

2 à 4



Dépasse pas 20



Compétence travaillée :

Additions et soustractions jusqu'à 20

Matériel :

- 5 dés
- une feuille et un crayon pour noter les scores
- facultatif : un couvercle de boîte (piste de dés)

But du jeu :

En 3 lancers, atteindre 20 points ou bien un score le plus proche de 20. Le joueur qui a le moins de points a gagné.

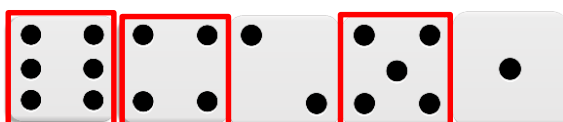


Déroulement :

- Chaque joueur à tour de rôle lance les 5 dés. Il a la possibilité de relancer encore 2 fois le nombre de dés de son choix afin d'attendre 20, ou bien le plus proche de 20.
- S'il n'atteint pas 20 : il note sur sa fiche le nombre de points entre son score et 20.
- S'il dépasse 20 : il marque le double des points en trop.

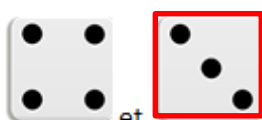
Faire trois tours et additionner le nombre de points notés. Le joueur ayant le moins de points a gagné.

Exemple : Un joueur lance les 5 dés. Il obtient :



Il décide de conserver le 6, le 4 et le 5, ce qui fait un total de 15 et décide de relancer les deux dés 2 et 1.

Il obtient



et

Il décide de conserver le 3, ce qui fait un total de 18. Il relance le 4 et obtient:



$$6+4+5+3+2 = 20$$

Il a atteint le score et
n'inscrit aucun point



$$6+4+5+3+5 = 23$$

Il dépasse de 3 et inscrit
6 points (3x2)



$$6+4+5+3+1 = 19$$

Il lui manque 1 et inscrit
1 point.

Source : S.Marmai, Bretteville du Gd Cx

Adaptations possibles :

En fonction du niveau des élèves, changer le nombre de dés et ne pas dépasser 10 / 15

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : non