



<b>TYPE DE JEU : jeu de plateau</b>		
Des jeux :		
Quelles notions et quelles compétences mathématiques ces jeux mettent-ils en œuvre ? -repérage dans l'espace d'un quadrillage		
<b>NOM DU JEU : La crêpe de Biboundé</b> (d'après les albums Biboundé, le petit pingouin)		
Description du matériel : -un plateau de jeu -un dé de couleur pour les PS -MS-GS / un dé chiffré pour les GS -2 cartes <i>pingouin</i> , 1 carte <i>crêpe</i> et 6 cartes <i>oiseau</i>		Niveau : PS MS GS  Nombre de joueurs : 2  Durée : très rapide, environ 5 minutes
But du jeu : Etre le premier pingouin à arriver sur la case <i>crêpe</i> .		
Avant de commencer : Installer la carte <i>crêpe</i> sur une des cases du plateau, installer les 2 cartes <i>pingouin</i> sur deux cases (attention il faut que les pingouins soient à égale distance de la crêpe), Pour les MS et les GS, installer les cartes <i>oiseau</i> sur des cases.		
Déroulement du jeu : Les pingouins doivent aller chercher la crêpe. Ils ne peuvent se déplacer sur les cases que de façon horizontale ou verticale. Pour déplacer son pingouin, on lance le dé. Si la couleur tirée est jaune, le pingouin peut se déplacer vers les bords jaunes (de façon verticale). Si la couleur tirée est bleue, il peut se déplacer vers les bords bleus (de façon verticale). Pour les PS-MS, on avance d'une case à chaque tour alors que pour les GS, il faut aussi tirer le dé chiffré qui indique de combien de cases le pingouin peut avancer. Pour les MS-GS, attention aux cartes <i>oiseau</i> , On est obligé de les contourner (au risque de se faire manger). Elles peuvent aller jusqu'au nombre de 6.		
Fin du jeu : Le jeu se termine lorsque l'un des pingouins arrive sur la case <i>crêpe</i> .		
Observations* : A chaque début de partie, les cartes <i>pingouin</i> , <i>crêpe</i> , <i>oiseau</i> sont installées à des endroits différents. Il faut juste faire attention à ce que la crêpe soit assez éloignée des pingouins et qu'elle soit placée à égale distance d'eux.		
Peut-on prévoir une ou plusieurs variables didactiques ? 1-le nombre de cartes <i>oiseaux</i> (obstacles à contourner) 2-le nombre de cases à avancer à chaque tour		
Petite Section	Moyenne Section	Grande Section
-On avance d'une case à chaque tour en respectant la direction indiquée par le dé de couleur.	Idem PS sauf que l'on rajoute les 3 cartes <i>oiseau</i> qui sont des obstacles à contourner.  On peut aussi augmenter le nombre de cartes <i>oiseau</i> (jusqu'à 6).	Idem MS sauf que l'on rajoute un dé chiffré qui indique de combien de cases l'on avance.