

<b>CYCLE</b>	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Numération : Nombres et calculs			
Objectif : Mobiliser des procédures de calcul mental			
Compétence(s) spécifique(s) : Développer des procédures de calculs additifs des nombres < 100			
Nom du jeu de référence : <b>LOBO 77</b>  Dans le jeu <b>Lobo 77</b> , chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes. A chaque tour vous ajoutez une carte sur la pile, vous annoncez le nouveau total des cartes empilées, puis vous piochez. Mais attention ! Si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33 etc.) vous perdez un jeton ; et si il dépasse 77 la manche est terminée.		Visuel du jeu : 	
Vidéorègles : <a href="http://videoregles.net/videoregle/lobo-77">http://videoregles.net/videoregle/lobo-77</a>			
Durée de la partie : <b>15 minutes</b>		Nombre de joueurs : <b>3 + 1 maître du jeu</b>	
<b>Astuces (maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc.)</b> Le maître du jeu a une calculatrice, il intervient en cas de litige, il est attentif et veille au respect des règles.			
<b>Simplification :</b> Enlever les cartes spéciales.  Commencer les parties sans les doublets.		<b>Complexification :</b>  Ajouter des règles supplémentaires : interdire les multiples de 5 ou de 10 par exemple.	
<b>Aller plus loin :</b> PIKOMINO, CALCULODINGO. TAMTAMSUPERPLUS			