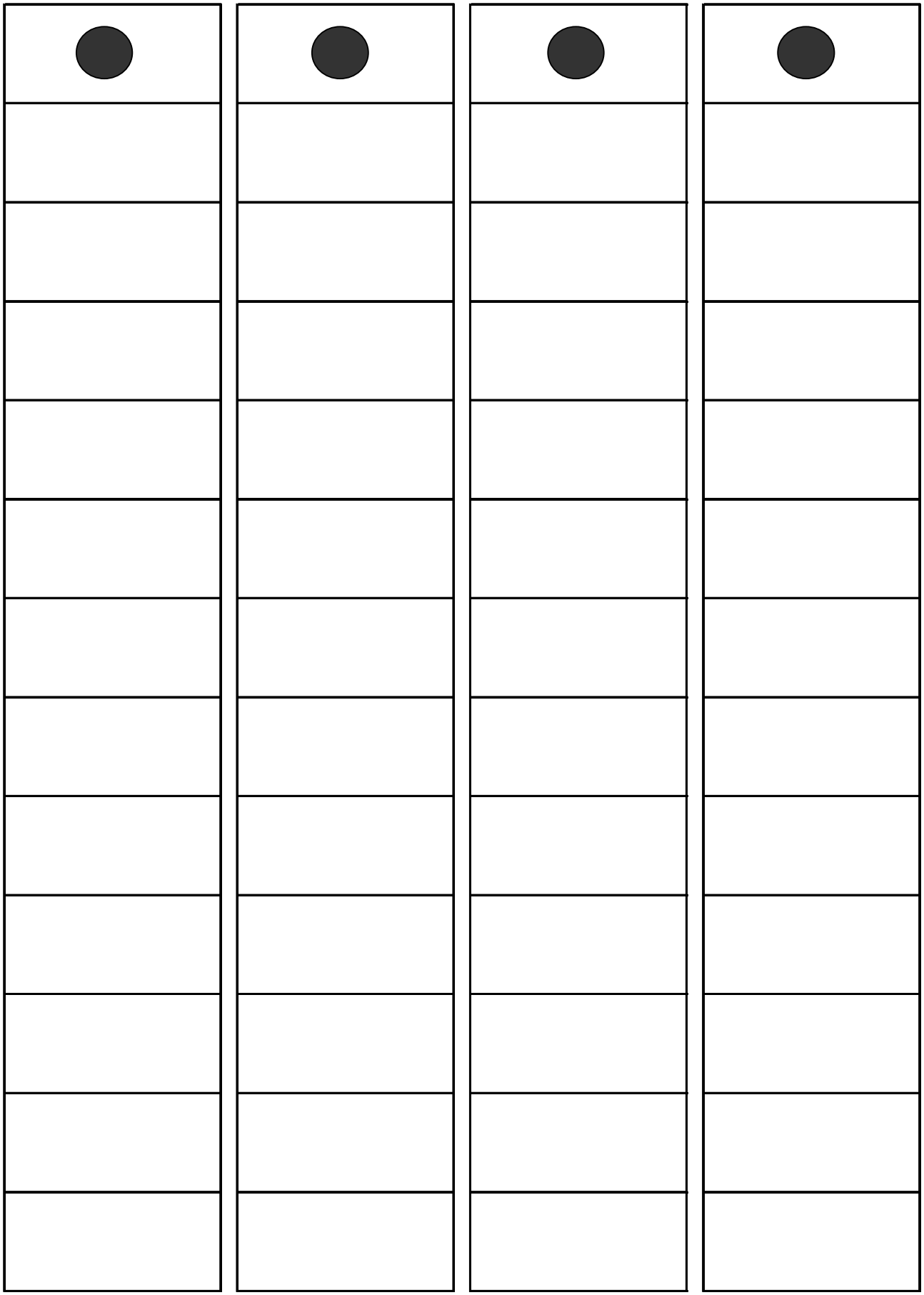
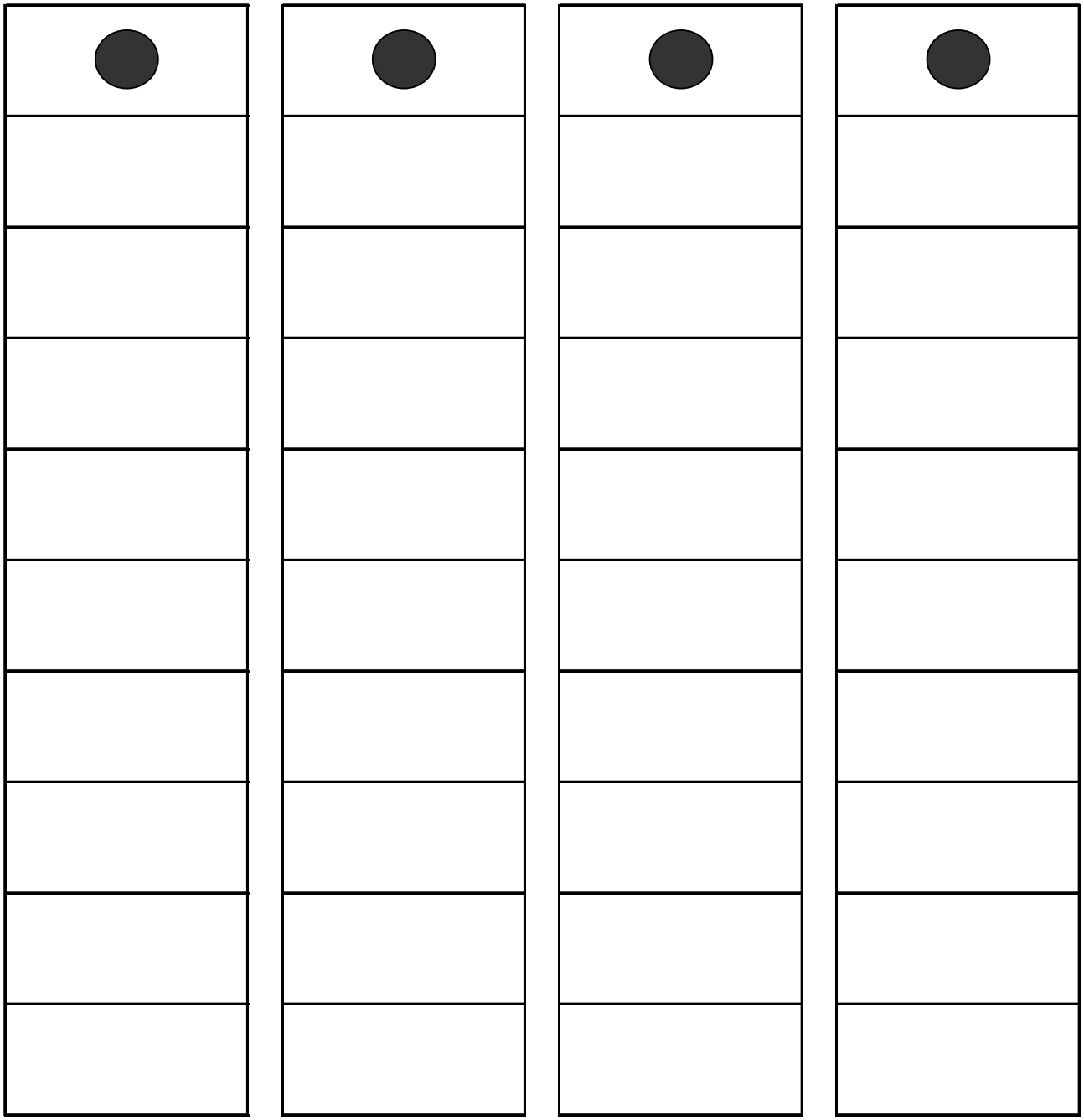
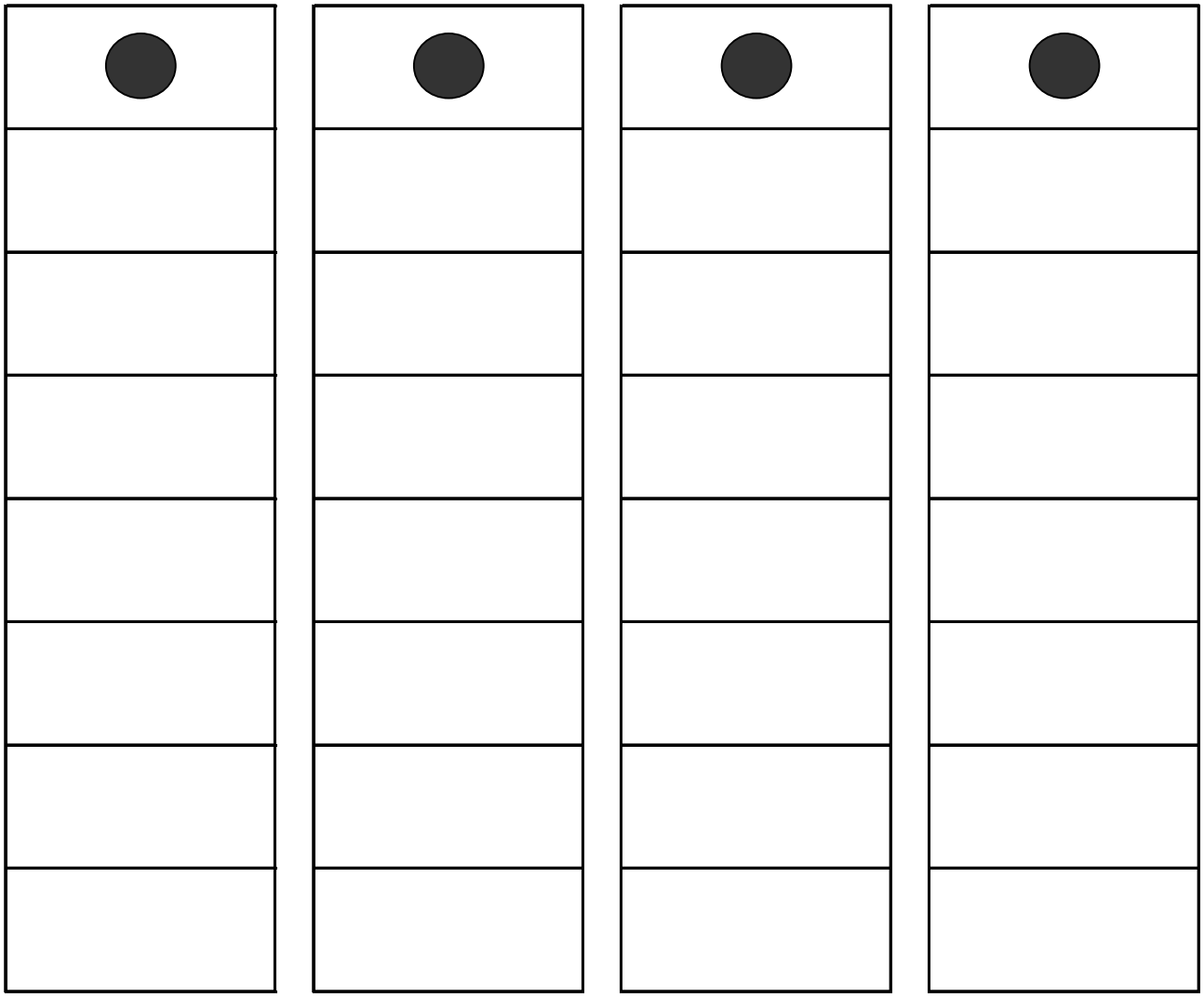
Le jeu de la pieuvre GS - Ermel

Pour 4 joueurs :
-prendre 4 bandes de cartons de 4 cm de large sur lesquelles on a tracé des traits pour former des cases. La longueur est fonction du nombre de cases voulu par le maître. Ces bandes sont raccordées par une attache parisienne.
-1 ou 2 dés
-des objets, jetons, cubes ou autres

On peut attribuer une couleur par joueur.
Chaque joueur dispose d'une bande et de jetons d'une couleur donnée. Chacun à son tour lance un ou deux dés, prend autant de jetons que l'indiquent les dés et les dispose un à un sur les cases de sa bande. Pour continuer sa bande, il devra obtenir un nombre inférieur ou égal au nombre de cases restant libres. Le joueur peut décider d'utiliser un ou deux dés. Le premier joueur qui a rempli sa bande a gagné.

Aides : utiliser un dé avec deux faces un, deux faces deux et deux faces trois. Utiliser un gros dé et des jetons petits pour permettre une correspondance terme à terme.
Faire réaliser sur papier à côté du dé une constellation semblable à celle du lancer de dé et accompagner dans le dénombrement.

Variantes :
Remplacer les bandes par un damier et imposer une façon de disposer les jetons : exemple : chacun effectue quatre lancés et dispose les gains du premier lancer sur la première ligne, la deuxième sur la deuxième… Comment savoir qui a gagné ?

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.