

RYTHMO DÉS

Jeu 1 : La Conquête des Dés

But du jeu :

Récupérer tous les dés de l'équipe adverse.

Matériel :

- 10 dés gravés avec des figures rythmiques

Nombre de joueurs :

Deux équipes (le nombre de joueurs par équipe peut varier)

Règles du jeu :

1. Préparation :

- Chaque équipe dispose de 5 dés.
- Les dés sont placés devant chaque équipe.

2. Déroulement :

- Les équipes se font face.
- Chaque équipe lit les figures rythmiques sur leurs 5 dés de manière successive.
- Si une équipe fait une erreur en lisant une figure rythmique, elle doit donner le dé correspondant à l'équipe adverse.

3. Victoire :

L'équipe qui parvient à récupérer tous les dés de l'équipe adverse gagne la partie.

Jeu 2 : Lecture en Chaîne

But du jeu :

Lire correctement les figures rythmiques sur les dés sans faire d'erreur.

Matériel :

- 10 dés gravés avec des figures rythmiques

Nombre de joueurs :

Deux équipes (le nombre de joueurs par équipe peut varier)

Règles du jeu :

1. Préparation :

- Les deux équipes se font face.
- Chaque équipe choisit un élève pour commencer.

2. Déroulement :

- Un élève de la première équipe lance un dé et lit la figure rythmique.
- Un élève de la seconde équipe lance un autre dé, ajoute la figure rythmique au premier, puis lit les deux dés en séquence.
- Les équipes continuent ainsi en ajoutant un dé supplémentaire à chaque tour.
- Chaque équipe gagne un point pour chaque lecture correcte de la séquence de dés.

3. Fin de la partie :

La partie s'arrête lorsque tous les dés ont été jetés et lus.

4. Victoire :

L'équipe ayant accumulé le plus de points à la fin de la partie est déclarée gagnante.