

Le jeu des pistes GS - Ermel

Prendre une grille de jeu, de par exemple 5 pistes concourantes pour 3 joueurs, avec 3 pions au bout de chaque piste.

Un joueur lance le dé. Si le nombre de cases d'une piste est plus petit que le nombre du dé, le joueur peut sauver le jeton qu'il a au bout de la piste en le plaçant sur la case « arrivée ». Sinon, il passe son tour. Le gagnant est celui qui a sauvé le plus de pions.

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://lecolede.ngaoundaba.com>





