

Fiche Retrait de petits nombres

Auteur de la fiche : S.Chéry

Compétence concernée : travailler sur l'anticipation du résultat d'un retrait

Niveau(x) : CP

Jeu à 2 joueurs et un meneur de jeu

Au départ, le meneur de jeu met 10 jetons dans la boîte dont le contenu n'est pas visible par des joueurs.

Déroulement :

Chaque joueur, à tour de rôle, décide du nombre de jetons que le meneur de jeu doit enlever de la boîte (1, 2 ou 3).

Celui qui parviendra à vider la boîte aura gagné ; mais attention, il ne faut pas demander d'enlever plus de jetons qu'il n'y en a dans la boîte sinon c'est l'autre joueur qui gagne.

A tour de rôle, chaque élève du groupe est joueur ou meneur de jeu.

Autre activité possible : Ce jeu peut être utilisé en activité complémentaire du jeu « 10 jetons dans la boîte »