
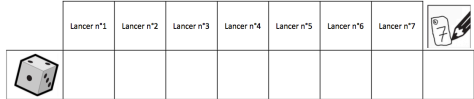



Aide pour la présentation du jeu :

Matériel :	
1 dé (faces 1, 2, 3)	
des crayons	
des cartes-nombres (doc S3 C)	
des bandes à compléter (doc S3 D)	
Les captures vidéos	

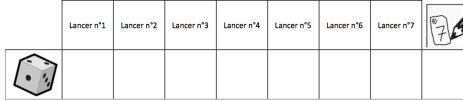
"Sur votre table, vous avez des bandes, un dé et des cartes nombres."

L'enseignant montre la carte 

« Vous allez piocher une carte-nombre sur laquelle figure 2 nombres : un est écrit en grand et l'autre est écrit en petit dans un cercle. »

L'enseignant pointe le nombre cible : « Voici le nombre à atteindre pour tous les joueurs de cette table. »

L'enseignant pointe le nombre entouré : « Voici le nombre de lancers que vous devrez faire pour atteindre le nombre-cible pour tous les joueurs de cette table. »

L'enseignant montre la bande 

« Cette bande sert à garder une trace des lancers et du nombre-cible à atteindre. »

L'enseignant montre la case finale :

« Ici, vous devrez dessiner la carte-nombre que vous avez piochée. »

L'enseignant montre le dé:

« Après avoir lancé le dé, vous reportez le résultat sur la bande. Si ce résultat ne vous convient

pas, alors vous pouvez passer votre tour et vous ne notez rien sur votre bande. »

L'enseignant montre les cases sous l'indication (lancer n°):

« A chaque fois que vous lancerez le dé, vous déciderez, ou non, d'inscrire le résultat ici. »

Validation d'une bande :

« Le jeu s'arrête lorsque l'un d'entre vous pense avoir réussi. Vous devez tous ensemble vérifier (avec des jetons ou la calculette) et vous mettre d'accord.

Si c'est validé, le gagnant conserve sa bande. Sinon, la bande n'est pas conservée. »

Variantes :

- Chaque joueur peut piocher une carte-nombre, ainsi le nombre à atteindre ainsi que la quantité de lancers est différente pour chaque joueur.

- Lorsque un joueur ne souhaite pas garder le résultat de son lancer, alors il annonce " je ne garde pas" et le plus rapide des autres joueurs à dire "je prends" bénéficie du résultat du dé.