

## Loterie de Noël GS - Ermel

Se déroule pendant tout le mois de décembre. Le maître prépare un cadeau identique pour chaque enfant : un petit paquet contenant quelques babioles.

Le 1<sup>er</sup> jour, le maître explique que chaque jour on tirera la loterie et qu'un enfant gagnera un cadeau ? Les paquets sont accrochés à la place des étiquettes-nombres et sont donc numérotés (de 1 à 26 ou de 4 à 30...). Chaque enfant reçoit une étiquette-nombre différente représentant son billet de loterie et une pioche est constituée des mêmes étiquettes-nombres en double. Chaque enfant vient écrire le numéro qui lui est dévolu sur un tableau qui représente la mémoire collective et stable.

2<sup>ème</sup> phase : le lendemain commence la loterie. Chaque jour, un enfant vient tirer un numéro de la pioche, ce numéro est annoncé à haute voix et le propriétaire du billet doit se faire connaître. L'enfant qui de mémoire se croit gagnant va chercher son billet. Si c'est le bon, il prend son cadeau, redonne les deux étiquettes-nombres au maître et barre son numéro sur le tableau collectif. On peut faire tirer deux enfants par jour. On joue ainsi quelques jours.

3<sup>ème</sup> phase : se joue en jeu de portrait. Le nombre tiré par un enfant est d'abord remis au maître qui va donner des indications pour le faire deviner. Lorsque les enfants ont bien compris comment on faisait pour faire deviner, c'est l'enfant qui tire le numéro du jour qui fait la devinette.

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecolede.ngaoundaba.com>