



Le meilleur des dés

Cycle 1(GS)
Cycle 2(CP)

Mémoriser les doubles des nombres de 1 à 6

Objectifs :

Renforcer la notion de double
Mémoriser les doubles des nombres de 1 à 6

Compétences :

Comparer des quantités
Calculer un double
Résoudre des problèmes portant sur la quantité
Dénombrer une collection
Anticiper un résultat
Justifier un choix

Nombre de joueurs et durée :

3-5 joueurs
5-10 minutes

Matériel :

2 dés
15 jetons x nombre de joueurs

But du jeu :

Choisir le « meilleur des dés » pour être le premier à gagner 15 jetons

Règles :

1) Chaque joueur constitue une réserve de 15 jetons qu'il place devant lui sur un plateau, sur une assiette (un contenant quel qu'il soit).

2) Chacun 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. 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). Par exemple, le tirage de 3 et 3 permet de prendre 3 ou 6 jetons.** Cette règle complémentaire n'est donnée qu'au moment où les deux dés tombent effectivement sur un même nombre (un double).

3) 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.

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

5) Variante : pour les CP ne pas constituer la réserve. Le joueur note sur une feuille de route les différents coups et ses choix. Le premier qui réussit à obtenir 15 comme somme des nombres marqués sur la feuille, a gagné.

Exemple de feuille de route

Prénom du joueur		
Tirage	Choix	Total

3/4	3 (3+3) 6>3	6
4/5	4 (4+4) 8>5	6+8= 14
3/2	Le joueur doit passer son tour. 14+2>15	
5/1	1	14+1=15

Bonne chance !