

JEU DE PISTE

Objectif : maîtriser les additions/soustractions « simples »

Organisation :

2 à 4 joueurs + 1 contrôleur (maîtresse)

Matériel :

Plateau de jeu et 1 dé à 6 faces

Cartes « lion » et « éléphant »

Règle du jeu :

Chaque joueur lance le dé. Il avance du nombre de cases obtenu. Si la case est occupée par un joueur, il va à la suivante.

S'il tombe sur une case « lion » ou « éléphant », il tire la carte correspondante, et applique l'opération indiquée à la case sur laquelle il est (dont il doit deviner la valeur !).

S'il se trompe sur la consigne de la carte, il ne bouge pas. Sinon, il va à la case « résultat » de l'opération.

Exemple : il est sur la case 12 « éléphant ». Il tire la carte +4. Il annonce que cela fait 16. Il a juste et va donc à la case 16.

S'il doit reculer, au maximum il recule à la première case.

Le premier arrivé sur les bananes (même en dépassant) gagne la partie.

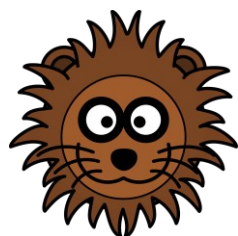
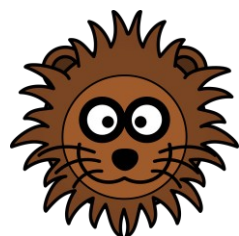
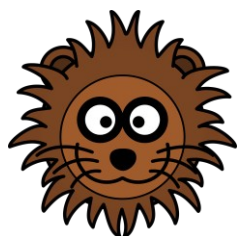
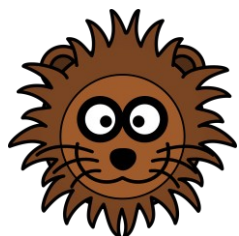
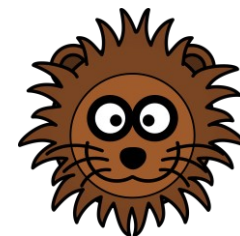
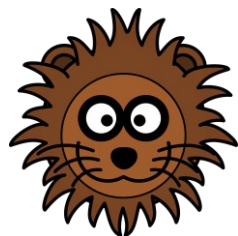
Pour l'histoire, le lion fait peur au gorille et il court encore plus vite...

L'éléphant est tellement gros qu'il gêne le passage et le gorille fait alors marche arrière...

CARTES JEUX LION RECTO

+1	+2	+3	+4
+1	+2	+3	+4
+5	+5	+5	+5
+10	+10	+10	+10

CARTES JEUX LION VERSO



CARTES JEUX ELEPHANT RECTO

- 1	- 2	- 3	- 4
- 1	- 2	- 3	- 4
- 5	- 5	- 5	- 5
- 10	- 10	- 10	- 10

