

## Bataille

**Compétence visée :** Comparer des nombres ou des quantités.

**Présentation du jeu :**

Chaque joueur lance plusieurs dés. Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton, qu'il met dans sa boîte. Le premier qui remplit sa boîte a gagné. En cas d'égalité, on relance les dés.

	GS	GS	CP
<b>Objectif</b>	Additionner 2 quantités, comparer des nombres.	Additionner 2 quantités, comparer des nombres.	Additionner 2 nombres, comparer des nombres.
<b>Matériel</b>	- 2 dés avec constellations de 1 à 6 (ou moins si les enfants ne maîtrisent pas encore les constellations) + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons	- 4 dés avec constellations de 1 à 6 (ou moins si les enfants ne maîtrisent pas encore les constellations) + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons	- 4 dés à constellations - 4 dés chiffrés de 1 à 6 + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons
<b>Joueurs</b>	2 joueurs	2 joueurs	2 joueurs
<b>Consigne</b>	« Chacun lance 2 dés. Vous devez trouver combien ça fait en tout. Celui qui a le plus gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. »	« Chacun lance 2 dés. Vous devez trouver combien ça fait en tout. Celui qui a le plus gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. »	« Chacun lance ses 2 dés. Vous devez trouver combien ça fait en tout. Celui qui a le plus grand nombre gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. »
<b>Conseils pour le maître</b>	Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé (risque d'erreurs en comptant les constellations ou en disant les nombres) ; veiller à ce que l'enfant dise le nombre obtenu sur son dé. Dans un premier temps, laisser les enfants compter les points des 2 dés, pour les familiariser avec le jeu. Le but étant de les amener à surcompter (sans recompter tous les points), l'enseignant cachera ensuite l'un des dés.	Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé (risque d'erreurs en comptant les constellations ou en disant les nombres) ; veiller à ce que l'enfant dise le nombre obtenu sur son dé. Dans un premier temps, laisser les enfants compter les points des 2 dés, pour les familiariser avec le jeu. Le but étant de les amener à surcompter (sans recompter tous les points), l'enseignant cachera ensuite l'un des dés.	Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. Observer les procédures utilisées (doigts), pour les amener à ne pas utiliser le comptage des deux nombres, mais plutôt qu'ils reconnaissent directement le résultat, ou éventuellement qu'ils retiennent un nombre et qu'ils surcomptent.
<b>Variables (évolution du jeu au cours de l'année)</b>			Utiliser des dés chiffrés de 1 à 6 (force les enfants à ne pas forcément représenter les 2 nombres sur leurs doigts). Utiliser des dés à 10 faces.
<b>Aide</b>	Utiliser du matériel pour compter. Utiliser une file numérique pour comparer les nombres.	Utiliser du matériel pour compter. Utiliser une file numérique pour comparer les nombres.	Utiliser du matériel pour compter.

CE1			
<b>Objectifs</b>	Additionner 3 nombres, comparer des nombres.	Multiplier 2 nombres, comparer des nombres.	Soustraire et comparer des nombres.
<b>Matériel</b>	- 6 dés chiffrés à 10 faces + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons	- 2 dés chiffrés à 10 faces et 2 dés chiffrés de 0 à 5 + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons	- 4 dés chiffrés à 10 faces + support pour lancer les dés - 2 boîtes à 10 alvéoles - 20 jetons
<b>Joueurs</b>	2 joueurs	2 joueurs	2 joueurs
<b>Consigne</b>	« Chacun lance 3 dés. Vous devez trouver combien ça fait en tout. Celui qui a le plus gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. »	« Chacun lance 2 dés. Vous devez les multiplier. Celui qui a le plus gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. »	« Chacun lance 2 dés. Vous devez trouver la différence entre vos 2 dés. Celui qui a le plus gagne un jeton et le met dans sa boîte. Celui qui remplit sa boîte le premier a gagné. » Le maître montre l'exemple.
<b>Conseils pour le maître</b>	Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. Observer les procédures utilisées, pour les amener à organiser des calculs agréables (compléments à 10, doubles), plutôt que d'associer les nombres sans réflexion.	Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. Observer les procédures utilisées (addition répétée, résultats mémorisés, utilisation des doigts) pour aider les élèves en difficulté.	Lors de la passation de la consigne, le maître rappelle que pour calculer une différence, on peut chercher $x - y$ ou $y$ pour aller à $x$ . Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé.
<b>Variables (évolution du jeu au cours de l'année)</b>	Modification des faces des dés en fonction de ce qui est travaillé en classe.	Modification du dé à 6 faces (de 0 à 3...)	Modification des faces des dés en fonction de ce qui est travaillé en classe.
<b>Aide</b>	Utiliser du matériel pour compter. Utiliser une file numérique pour comparer les nombres.	Utilisation d'une ardoise pour effectuer des calculs.	Utiliser du matériel pour compter. Utiliser une file numérique pour comparer les nombres.