

Le Labynombre

Avec les documents ci-dessous, vous pouvez imprimer et découper les fiches proposées ou créer vos propres fiches. Vous pouvez construire les dés proposés ou utiliser les dés que vous possédez.

Cette activité peut être proposée aux enfants du CP au CM2. Elle se décline sous 4 forces.

Matériel nécessaire	
Des dés 	deux sabliers ou un minuteur 
Des fiches « Labynombre »	Des pions 
Une ou deux ardoise(s) 	Crayon ou craie 

Explications de l'activité

Force 1

- 3 dés
- Cartes de 1 à 16
- Opérations à utiliser : additions et soustractions

Force 2

- 3 dés
- Cartes de 1 à 30
- Opérations à utiliser : additions, soustractions et multiplications

Force 3

- 4 dés
- Cartes de 1 à 40
- Opérations à utiliser : additions, soustractions, multiplications et divisions

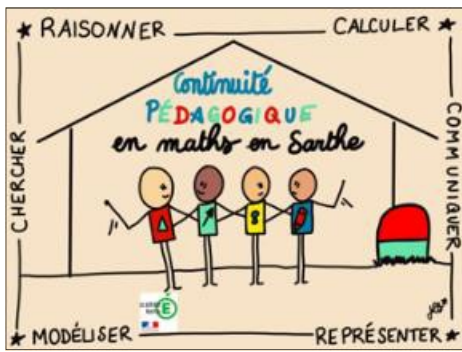
Force 4

- 5 dés
- Cartes de 1 à 100
- Opérations à utiliser : additions, soustractions, multiplications et divisions

Précisions pour l'adulte

Il s'agit d'obtenir le nombre cible en combinant les nombres tirés avec les dés en utilisant l'addition, la soustraction, la multiplication et la division (Voir « Explications de l'activité »).

Demander à l'enfant de trouver un résultat en un temps défini (sablier ou minuteur ou chronomètre) apporte une motivation et lui permet de mesurer ses progrès.



Le Labynombre

Grâce à cette activité

Je vais chercher,
Je vais calculer,
Je vais écrire mes opérations,
Je vais expliquer.

But du jeu

- Pour gagner le droit d'entrer dans le labynombre puis dans chacune des salles, un joueur doit être capable d'obtenir le nombre cible indiqué dans chaque salle. Il aura à sa disposition des dés et pourra utiliser l'addition, la soustraction, la multiplication et la division.
- Pour gagner, un joueur devra progresser de nombre cible en nombre cible jusqu'à la sortie.
- Chaque joueur entre dans le « labynombre » par l'entrée, dans la salle où figure le premier **nombre cible**. Par la suite, il aura souvent la possibilité de se diriger vers deux nombres cible. Il devra alors faire un choix.

1

Je choisis

la force de l'activité
(Par exemple : 3) et
une fiche labynombre
correspondant (Voir
« explications de l'ac-
tivité »).

2

Je lance

le nombre de dés
correspondant à la
force choisie. Dans
le cas de la force 3,
je dois lancer les dés
jusqu'à obtenir 4
nombres différents.
J'obtiens 4, 1, 3 et 6.

3

Je cherche

comment atteindre un
nombre sur la fiche
labynombre.
Je ne suis pas obligé
d'utiliser tous mes dés.
Attention ! Je dois
trouver durant le
temps de mon sablier.

4

J'écris

toutes les opérations que j'ai
effectuées pour trouver le
résultat.
Par exemple : Trouver 19
Solution 1 :
 $4 \times 3 = 12$, $12 + 6 = 18$ et
 $18 + 1 = 19$
Solution 2 :
 $3 \times 6 = 18$ et $18 + 1 = 19$

J'ai apprécié cette activité.



Pour aller plus loin (Pour les parents)

Je peux vérifier mes opérations à la calculatrice.
Je peux expliquer à mes parents comment j'ai fait.
Si on a joué à plusieurs, je peux regarder quels calculs ont
effectués mes parents pour obtenir le nombre cible.

Entrée

2

6

12

9

15

1

3

14

4

16

13

5

11

7

10

8

Sortie

Entrée

4

20

15

4

13

12

19

6

14

22

1

25

10

3

17

16

5

23

11

9

7

21

18

2

24

Sortie

