



## "la course au trésor"



Ce jeu destiné aux MOYENS , est tiré du livre de Dominique Valentin :  
"Découvrir le monde avec les mathématiques- PS MS" (page 46)

Il s'agit de remplir son "coffre à trésor" de "pierres précieuses" (billes chinoises ou jetons ou morceaux de LEGO etc.)

Mais par rapport à des jeux un peu similaires où le dé lancé détermine la quantité d'objets à prendre, là ,il va falloir **choisir une quantité en fonction du but à atteindre en lançant 2 dés à 6 couleurs.**

### matériel :

un plateau sur lequel il y a une piste composée de cases de couleurs (6 couleurs différentes) avec des collections de points dessinées (de 0 à 6). Vous pouvez l'imprimer ou la reproduire en faisant le tour de chaque case de la couleur donnée dans le document joint.

2 dés à 6 faces de 6 couleurs différentes

Une grosse boîte de billes chinoises (plates sur une face) ou jetons ou morceaux de LEGO etc.

Des "tickets trésor"( petits tickets sur lesquels un coffre rempli de trésors est imprimé ou dessiné)



4 coffres à trésor dessinés avec chacun 10 cases, 4 assiettes (ici, couvercles blancs de boîtes de lait pour bébé ) et 4 pions pour chacun des 4 joueurs.



But du jeu : gagner un maximum de tickets trésor

Comment ? à chaque fois qu'on remplit son coffre (1 bille) ET qu'il ne reste plus de billes dans l'assiette , on gagne un ticket trésor

déroulement EXEMPLE :

1/ Alexis lance les 2 dés ---> Il obtient 2 couleurs ( si 2 fois la même couleur, relancer un dé)

exemple : bleu et rouge

2/ à partir de sa case :

Alexis avance fictivement son pion jusqu'à la prochaine case **bleue** sur laquelle il y a 4 points

Alexis avance fictivement son pion jusqu'à la prochaine case **rouge** sur laquelle il y a 2 points

Il doit alors choisir sur quelle case il veut aller , quelle est celle qui l'avantage le plus.

Cela dépendra évidemment de l'état de remplissage de son coffre à trésor.

S'il est vide ou s'il a déjà 3 ou 4 billes, mieux vaudra aller sur la case bleue et prendre 4 billes.

S'il ne lui manque plus que 2 cases à remplir, il vaudra mieux choisir d'aller sur la case rouge , prendre 2 billes et ...remplir son coffre et GAGNER un ticket trésor !

Et s'il ne lui reste plus qu'une case à remplir ? Les deux couleurs le feront perdre !

Eh bien non ! car **l'enfant a le droit de dire " JE REFUSE !"** et il reste où il est .

Par contre, une fois la couleur choisie, l'enfant ne peut plus revenir sur sa décision.

Et à quoi servent les assiettes ?

Et bien avant de poser ses billes sur le coffre, l'enfant doit d'abord les poser sur son assiette, ce qui lui permet de réaliser sa collection plus facilement, de comparer avec la collection de la case choisie et ce qui permet aux autres joueurs de pouvoir vérifier s'il a pris la bonne quantité .

Ensuite seulement , il pose ses billes sur son coffre.

3 cas de figure :

- l'enfant peut mettre toutes les billes de l'assiette sur le coffre mais le coffre n'est pas encore rempli . Dans ce cas, il n'a pas perdu mais il n'a pas encore gagné. Il relancera les dés au prochain tour

- l'enfant peut mettre toutes les billes de l'assiette sur le coffre ET le coffre est rempli. L'enfant gagne un ticket trésor. Il vide son coffre et peut recommencer pour tenter d'en gagner un autre.

- l'enfant ne peut pas mettre toutes ses billes dans son coffre. Il en reste dans l'assiette car il a mal estimé sa quantité et en a pris trop !

Dans ce cas, il vide son coffre et doit recommencer au prochain tour !

On continue le jeu le temps que l'on veut. Quand on arrête , on compte les tickets trésors de chacun. Celui qui en a le plus a gagné !

### Intérêt du jeu :

il faut réfléchir, comparer des quantités, estimer des quantités, décider d'une quantité à prendre . On a aussi le pouvoir de dire NON si les deux dés font perdre.

Pour plus de précisions pédagogiques, voir directement le livre de Dominique Valentin