

POURQUOI ?

- Mémoriser les constellations du dé
- S'entraîner au calcul mental : les décompositions du 7 (les compléments à 7)

COMMENT ?

But du jeu : apprendre et faire un « tour de magie » = Annoncer le nombre caché sous le dé

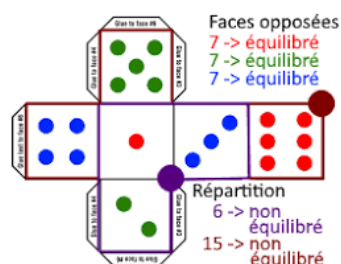
Matériel : un dé

Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus

Règle du jeu :

- 1) Préparer le tour avec l'enfant **discrètement** (en dehors de la présence des spectateurs futurs = ses frères et sœurs, autre parent)
- 2) Faire observer à l'enfant que les faces opposées du dé se complètent pour faire 7 :

$1+6 = 7$
$2+5 = 7$
$3+4 = 7$
(à écrire sur une affiche)



- 3) L'entraîner à dire le nombre caché sous le dé en s'aidant de l'affiche
 Ex : S'il voit 5 points → c'est qu'il y a 2 points sous le dé



- 4) Puis le laisser s'entraîner seul en jouant avec le dé jusqu'à ce qu'il pense être prêt = annoncer le nombre caché sous le dé
- 5) Vérifier avec lui en jouant le rôle de spectateur
- 6) Lui redemander de s'entraîner jusqu'à ce qu'il n'hésite plus
- 7) Lorsqu'il est prêt, lui faire présenter le tour au reste de la famille

BON SPECTACLE !

POUR CONSTRUIRE UN DÉ

Découper, plier puis coller

