# 3, 2, 1, c'est gagné !

Cette activité est la première d'une courte série. Le défi suivant (le défi n°5) sera le prolongement de cette activité.
Il s'agit ici de lancer le ou les dés et de soustraire le nombre obtenu à la mise. Pour gagner la manche, il faudra être le premier à atteindre le score de 0.

Cette activité se décline sous forme de forces et peut être proposée aux élèves dès la Grande Section pour tendre vers le CM2.
La règle des forces 1 et 2 permet de renforcer le sens de la soustraction tout en sollicitant le calcul mental alors que la règle de la force 3, tout en prenant appui également sur le calcul mental, mobilise l'addition et la soustraction.

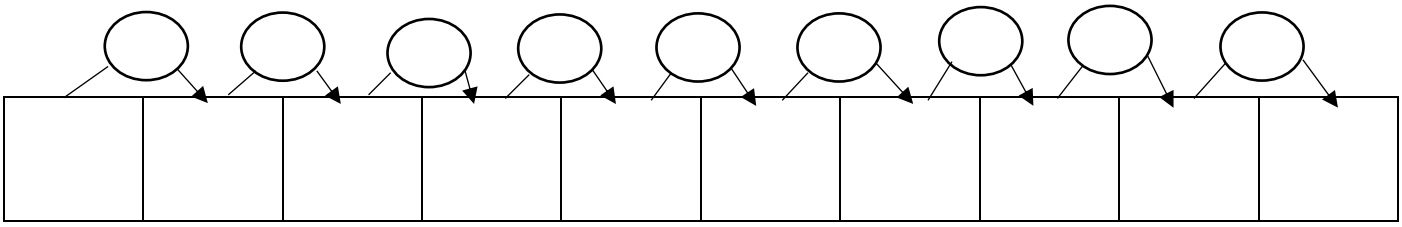
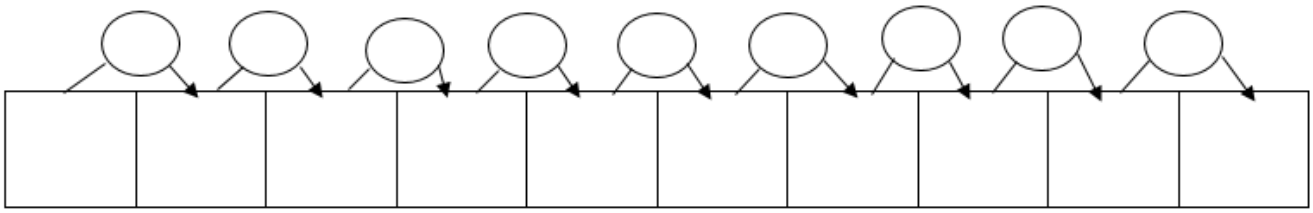
**But du jeu :**
Le vainqueur sera le joueur, qui sera le premier à obtenir 0 point (ou 0 jeton dans le cadre de la force 1).

**Les forces :**

| | **FORCE 1** | **FORCE 2** | **FORCE 3** |
|---|---|---|---|
| **Nombre de joueurs** | 2 ou 4 | 2 ou 4 | 2 ou 4 |
| **Nombre de dé(s) par joueur** | 1 dé | 1 dé | 3 dés |
| **Types de dés** | Constellation ou chiffre | Constellation ou chiffre | Constellation ou chiffre |
| **Opérations attendues en plus de la soustraction** | | | Additions du résultat des 3 dés |
| **Mise de départ** | 20 | 20 | 100 |
| **Support pour lancer les dés** | Tapis de carte/ boîte | | |
| **Support pour garder une trace des soustractions** | Des jetons ou tout autre petit matériel | Bande A2 à imprimer<br><br>ou à réaliser par les élèves | Bande A3 à imprimer<br><br>ou à réaliser par les élèves |
| **Durée** | 15 minutes maximum | | 30 minutes maximum |

**Matériel :**
- Un tapis de jeu ou une boite pour réceptionner les dés
- Des dés
- Des Jetons
- Des barquettes pour chacun des joueurs
- Une barquette pour déposer les jetons retirés des barquettes individuelles
- Des bandes à imprimer/ stylos/ feuilles

**Déroulement d’une partie :**

| | |
|---|---|
| Pour la force 1 | Chaque joueur reçoit 20 jetons qui constituent la mise de départ. Ces jetons sont déposés dans une barquette devant chacun des joueurs. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et enlève de leur barquette la quantité de jeton indiquée par le dé. Les jetons perdus sont placés dans une barquette commune.<br><br>Le joueur qui s’est débarrassé le premier de ses jetons a gagné. Mais attention, si et seulement la quantité indiquée correspond exactement aux jetons restants. Dans le cas contraire, le joueur est obligé de reprendre un jeton de la barquette commune.<br><br>Ex : *Il me reste 5 jetons. Je lance le dé et j’obtiens 6. Non seulement, je ne peux pas enlever les jetons restants, mais je dois également prendre un jeton de la barquette commune. Je dispose désormais de 6 jetons.* |
| Pour la force 2 | Chaque joueur dispose d’une bande de papier (A2). La mise de départ (20) est indiquée au début de la bande. A tour de rôle, les joueurs lancent le dé et ils indiquent sur la bande de papier le nombre obtenu. Ils réalisent la soustraction et notent le résultat obtenu dans la case suivante.<br>Le joueur dont le score est le plus près de 0 remporte la partie au bout du temps imparti. |
| Pour la force 3 | Chaque joueur dispose d’une bande de papier (A2). La mise de départ (100) est indiquée au début de la bande. A tour de rôle, les joueurs lancent les trois dés et ils additionnent les résultats obtenus. Ils indiquent ensuite sur la bande de papier la somme finale. Puis, ils réalisent la soustraction et notent le résultat obtenu dans la case suivante.<br><br>Le joueur dont le score est le plus près de 0 remporte la partie au bout du temps imparti. |

**Propositions de bandes à réaliser**