

RITUEL LANCER de dés LA BATAILLE

Matériel: 2 dés ou plus

Organisation: 2 joueurs et plus.

A tour de rôle, les joueurs lancent les 2 dés.

Le but est d'obtenir le plus grand tirage (nombre de points) pour gagner une manche.

Le premier des joueurs qui gagne 10 manches remporte la partie

L'important est que l'enfant explique pourquoi il gagne ou pourquoi il perd. Il doit utiliser les mots le plus que ou le moins que.

Variante possible: le jeu de bataille traditionnelle avec des cartes.

