

Compétences visées :

- Reconnaître les constellations
- Anticiper par rapport à ce que mon lancer me permet
- Utiliser des procédures de comptage

Nom du jeu :

Le Yam

Niveau de classe : GS**But du jeu :**

Réaliser une figure imposée avec des dés.

Règles du jeu :

Quatre joueurs.

Le jeu pourra se dérouler en trois temps :

1- Pour comprendre la stratégie du jeu :

Les élèves utiliseront 3 ou 5 dés de couleurs. Ils disposeront chacun d'une fiche sur laquelle on trouve des gommettes de 3, 4, 5, 6 couleurs différentes.

Ils devront lancer 3 fois les dés pour faire le maximum d'une même couleur.

Exemple :

Si après ses trois premiers lancers l'élève obtient 2 dés bleus il le note comme tel dans la fiche

●	2
●	
●	
●	
●	
●	

2- Introduction des figures :

Avec successivement des dés de couleurs puis des dés de constellations, les élèves devront réaliser des « mini- figures » :

- le mini- full : 2 dés rouges et un dé bleu
- la mini- quinte : une suite de toutes les couleurs ou de toutes les constellations du dé.
- Le mini- yam : tous les dés sur la même couleur ou sur la même constellation.

Pour complexifier, les élèves joueront successivement avec 3 puis 5 dés.

3- On pourra également associer à chaque figure un nombre de points et passer à des procédures de comptage.

Eléments de différenciation pédagogique :

Les élèves pourront jouer avec différents dés (dés de couleurs, de constellations, avec des chiffres ou des symboles.)

On pourra varier le nombre de dés (3 ou 5)

On pourra imposer plus ou moins de figures (full, quinte, brelan, carré, yam)