

LE MEILLEUR CHOIX

Matériel

Commencez par préparer le matériel. Il vous faut :

- Environ 30 jetons tous identiques d'une couleur et 30 d'une autre couleur. Ca peut être des jetons de loto ou à défaut des pâtes ou des graines type haricots, ce que vous avez sous la main.
- 2 boîtes pour mettre les jetons
- la planche de cartes que vous êtes passé chercher à l'école juste avant les vacances ou que vous pouvez trouver sur le site en suivant ce lien. Elle est facile à reproduire à la main si vous n'avez pas d'imprimante. <http://blogs16.ac-poitiers.fr/mareuil/files/2020/05/Le-meilleur-choix.jpg>
- deux dés

2 Joueurs

Chaque joueur reçoit 1 boîte avec des jetons et un plateau. Les cartes à point sont étalées sur la table. Ce travail peut se dérouler au moins sur deux semaines voire plus en fonction du niveau de votre enfant.

Activité 1 : avoir le plus de jetons possible au bout de trois coups

Le premier joueur lance les deux dés et choisit celui qui lui permettra le mieux d'atteindre le but de cette partie. Le laisser faire ses choix **même s'il ne prend pas la plus grosse quantité**. Il prend la carte correspondant au nombre de points et la même quantité de jetons que de points qu'il place sur son plateau. A la fin de la partie revenir sur les choix de votre enfant à l'aide des cartes. A-t-il toujours pris le dé qui permettait d'avoir le plus de jetons possible ? A-t-il réussi à atteindre le but de la partie. Refaire autant de parties que nécessaire le jour même ou les jours suivants jusqu'à ce que votre enfant élabore de bonnes stratégies.

Activité 2 : avoir le moins de jetons possible au bout de trois coups

Le premier joueur lance les deux dés et choisit celui qui lui permettra le mieux d'atteindre le but de cette partie. Le laisser faire ses choix **même s'il ne prend pas la plus petite quantité**. Il prend la carte correspondant au nombre de points et la même quantité de jetons que de points qu'il place sur son plateau. A la fin de la partie revenir sur les choix de votre enfant à l'aide des cartes. A-t-il toujours pris le dé qui permettait d'avoir le moins de jetons possible ? A-t-il réussi à atteindre le but de la partie. Refaire autant de parties que nécessaire le jour même ou les jours suivants jusqu'à ce que votre enfant élabore de bonnes stratégies.

Activité 3 : avoir six jetons au bout de trois coups et pas avant !

Le premier joueur lance les deux dés et choisit celui qui lui permettra le mieux d'atteindre le but de cette partie. Le laisser faire ses choix **même s'il ne prend pas la quantité qui lui permettra de réussir**. Il prend la carte correspondant au nombre de points et la même quantité de jetons que de points qu'il place sur son plateau. A la fin de la partie demandez à votre enfant s'il a réussi. A-t-il pris trop de jetons ou pas assez ? Demandez-lui de trouver combien il lui en manque et combien il en a pris en trop. Refaire autant de parties que nécessaire le jour même ou les jours suivants jusqu'à ce que votre enfant élabore de bonnes stratégies. Au cours des différentes parties, essayez de lui faire prendre conscience du nombre de jetons qu'il a au bout de deux tours. Demandez-lui comment il peut faire pour le savoir.

Activité 4 : avoir entre 6 et 10 jetons au bout de trois coups

Le premier joueur lance les deux dés et choisit celui qui lui permettra le mieux d'atteindre le but de cette partie. Le laisser faire ses choix **même s'il ne prend pas la quantité qui lui permettra de réussir**. Il prend la carte correspondant au nombre de points et la même quantité de jetons que de points qu'il place sur son plateau. A la fin de la partie demandez à votre enfant s'il a réussi. A-t-il pris trop de jetons ou pas assez ? Demandez-lui de trouver combien il lui en manque et combien il en a pris en trop. Refaire autant de parties que nécessaire le jour même ou les jours suivants jusqu'à ce que votre enfant élabore de bonnes stratégies. Au cours des différentes parties, essayez de lui faire prendre conscience du nombre de jetons qu'il a au bout de deux tours. Demandez-lui comment il peut faire pour le savoir.