

Math

Dice Games

Kindergarten-Grade 3

Métis Nation
of Ontario 

Jeux de dés

Maternelle - 3e année

Nation Métisse
de l'Ontario 

The background of the entire page is a repeating pattern of light blue dice. Each die is shown from a perspective that displays two faces, with dots on the faces. The dice are scattered across the page, creating a subtle, thematic background.

Math Dice Games

Kindergarten-Grade 3

- **Dice Battle**
- **Rolling to Six**
- **Rolling to 100**
- **Go Fishing!**
- **Fives and Twos**
- **Round to the Nearest**
- **Pop It Dice**

Jeux de dés

Maternelle - 3e année

- La bataille des dés
- Lancer le dé jusqu'à faire six
- Arriver jusqu'à 100
- Va pêcher !
- Les cinq et les deux
- Arrondir à la dixième
- Les dés Pop it

Dice Battle

Number Sense

Pair students into groups of two, providing each pair with two sets of dice and a collection of small items, such as counting bears, blocks, or pom-poms divided evenly among players.

Each player rolls their dice and adds up the total.

The player with the higher total takes one item from the other player.

The game can end in several ways:

- when one player has no items left
- after a predetermined number of battles
- after a designated amount of time
- or when the teacher calls out, “Battles over.”

La bataille des dés

Sens du nombre

Placer les élèves en groupes de deux, et remettre à chaque duo deux ensembles de dés et une collection de petits objets de comptage, comme des ours, des blocs ou des pompons qui seront répartis également entre tous les joueurs.

Chaque joueur lance ses dés et fait la somme.

Le joueur qui obtient la somme la plus élevée prend un objet de l'autre joueur.

On peut déterminer la fin du jeu de diverses façons, soit :

- quand un joueur n'a plus d'objets de comptage
- quand on termine le nombre de batailles fixé à l'avance
- quand on arrive à la fin d'un temps limite fixé au départ
- ou quand l'enseignant ou l'enseignante déclare : « Les batailles sont finies ».

Rolling to Six

Number Sense

This is a number-sequence game played in pairs.

Each player has a single die.

The game begins when one player rolls a 1. From that point on, that player continues to roll the die, aiming to roll a 2 next, then a 3, and so on, all the way to 6.

The other player must also roll a 1 to start their sequence and then continue rolling to reach numbers 2 through 6.

The first player to roll a 6 wins the game.

Lancer le dé jusqu'à faire six

Sens du nombre

Avec ce jeu on vise à produire une séquence de nombres. Il se joue à deux.

Chaque joueur a un seul dé.

Le jeu commence quand un joueur réussit à faire 1. À partir de ce moment, ce joueur continue à lancer son dé en visant à faire un 2, ensuite un 3 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il parvienne à 6.

L'autre joueur doit aussi faire un 1 pour commencer sa séquence et ensuite poursuivre à lancer son dé jusqu'à ce qu'il parvienne à faire la séquence de 2 à 6.

Le premier joueur qui parvient à terminer la séquence en faisant le 6 gagne.

Rolling to 100

Number Sense

2 or more players will need a 100s chart, a pair of dice each, and a crayon, marker, or colored pencil that is different for each player. Players could also use simple counters.

Players will take turns rolling the dice and adding the two numbers together. They will place an “X” on the corresponding spot on the chart.

For example, if the first player rolls a 3 and a 5, they will place a blue “X” on 8. When they land on a number, they colour or mark it with an “X.”

As they colour the number, they must say the number aloud correctly. If they say the number correctly, they can continue, and it becomes the next player’s turn. However, if they say the number incorrectly, they lose their next turn, which allows their opponent to take two turns in a row. The first player to reach 100 wins the game!

Arriver jusqu'à 100

Sens du nombre

2 joueurs ou plus à qui l'on remet une grille de 100, une paire de dés chacun et un crayon, un marqueur ou un crayon de couleur différente pour chaque joueur. Les joueurs peuvent aussi utiliser de simples objets de comptage.

À tour de rôle, les joueurs lancent leurs dés et additionnent les deux chiffres ensemble. Ensuite, ils placent un « X » à l'endroit qui correspond au chiffre sur la grille.

Par exemple, si le premier joueur fait un 3 et un 5, il place un « X » bleu sur le 8. Quand le joueur tombe sur un chiffre, il doit le colorier ou le marquer d'un « X ». Il doit le dire le bon chiffre à haute voix tout en le coloriant.

S'il dit le bon chiffre, il peut continuer et le prochain joueur prend alors son tour. Par contre, s'il ne dit pas le bon chiffre, il perd son prochain tour, et ainsi son adversaire peut prendre deux tours de fil. Le premier joueur à parvenir à 100 remporte le jeu !

Go Fishing!

Number Sense

This game requires five dice.

Each player rolls all five dice at once, up to three times, aiming to roll a 6 for the Boat, a 5 for the Captain, and a 4 for the Crew - these are required to go fishing!

Once a player successfully rolls all three numbers, their Catch is the total of the remaining two dice.

If a player fails to roll a 6, 5, and 4 after three attempts, the turn passes to the next player.

Once all players have taken their turn, the player with the highest Catch wins.

Va pêcher !

Sens du nombre

Il faut cinq dés pour jouer ce jeu.

Chaque joueur va prendre son tour à lancer les cinq dés à la fois, jusqu'à trois reprises, dans le but de faire un 6 pour le Bateau, un 5 pour le Capitaine et un 4 pour l'Équipage – c'est ça que ça prend pour aller à la pêche !

Une fois que le joueur réussit à faire tous les trois chiffres, sa prise sera le total des chiffres des deux autres dés.

Si, après trois tentatives, un joueur ne parvient pas à faire un 6, un 5 et un 4, le prochain joueur prend alors son tour.

Une fois que tous les joueurs ont eu leur tour, celui avec la plus grande prise emporte le jeu.

Fives and Twos

Number Sense

Pairs or small groups

A player starts by rolling all five dice at the same time.

If a 5 or a 2 is rolled, those dice are set aside.

The player then continues to roll the remaining dice until all of them show either a 5 or a 2.

After all the dice have been set aside, players will add their totals to the recording sheet.

The player with the highest score for the round wins.

Les cinq et les deux

Sens du nombre

On forme des duos ou des petits groupes.

Un joueur commence le jeu en lançant les cinq dés en même temps.

Si les dés font le 5 ou le 2, ils sont mis de côté.

Ensuite, le joueur lance les dés qui restent jusqu'à ce que tous les dés aient fait le 5 ou le 2.

Après que tous les dés ont été mis de côté, les joueurs additionnent leur total et l'inscrivent à leur feuille de pointage.

Le joueur qui a obtenu le pointage le plus élevé remporte la manche.

Round to the Nearest

Number Sense

You will need two dice for this game.

Each player takes turns rolling the dice.

After rolling, they arrange the dice horizontally to form a two-digit number.

Players then round their number to the nearest ten.

Each player should record both the number they rolled and the rounded number on their paper.

For example, if a player rolls two dice and gets a 3 and a 2, they can create either the number 32 or 23. If they choose to make 32, they round it to the nearest ten, which is 30. If they choose to make 23, the nearest ten is 20.

Arrondir à la dixième

Sens du nombre

Ce jeu exige deux joueurs.

Chaque joueur prend son tour à lancer les dés.

Quand les dés s'arrêtent, le joueur les dispose horizontalement pour former un numéro à deux chiffres.

Le joueur arrondit le numéro à la dizaine la plus près.

Chaque joueur devrait noter sur sa feuille de pointage et le numéro qu'il a formé avec les dés, et le numéro arrondi.

Par exemple, si un joueur lance deux dés et fait un 3 et un 2, il a l'option de créer soit le chiffre 32 ou 23. S'il opte pour 32, il l'arrondi à la dizaine la plus près, qui est 30. S'il opte pour 23, la dizaine la plus près est 20.

Pop It Dice

Number Sense

Two Pop Its and Dice

Two players each roll a die. The player with the higher roll goes first.

Game Play

- The first player rolls both dice and adds the numbers together
- The total indicates how many bubbles they must pop in the first row.

For example, if the player rolls a 3 and a 2, they would pop in 5 bubbles in the first row.

The second player then rolls both dice and pops the corresponding number of bubbles in their first row.

Winning a Round

- Players continue taking turns until one player pops the last bubble in their row. That player wins the round and gets 1 point.

Next Round

- In the second round, the player who lost the previous round goes first. They will play by the same rules, aiming to pop all the bubbles in the second row.

Winning the Game

- The overall winner of the Pop It Dice Game is the first player to receive 3 points (or points chosen at the start of the game).

Les dés Pop it

Sens du nombre

Deux jeux Pop it et des dés

Deux joueurs lancent chacun un dé. Le joueur qui fait le plus grand chiffre est le premier à jouer.

Le déroulement du jeu

- Le premier à jouer lance les deux dés et additionne les deux chiffres.
- Ce total désigne le nombre de bulles qu'il doit faire éclater dans la première rangée.

Par exemple, si le joueur fait un 3 et un 2, il fait éclater 5 bulles dans la première rangée.

Le deuxième joueur prend alors son tour à lancer les dés et ensuite à faire éclater le nombre de bulles correspondant dans la première rangée.

Pour remporter une manche

- Les joueurs continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que l'un d'eux fasse éclater la dernière bulle de sa première rangée. Ce joueur remporte ainsi la manche et se voit attribuer 1 point.

La manche suivante

- Quand arrive la deuxième manche, c'est le joueur qui a perdu la manche précédente qui joue en premier. Les mêmes règles s'appliquent et les joueurs font maintenant éclater les bulles de la deuxième rangée.

Pour remporter le jeu

- Le joueur qui remporte le jeu de dés Pop it c'est celui qui sera le premier à accumuler 3 points (ou un autre nombre de points qui a été déterminé au début du jeu).

References

Bicycle Cards. (n.d.). Ship, Captain, and Crew. Retrieved September 25, 2025, from <https://bicyclecards.com/how-to-play/ship-captain-and-crew/>

Family Game Shelf. (2022, June 21). How to play Pop It dice game. Retrieved September 25, 2025, from <https://familygameshelf.com/2022/06/21/how-to-play-pop-it-dice-game/>

Field, B. (2015, March 12). Roll it! Rounding game. Games4Gains. <https://www.games4gains.com/blog/roll-it-rounding-game>

Hogan, J. (2024, August 22). Math games: Using dice with kids aged 8-13. Scholastic Parents. <https://www.scholastic.com/parents/school-success/learning-toolkit-blog/math-games-using-dice-kids-aged-8-13.html>

Krech, B. (2024, August 22). 20 fun dice games teachers and students will love. We Are Teachers. <https://www.weareteachers.com/dice-games/>

NRICH. (n.d.). Round the two dice. University of Cambridge. Retrieved September 25, 2025, from <https://nrich.maths.org/5251>