



## Tout sauf 7

### Notions :

- Situations additives
- Comparer des nombres



**Nombre de joueurs :** Jusqu'à 4 joueurs

### Matériel :

2 dés par groupe ou 2 dés reconfigurés (écritures chiffrées)

+ barquettes pour lancer

+ fiches pour noter les résultats

### Déroulement :

Le premier joueur lance les 2 dés. Si le total est différent de 7, il marque le nombre de points correspondant.

Ensuite il a 2 possibilités :

- Il garde les points obtenus et c'est au joueur suivant de lancer
- Il relance les 2 dés :
  - S'il fait 7, il perd tous les points marqués et c'est au joueur suivant de lancer
  - Si le total est différent de 7, il ajoute ce nombre au résultat précédent. Puis il a de nouveau 2 possibilités : garder les points ou relancer !

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint 50 points (en CP) ou 100 points (en CE1 et CE2).

### Variantes :

- On peut diminuer ou augmenter le nombre total à atteindre
- On peut modifier le nombre à éviter : tout sauf 10 par exemple qui permettra également de travailler les compléments à 10
- On peut reconfigurer les dés en utilisant des dizaines entières avec les CE1 et les CE2. Le jeu deviendra : Tout sauf 70

### Aide possible :

Une calculatrice peut prendre en charge une partie du calcul pour les CP

Une bande numérique pourra être utilisée.

### Fiche de pointage

	Tour N°1	Tour N°2	Tour N°3	Tour N°4	Tour N°5	Tour N°6	Tour N°7	Tour N°8	Tour N°9	Tour N°10
Points obtenus										
Total depuis le début										

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur obtient ..... points.