



## Les dés savants

### But

Rejoindre sa place le plus rapidement possible après avoir atteint un lieu déterminé.

### Matériel

2 dés (numérotés et de couleurs différentes).

6 plaques numérotées de 1 à 6.

Marquage de zones (cerceaux ou coupelles)

### Espace

Cour de l'école

### Nombre de joueurs

Joueurs : 2 x 6 par jeu

**Organisation / Déroulement** : Déterminer au départ à combien de points se gagne la partie.

- Deux équipes se font face (type béret).
- Chaque joueur de chaque équipe se voit attribuer un numéro de 1 à 6.
- 6 espaces sont disposés dans la zone de jeu (espace 1, espace 2, ...) délimités par des cerceaux ou des coupelles.
- Le meneur lance les dés :

Le dé (couleur jaune) indique la zone.

Le dé (couleur rouge) indique le numéro de l'enfant.

} Couleur à déterminer avant de lancer le jeu.

### Exemple

Le dé jaune affiche le 4

Le dé rouge affiche le 6

Les deux enfants numéro 6 courent jusqu'à la zone 4, posent la main dans la zone et repartent à leur place.

## Variables

- Taille du terrain.
- Répartition des zones dans l'espace de jeu.
- Pour plus de facilité, la zone de jeu avec le numéro peut-être de la même couleur que le dé.
- Avec les plus grands, doubler les dés (soit 4 dés). Ce qui fera des équipes de 11 et 11 zones de jeu. Additionner les 2 dés. (Ne pas attribuer le numéro 1).

## Variante

Le dé de zone peut-être un dé sans nombre. Les nombres sont remplacés par des formes, des couleurs, des lettres.

