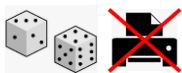


2 à 4



LE MEILLEUR DES DÉS



Compétence travaillée :

Calculer le double des nombres de 1 à 6.

Comparer des petits nombres.

Matériel :

2 dés

15 jetons pour chaque joueur (trombones, haricots blancs...)

But du jeu :

Etre le premier à gagner 15 jetons.



Déroulement :

Chaque joueur constitue une réserve de 15 jetons qu'il place devant lui dans une coupelle.



Chaque enfant lance à son tour les deux dés. Il peut alors prendre dans sa réserve **autant de jetons que l'indique le plus grand dé ou le double du plus petit dé.**

Cas particulier : Si les deux dés indiquent le même nombre, l'un peut être considéré comme le plus grand (on prend sa valeur) et l'autre comme le plus petit (il permet de prendre le double). *Cette règle complémentaire n'est donnée que lorsque la situation est rencontrée.*

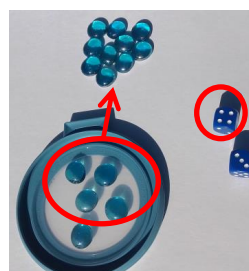
Quand un joueur n'a plus assez de jetons dans sa réserve pour prendre ce que lui indique l'un ou l'autre dé, il passe son tour.

Le premier qui réussit à récupérer ses 15 jetons dans sa réserve a gagné.

Exemples :



Le joueur a choisi le double de 3 (le plus petit des deux dés) et a enlevé 6 pions de sa réserve.



Le joueur choisit le 4 (le plus grand des deux dés) et enlève 4 jetons de sa réserve.



Le joueur devrait enlever 5 pions ou bien 4 (le double de 2).

Il ne peut pas donc il passe son tour.

Adaptations possibles :

En fin de CP, ne plus constituer de réserve de jetons mais une feuille pour marquer les points à chaque étape de jeu et les additionner aux points précédemment acquis. Le premier qui totalise 15 a gagné.

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : non