

# BINGO-DÉS

Matériel : Deux dés ordinaires  
Une feuille de bingo pour chaque joueur  
Jetons

Joueurs : De deux à quatre

Règles du jeu : Chacun des joueurs choisit une feuille de bingo. Le premier joueur roule les dés. On fait la somme des nombres représentés sur les deux dés. Chaque joueur vérifie si cette somme se retrouve sur sa propre carte de bingo. Si tel est le cas, chaque joueur décide quelle case de sa feuille il préfère couvrir. On ne peut couvrir qu'une seule case à la fois. Par exemple, si on a roulé un 5 et un 4, on pourrait couvrir l'une des cases


suivantes 

9
---

 ou 

●	●	●	●	●
●	●	●	●	

 ou 


---

.

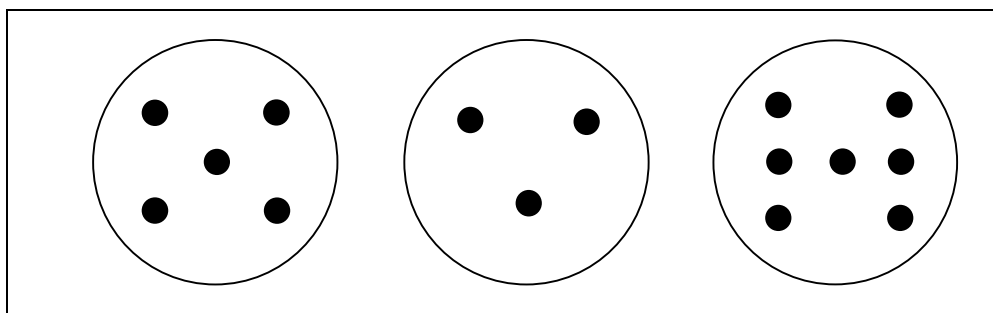
Le deuxième joueur roule ensuite les dés et le jeu se poursuit jusqu'à ce que l'un des joueurs ait couvert les quatre coins ainsi qu'une ligne horizontale, verticale ou diagonale de sa feuille.

Le Bureau de l'éducation française autorise la reproduction totale ou partielle de ce document à des fins éducationnelles non commerciales à condition que la source soit mentionnée. Nous nous sommes efforcés d'indiquer comme il se doit les sources originales et de respecter la *Loi sur le droit d'auteur*. Les omissions et les erreurs devraient être signalées à Éducation et Jeunesse Manitoba pour correction.

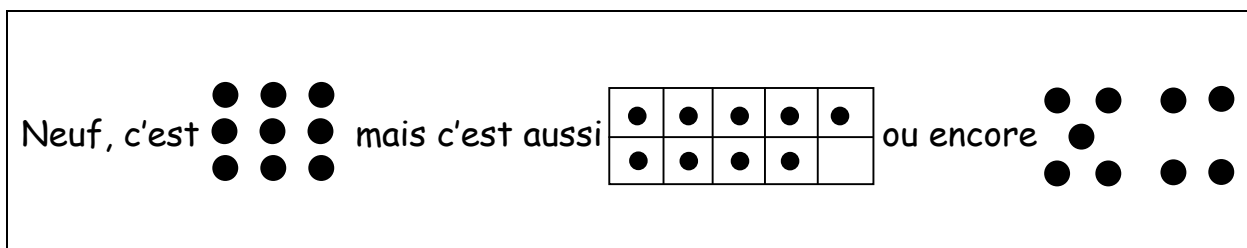
Note à l'intention des parents :

*Bingo-dés* est un jeu qui fait appel aux concepts d'addition et de reconnaissance globale. La reconnaissance globale, c'est de « voir instantanément combien il y en a... »

Par exemple, un enfant pourrait, en utilisant la reconnaissance globale, dire combien de points on retrouve dans chacune de ces figures et ce, sans avoir à compter les points.



La reconnaissance globale aide l'enfant à se former des images mentales du nombre et à saisir qu'un nombre peut être représenté de plusieurs façons :



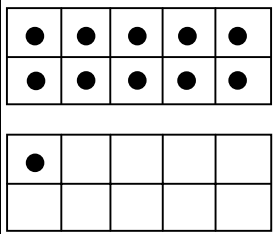
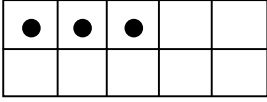
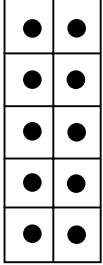
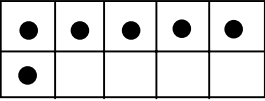
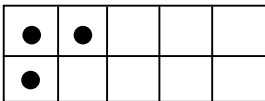
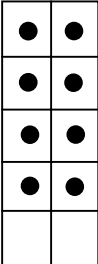
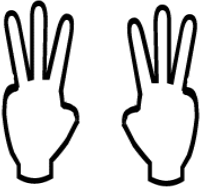
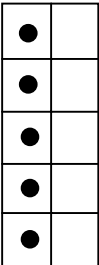
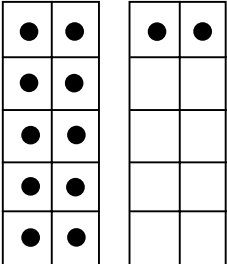
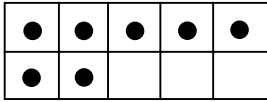
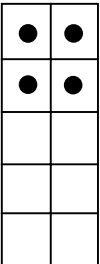
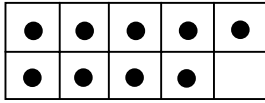

Dans le dernier exemple, un enfant dira qu'il y a neuf points parce que « c'est comme si tu avais cinq deux fois avec un de moins... » L'habileté à visualiser les composantes des nombres et à percevoir les relations entre ces nombres permettra à l'enfant de développer ses stratégies d'addition et d'apprendre et de se rappeler des faits de base.

## BINGO-DÉS

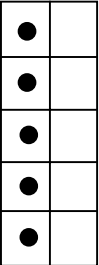
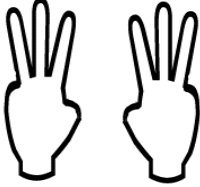
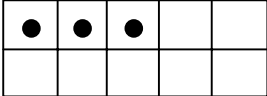
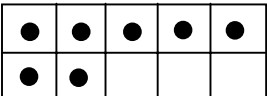
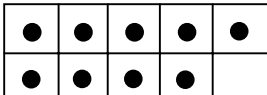
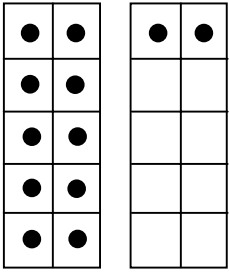
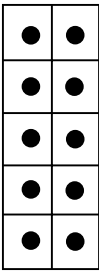
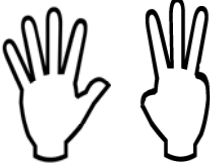
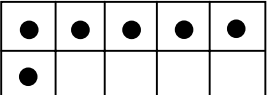
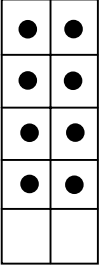
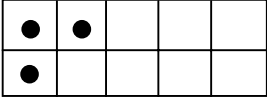
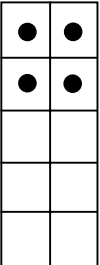
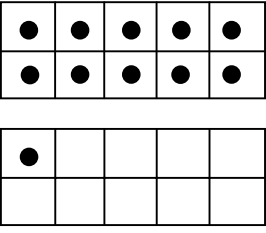
- » Reconnaissance globale
- » Addition

\* Les jeux de dés et de dominos sont, en général, des jeux qui aident à développer la reconnaissance globale.

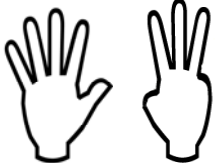
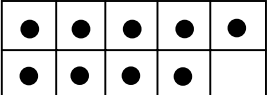
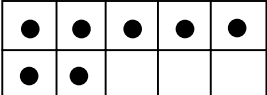
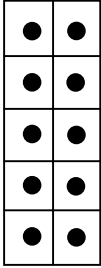
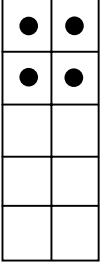
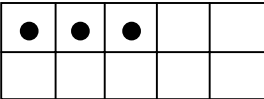
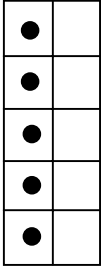
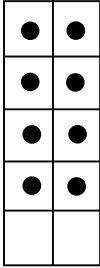
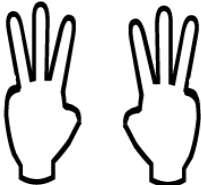
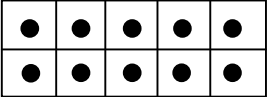
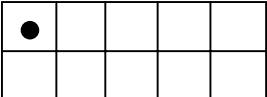
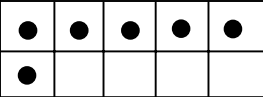

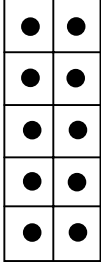
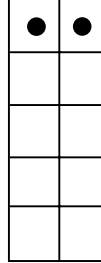
# BINGO-DÉS

10		8		
	7			12
3		GRATUIT	4	
	2	9		6
	5		11	

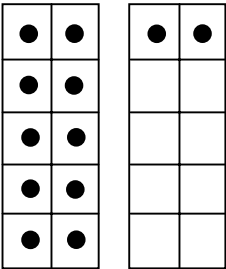
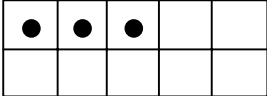
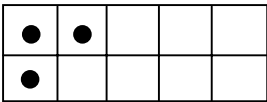
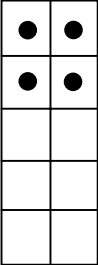
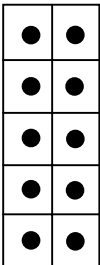
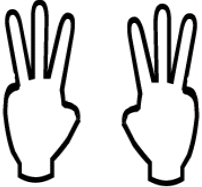
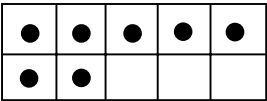
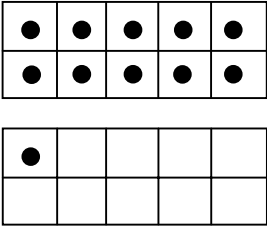
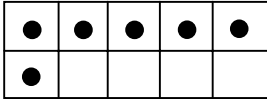
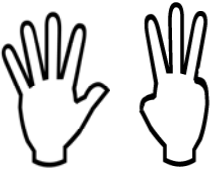
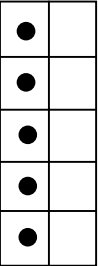
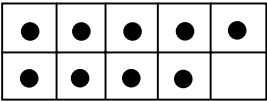
# BINGO-DÉS

	11			9
	6		5	
12		GRATUIT	4	
	8	2		7
3			10	

# BINGO-DÉS

	8	2		
7	4			12
	9	GRATUIT	6	
5			 	3
	10	11		 

# BINGO-DÉS

6		3		4
			12	
5		GRATUIT		8
		7		2
9	10		11	