

Continuité pédagogique en mathématiques :

Jeux mathématiques avec des dés à 6 faces (cycle 2)

Jeu de « La bataille des dés » (d'après la méthode MHM, Méthode Heuristique de Mathématiques).

Nombre de joueurs : 2 à 4 (à partir du CP)

Matériel : 2 dés par joueurs (ou 1 dé pour débiter...).

But du jeu :

Etre le premier à gagner 5 points (ou bien 5 jetons).

Règle :

Chaque joueur lance ses deux dés et calcule la somme.

Les joueurs comparent le nombre obtenu (somme des deux dés). Le joueur ayant obtenu **le nombre le plus grand gagne un 1 point** (ou bien 1 jeton).

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, chacun gagne un point (ou 1 jeton).

Le premier joueur ayant obtenu 5 points (ou 5 jetons) a gagné.

Variante:

Pour débiter (début CP), on peut faire une partie avec 1 dé par joueur. On compare les nombres obtenus. Celui qui a le plus grand nombre gagne 1 point.

Jeu « Fermer les portes » (inspiré du jeu « Shut the box », sans la boîte)

Nombre de joueurs : 2 à 4 joueurs, deux dés, 1 crayon et une feuille pour la grille des portes.

Chaque joueur dessine une grille avec 9 cases (les portes), numérotées de 1 à 9 (ou de 1 à 12 selon le niveau). Exemple de grille :

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

Une fois les deux dés lancés, le joueur peut fermer le nombre de portes qu'il veut dont la somme est égale à la somme des deux dés. Ex : s'il fait 3 et 1, il peut fermer la porte 4 **ou** la porte 1 et la porte 3. Il fait une croix dans la case ou les cases correspondantes. Chaque joueur joue chacun son tour.

Exemple : le joueur 1 lance et fait 2 + 5 avec les deux dés (les portes 6, 8 et 9 sont déjà fermées)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

*Il peut fermer **la porte 7**, ou bien fermer les **portes 2 et 5**, ou bien fermer les **portes 3 et 4**. Il ne peut pas fermer la porte 6 et la porte 1 car la porte 6 est déjà fermée.*

Un joueur est bloqué lorsqu'il ne peut plus fermer de portes. Il totalise alors la somme des nombres restants. Le gagnant est celui qui a la plus petite somme.

jeu du mini Yam (d'après ERMEL)

Le jeu se joue de 2 à 4 joueurs (à partir du CE1)

Il faut 5 dés (de 6 faces), un papier et un crayon pour compléter une grille (voir exemple ci-dessous).

Le premier joueur lance 5 dés ; il réserve les dés portant les configurations identiques et relance les autres dés.







Exemple : au premier lancer : 5 ; 3 ; 5 ; 2 ; 6. Le joueur réserve les deux 5 et relance les 3 autres dés. Son but est d'obtenir, à nouveau, le plus de 5 possible.

Chaque joueur a droit à trois lancers. Ensuite, c'est au joueur suivant d'effectuer 3 lancers.

La partie se joue en six tours.

Il s'agit ensuite de calculer le score de chaque joueur afin de déterminer le gagnant (celui qui a le meilleur score).

Exemple de grille complétée durant une partie :

		total
	$1 + 1 + 1$	= 3
	$2 + 2$	= 4
	0	= 0
	$4 + 4 + 4 + 4$	= 16
	$5 + 5 + 5$	= 15
	$6 + 6$	= 12
Score total :		50

Celui qui obtient le total le plus élevé a gagné.