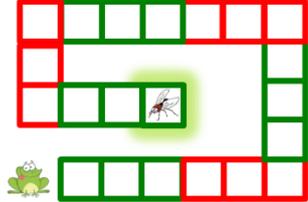


PS /MS	Le jeu de la grenouille	
--------	-------------------------	---

<b>Catégorie de problème</b>	Problème de composition
<b>Compétences</b>	Composer et décomposer des nombres par manipulations effectives puis mentales Parler des nombres à l'aide de leurs décompositions
<b>But</b>	Etre le 1 <sup>er</sup> à manger la mouche
<b>Matériel</b>	Un plateau de jeu Un lot de grenouilles grises et blanches (autant que de cases sur le plateau de jeu) Un dé Des jetons Une feuille de route par joueur
<b>Nombre de joueurs</b>	2 joueurs Ou 2 joueurs et un élève détenteur des grenouilles
<b>Déroulement</b>  <b>Règle</b>	<p><u>A deux joueurs :</u> Le 1<sup>er</sup> joueur lance le dé. Il doit prendre autant de grenouilles que de points indiqués sur le dé. Attention, lorsque la case est grise il faut prendre une grenouille sur fond gris, lorsque la case est blanche il faut prendre une grenouille sur fond blanc. Le 2<sup>nd</sup> joueur lance le dé à son tour et fait de même à la suite sur le même plateau. Le 1<sup>er</sup> qui mange la mouche a gagné, marque un point et prend un jeton. Il n'est pas nécessaire de tomber exactement sur la case de la mouche, il suffit de passer dessus. Le 1<sup>er</sup> joueur qui a 5 jetons a gagné.</p> <p>En MS : Une fois la règle de jeu bien assimilée, les joueurs remplissent à chaque tour la feuille de route en entourant le dé et les grenouilles utilisées.</p> <p><u>A trois joueurs :</u> Même règle mais les joueurs doivent demander le nombre total de grenouilles grises et/ou blanches dont ils ont besoin à un autre élève qui détient le lot de grenouilles. Changement des rôles des élèves à chaque partie.</p>
<b>Variable</b>	<p>PS : le plateau de jeu a une alternance 2 cases blanches, 2 cases grises. Le dé a les constellations 1,2, 3 et 4.</p> <p>MS : le plateau de jeu a une alternance 3 cases blanches, 3 cases grises. Le dé a les constellations de 1 à 6.</p>
<b>Annexes</b>	Le plateau PS Le plateau MS Les grenouilles La feuille de route