

Le jeu « le chat, les souris et les fromages » GS - Ermel

Matériel

- un disque partagé en 10 parties avec une aiguille centrale pour tourner. Dans chaque partie du disque sont représentés soit un chat, soit une souris soit un, deux, trois ou quatre fromages.
- 4 plaquettes rectangulaires, une par joueur pour y déposer fromages et souris gagnés.
- 12 petites plaquettes carrées représentant les souris
- 40 petits cylindres représentant les fromages

But : être le premier à avoir sur son plateau de jeu 10 fromages mais aucune souris.

Règle du jeu : on gagne des fromages chaque fois que l'aiguille s'arrête sur une partie du disque comportant des fromages. Il faut prendre autant de cylindres que le nombre indiqué. Si l'aiguille s'arrête sur une souris, on doit prendre une plaquette-souris que l'on dépose sur le plateau de jeu puis lancer le dé qui indique combien de fromages mange la souris. Si l'aiguille s'arrête sur un chat, celui-ci mange la ou les souris.

Réalisation : agrandir le tout en A3

Ce fichier, conçu par Anne Garro sur base de l'ouvrage « Apprentissages numériques et résolution de problèmes, GS, Hatier Ermel, est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique, 2.0 France (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>). Fichier créé en février 2009.

<http://lecoledengoundaba.com>







