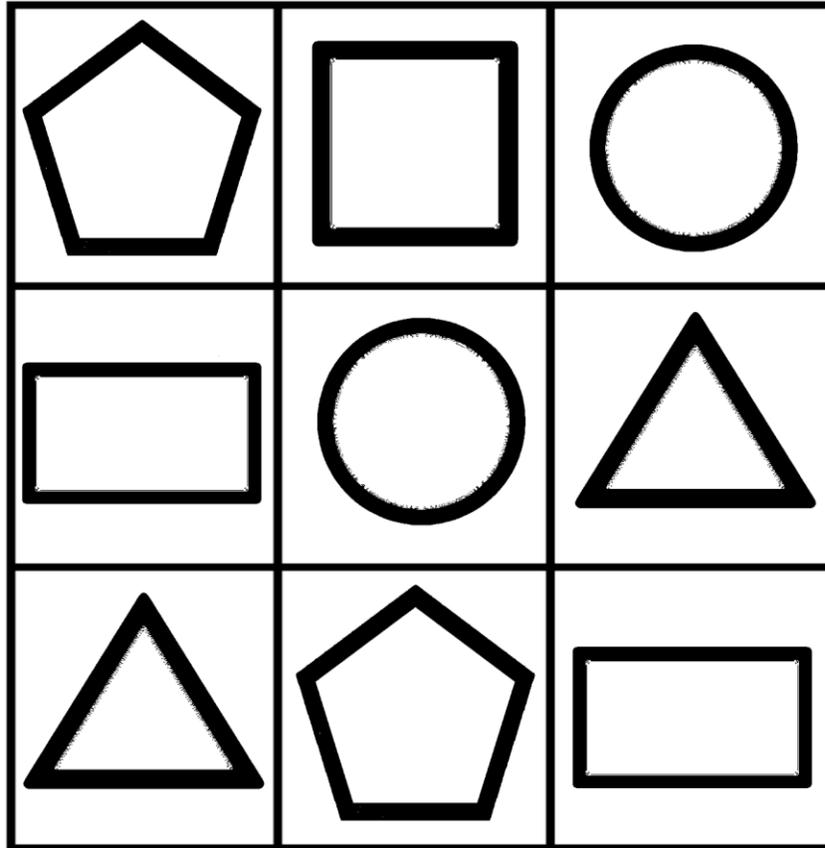
Chaque élève choisit une des figures représentées sur le dé. Le gagnant de la dernière partie lance le dé jusqu'à l'obtention d'une des figures choisies. L'enfant qui a choisi cette figure est donc le responsable du rangement.

## Pour aller plus loin

- Vous pouvez continuer avec l'activité [Bingo des ombres](#) qui amène les élèves à réfléchir sur la forme de l'ombre d'un solide quelconque.
- Vous pouvez introduire les notions de probabilité à l'aide de l'annexe 3. Invitez les élèves à déterminer si c'est probable, peu probable ou impossible d'obtenir une figure quelconque sur le dé.

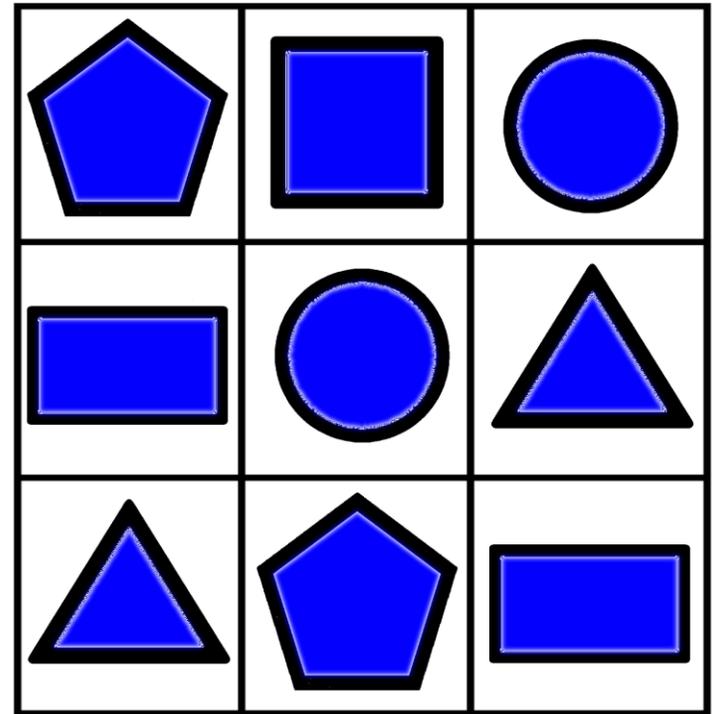
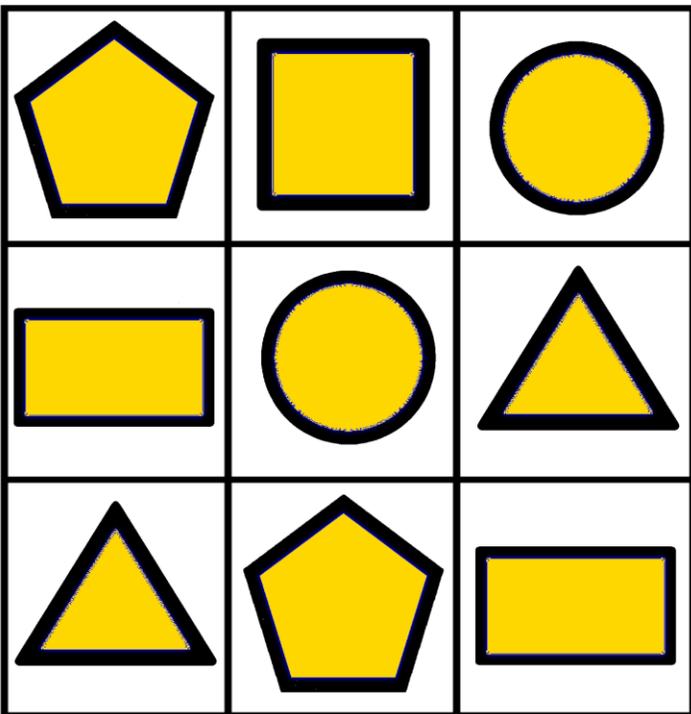
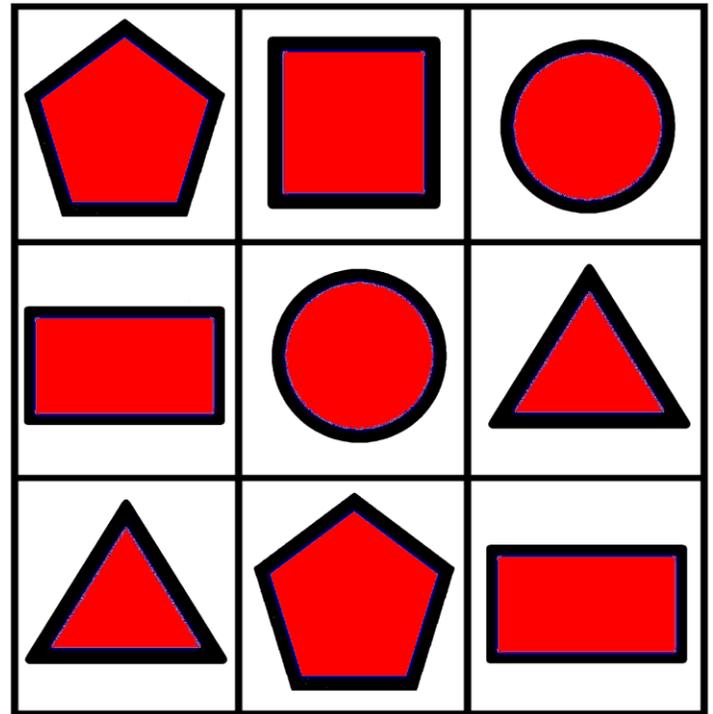
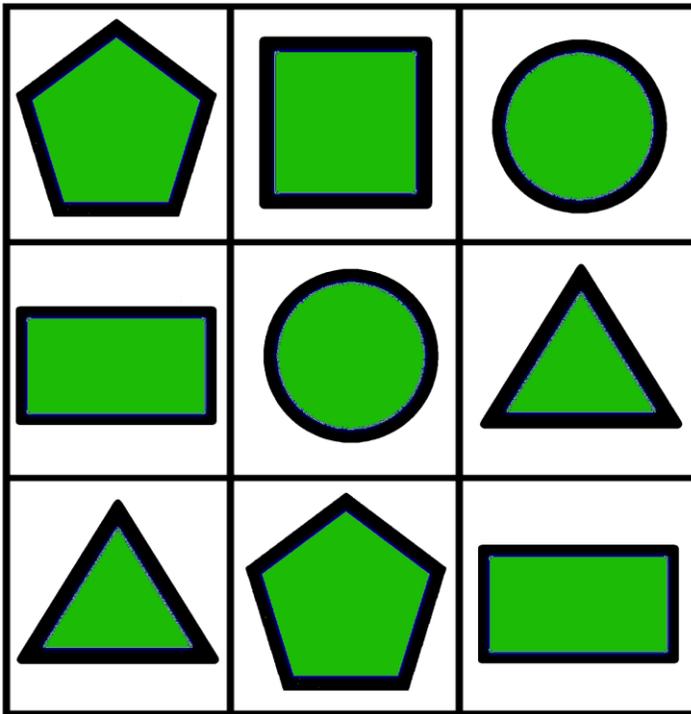


# Annexe 1 : grilles de jeu à colorier





# Annexe 2 : grilles de jeu à plastifier





# Annexe 3 : grilles de jeu à remplir







# Annexe 4 : dés avec formes géométriques

