

Reculez c'est gagné !

Cette activité est un prolongement possible du défi n°4.

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 l'addition et 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 les tables de multiplication 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	2 dés	2 dés	2 dés (de 6 à 10 faces)
Types de dés	- 1 dé constellation (1.2.3.4.5 et le 6 est remplacé par une gommette) - 1 dé chiffré (1.2.3.4 et le 5 et le 6 sont remplacés par des gommettes) <i>La face avec la gommette ne rapporte aucun point.</i>	Constellation ou chiffre	Constellation ou chiffre <i>Il est conseillé d'adapter les dés en fonctions des tables à travailler</i>
Opérations attendues en plus de la soustraction (retrait d'une quantité pour la force 1)	Composition de deux collections	Additions	Multiplication du résultat des 2 dés
Mise de départ	30	30	250
Support pour lancer les dés	Tapis de carte/ boîte		
Support pour garder une trace des soustractions	Des jetons ou tout autre petit matériel	Bande à imprimer ou à réaliser par les élèves	Bande à imprimer ou à réaliser par les élèves
Durée	15 minutes maximum	Limite de temps donnée par l'enseignant	

Reculez c'est gagné !

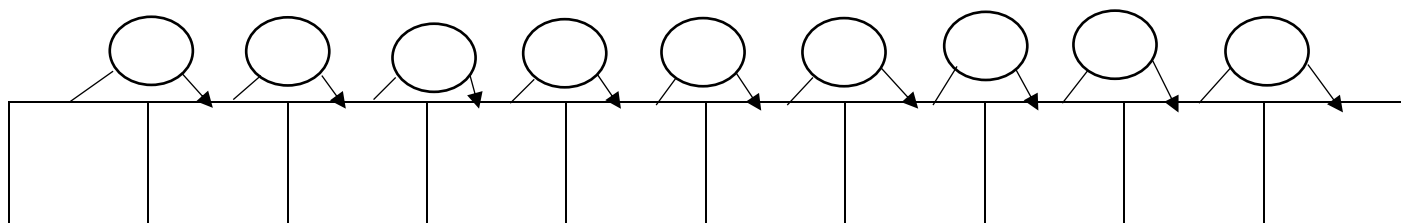
Matériel :

- Un tapis de jeu ou une boîte 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 30 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 les dés et ils « additionnent » les deux dés. Ils enlèvent de leur barquette la quantité de jeton. Les jetons perdus sont placés dans une barquette commune. Si le joueur obtient deux gommettes, il rejoue une fois. Le joueur qui s'est débarrassé le premier de ses jetons a gagné. Mais attention, si et seulement si la quantité indiquée correspond exactement aux jetons restants. Dans le cas contraire, le joueur est obligé de reprendre un jeton de la barquette commune. <i>Ex : Il me reste 8 jetons. Je lance les dés et j'obtiens 5 et 4. 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 9 jetons.</i>
Pour la force 2	Chaque joueur dispose d'une bande de papier (A2). La mise de départ (30) est indiquée au début de la bande. Le joueur dont le score est le plus près de 0 remporte la partie. A tour de rôle, les joueurs lancent les dés et ils additionnent les deux dés. 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. 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 (250) est indiquée au début de la bande. A tour de rôle, les joueurs lancent les deux dés et ils multiplient les résultats obtenus. Ils indiquent ensuite sur la bande de papier le produit final. Puis, ils réalisent la soustraction et notent le résultat obtenu dans la case suivante. Le joueur dont le score est le plus près de 0 remporte la partie au bout du temps imparti.

Propositions de bandes à réaliser



Reculez c'est gagné !

