



RENARD LAPINS CAROTTES

Description du matériel:

- 14 plaques individuelles dont 7 identiques pour les grands, idem pour les petits
- 4 disques adaptables
- 1 plateau de jeu en bois indiquant la consigne
- 6 dés
- 80 carottes dans une boîte
- des lapins dans une boîte
- 4 disques adaptables

Niveau: TPS ■ PS ■ MS ■ GS ■

Nombre de joueurs: 2 à 7

Durée approximative: 10 minutes

But du jeu:

Remplir sa plaque avec 10 ou 12 carottes.

Avant de commencer

Déroulement du jeu:

Tourner l'aiguille du plateau de jeu et suivre la consigne indiquée:

- Case carotte: Prendre le nombre indiqué et les placer sur sa plaque
- Case lapin: Placer une image « lapin » sur sa plaque puis lancer un dé « 1-2-3 » pour connaître le nombre de carottes mangées par le ou les lapins.
- Case renard: Le renard mange les lapins déjà positionnées sur la plaque du joueur.

Fin du jeu:

Le premier joueur à avoir rempli sa plaque de carottes à gagné.

Option :

Il ne doit plus avoir de lapins sur la plaque.

Pré-requis (difficultés hypothétiques) et pistes de travail éventuelles:

- Dénombrement de petites collections (cardinal)
- Connaître le nom des nombres

Les variables didactiques

TPS

- Plus de petites quantités
- Moins de pénalités
- Diminuer les nombres de lapins sur la plaque individuelle
- Diminuer le nombre de carottes à remporter.

MS

- Ne pas indiquer de signe opératoire

GS

- Représentation des quantités: nombre uniquement (plus de constellations, plus de doigts)

On peut indiquer un signe opératoire (à rajouter sur le plateau au veleda.)

PS

- On n'utilise pas le dé: le lapin ne mange qu'une seule carotte
- Diminuer les pénalités sur le plateau (un seul lapin)