

# Le jeu des grenouilles

D'après 999 têtards

Ce jeu a été élaboré dans la classe de MS-GS de Nohant-Vic après lecture de l'album "999 têtards" de Ken Kimura, appartenant à la sélection du prix Escapages. Il s'inspire librement d'un jeu existant (l'Ascenseur).

---

## Objectifs

---

(d'après la fiche réalisée par Florence Berger)

- ▶ Approche des notions d'**ajouter** et **enlever**.
- ▶ Prise en compte de deux critères : **nombre** et **direction** (monter ou descendre)
- ▶ Mise en relation : ajouter/monter, enlever/descendre.
- ▶ Reconnaissance de l'aspect **ordinal** du nombre (1er, 2e ,3e, etc..., marche)



## Matériel

- ▶ 4 **plaques individuelles** : sur chacune d'elles, un ensemble de 10 « marches » est représenté permettant aux grenouilles de passer de la petite mare à la grande mare. Les marches 4 & 7 comportent une contrainte.
- ▶ 4 **jetons** ou grenouilles
- ▶ 1 **dé** avec des constellations de 1 à 3 points
- ▶ 1 **dé** avec des flèches

## Déroulement du jeu

- ▶ **règle du jeu** : 4 joueurs
- ▶ chaque joueur a une plaque de jeu et une grenouille. Il lance, à tour de rôle, les deux dés : il monte ou descend (quand la flèche comporte un point) d'un nombre de cases équivalent au nombre indiqué par le dé.
- ▶ Quand on arrive à la 4e marche où se trouve un **aigle**, il faut descendre d'une marche. A la **7e marche** il faut descendre de 2 marches.
- ▶ **But du jeu** : le premier arrivé à la 10e marche a gagné.

