Jeu : « La bataille de dés »

Tracer une grille de 8 cases sur 2 lignes pour chaque joueur (avec des cases assez grandes pour y mettre un jeton ou un bouchon).

Les Moyens peuvent s’essayez à tracer leurs grilles de jeu avec une règle.

Pour les Petits, il est possible de construire une tour avec des légos (chaque joueur au départ ayant 16 briques possibles pour monter sa tour au fur et à mesure). 

**Pour les PS**

Au signal donné *(Par exemple « greli-grelo montre tes doigts »)*, les deux joueurs doivent tendre la main en indiquant un chiffre (de 1 à 5) sur ses doigts.

Celui qui a **le plus de** doigts doit mettre un jeton dans une de ses cases (ou commencer sa tour avec une brique). Si les joueurs ont le **même nombre (donc même quantité**) de doigts, ils doivent mettre tous les deux un jeton sur leur grille (ou mettre chacun une brique sur leur tour).

Le gagnant est celui qui a rempli toute sa grille en premier (ou terminé sa tour de 16 briques en premier).

**Pour les MS**

Le principe du jeu est le même mais on joue avec un dé que chacun lance à son tour de rôle (à la place des doigts). Il est préférable que chacun ait son dé pour faciliter la comparaison.

Jeu 1 : même principe que pour les PS, celui qui a le plus grand nombre au dé, place un jeton (ou brique). On détermine à l’avance le nombre de jets de dé pour une manche.

Jeu 2 : On jouera des manches de 4 lancers chacun. Celui qui obtient le plus grand nombre au lancer doit placer **« autant de »** jetons que de points obtenus sur le dé.

Lorsqu’il y a égalité au tirage de dés, merci d’utiliser le terme **« autant »** .

Quand le jeu est terminé, compter les bouchons (ou briques) de chacun et comparer le nombre de bouchons (qui en a « le plus ?, le moins ?, ou autant ». Celui qui aura le plus de bouchons (ou briques) aura gagné la manche.

**Pour les GS**

Le principe du jeu est le même mais chacun joue avec 2 dés à lancer en même temps et on compte **la somme** des deux pour avoir le nombre réalisé.

Lorsqu’il y a égalité au tirage de dés, merci d’utiliser le terme **« autant »** .

Quand le jeu est terminé, compter les bouchons (ou briques) de chacun et comparer le nombre de bouchons (qui en a « le plus ?, le moins ?, ou autant ». Celui qui aura le plus de bouchons (ou briques) aura gagné la manche.

Variables : Il est possible de jouer une manche chaque jour, de tenir un tableau des résultats (par exemple, écrire la quantité, la représenter par un dessin, ou écrire le prénom du gagnant de la manche) et de voir en fin de semaine qui est le super gagnant !!! Dans le cas où les participants auraient AUTANT de victoires, il serait indispensable de jouer la partie DÉCISIVE !!!

Les MS (et GS) peuvent également trouver du plaisir à la construction de la tour en légos.

On peut également partir chacun avec une tour déjà construite (donc l’enfant aura compté préalablement les briques nécessaires) et déconstruire la tour. Faire remarquer alors conjointement à la quantité de briques, qui a la plus/moins **haute** ou plus/moins **basse** tour…