

Le jeu de la tirelire

Matériel

- Deux dé à six faces
- Une boîte de jetons ou de petits objets
(des bonbons sont une très bonne motivation à jouer, même s'il est recommandé de ne pas manger tous ses gains)
- Une tirelire pour chaque participant ou une boîte qui ferme
- Des feuilles de papier de brouillon et des crayons

Règle du jeu

La partie se déroule en deux tours

- Chaque joueur lance le dé une fois et obtient autant de jetons que de points indiqués sur le dé qui sont réservés dans la tirelire ou boîte fermée.
- Au deuxième tour, les joueurs lancent à nouveau le dé une fois et placent les jetons obtenus dans leur tirelire.
- Pour finir, les joueurs vident leurs tirelires pour comparer et compter les gains

Déroulement du jeu

1. Jouer sans tirelire (deux ou trois fois)

Les jetons gagnés sont placés devant chaque joueur

Et la comparaison se fait

- soit par la taille évidente un gros gain et petit gain
- soit par le comptage des jetons
- soit par une disposition terme à terme cf photo



A la fin , il faut tout de même que chacun sache combien il a obtenu de jetons

2. jouer avec la tirelire (deux ou trois fois)

Pour comparer il faut sortir les jetons et procéder comme au-dessus.

3. Anticiper et dessiner le nombre de jetons contenu dans la tirelire (deux ou trois fois)

- Dire qu'il faudra dessiner ses jetons sur la feuille avant de les réserver dans la boîte, à chaque tour.

- Compter le total de ses ronds sur la feuille, écrire le nombre et dire qui en a le plus
- Puis vérifier en sortant les jetons des 2 boîtes

4. Anticiper en calculant dans sa tête (on dit surcompter)

Exemple de surcomptage : 5 puis 4

- Soit votre enfant connaît le résultat,
- Soit il surcompte : j'ai 5 dans ma tête (faire le geste de poser la main sur la tête et j'ajoute 4 (4 avec les doigts) : 5 6 7 8 **9**
- Toujours mettre le plus grand chiffre dans sa tête.

5. Augmenter les gains en utilisant 2 dés à lancer ensemble

- Même déroulement des 4 étapes
- Utilisation du surcomptage pour dénombrer les dés
Par exemple : l'enfant reconnaît 5, et il continue 6 7 8 en touchant du doigt les points du deuxième dé

