

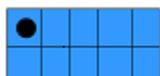
L'atelier « Le jeu du trésor »

Compétence

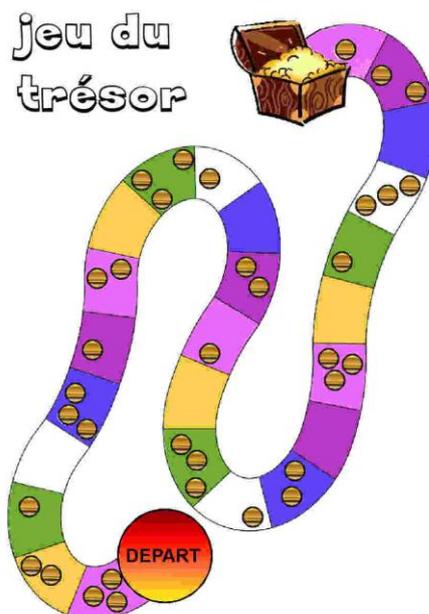
Choisir une quantité en fonction d'un but à atteindre.

Matériel

- Une piste de jeu type « jeu de l'oie », dont les cases sont repérées par 6 couleurs régulièrement alternées. Sur les cases sont représentés de 0 à 5 jetons.
 - 2 dés avec les 6 couleurs du jeu de l'oie ;
 - 1 figurine par élève.
 - Un petit plateau par élève.
 - Une corbeille par élève contenant 15 jetons ou 15 pièces.
 - Une grille par (élève) rectangulaire de 10 cases (5X2)
- 10 tickets.



Matériel disponible dans les ouvrages « Découvrir le monde » de D Valentin chez Hatier.



Déroulement

Activité 1 : Appropriation des règles et du but du jeu avec un dé :

Etre le premier à remplir sa grille en plaçant un jeton dans chaque case, sans en avoir pris trop

O	O	O	O	O
O	O	O	O	O

Le joueur lance le dé et avance sa figurine sur la case de la couleur (la plus proche) indiquée par le dé. Il prend, dans sa corbeille, la quantité de jetons indiquée par sa figurine et les pose sur un plateau.

Il doit décider s'il reste, sur sa grille, assez de cases vides pour y poser les jetons qu'il vient de gagner. Si c'est le cas, il les place sur sa grille. Dans le cas contraire, s'il est capable de s'apercevoir qu'il a trop de jetons, avant de commencer à les poser, il peut refuser et les remettre dans sa corbeille.

Si le joueur a pris trop de jetons et ne s'en est pas aperçu avant de les poser sur sa grille, la grille est vidée.

Le joueur doit recommencer à la remplir, sans pour autant revenir au début de la piste.

Activité 2 : Choisir pour gagner (jeu avec 2 dés).

Chaque joueur lance, à son tour, les deux dés et choisit la couleur qui lui permet de ramasser la quantité de jetons qui lui convient. Si les deux dés tombent sur la même couleur, le joueur relance les dés.

Si, en fin de jeu, aucun des deux dés ne convient, le joueur peut passer son tour en disant pourquoi.

Lorsqu'un joueur a rempli sa grille, il gagne un ticket.

jeu du trésor

