

# Les grenouilles

## Compétences visées :

- Constituer des collections équipotentes
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée
- Intégrer les règles de la numération
- Comparer des quantités

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Classes : de GS à CE1

## But du jeu :

Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de grenouilles à la fin de la partie.

## Matériel :

Un plateau de jeu pour le groupe

Une planche "étang" par joueur

Des cartes " nombre de grenouilles gagnées"

Une centaine de grenouilles (ou jetons verts)

Un pion par joueur

Un dé

Un feutre effaçable par joueur

## Règle du jeu :

Le premier joueur lance le dé et déplace son pion sur le plateau.

Il agit ensuite en fonction de la case sur laquelle il tombe :



Tire une carte.



Repose-toi un tour!




Saute de trois cases dans le sens de la flèche.



Relance le dé.



Retourne à la case départ.

Si le joueur tombe sur une case  :

Il tire une carte qui lui indique le nombre de grenouilles gagnées.

Il prend alors les grenouilles et les place sur son nénuphar.

Il écrit le nombre de grenouilles en bas de sa planche "étang"

Lorsqu'il n'y a plus de place sur le nénuphar : 10 grenouilles montent dans une barque et se déplacent vers l'étang des barques à gauche.

Pour y entrer, on le questionne :

- *Etes-vous bien 10 grenouilles ?*

- *Etes-vous dans 1 barque ?*

Il annonce alors :

- le nombre de barques

- le nombre de grenouilles "toutes seules" (sur le nénuphar)

- le nombre total de grenouilles.

Il écrit le nombre de grenouilles "toutes seules" et le nombre de barques en bas de sa planche "étang".

La partie est terminée quand un joueur arrive sur la case arrivée (ou quand la séance est terminée !!!).

On compare alors les collections de grenouilles et le vainqueur est celui qui a le plus de grenouilles.

### Remarques:

Pour permettre aux enfants de faire le lien entre l'écriture chiffrée et le nom du nombre,

On dira pour les nombres de 11 à 16:

*C'est "dix-un" et on l'appelle "onze".*

*C'est "dix-deux" on l'appelle "douze".*

...

On dira pour les dizaines :

*C'est "2 dix" et on l'appelle "vingt"*

*C'est "3 dix" et on l'appelle "trente "*

...

### Variables :

De la GS au CE1 en fonction des objectifs visés, on peut :

- Faire écrire ou pas le nombre de grenouilles et de barques.

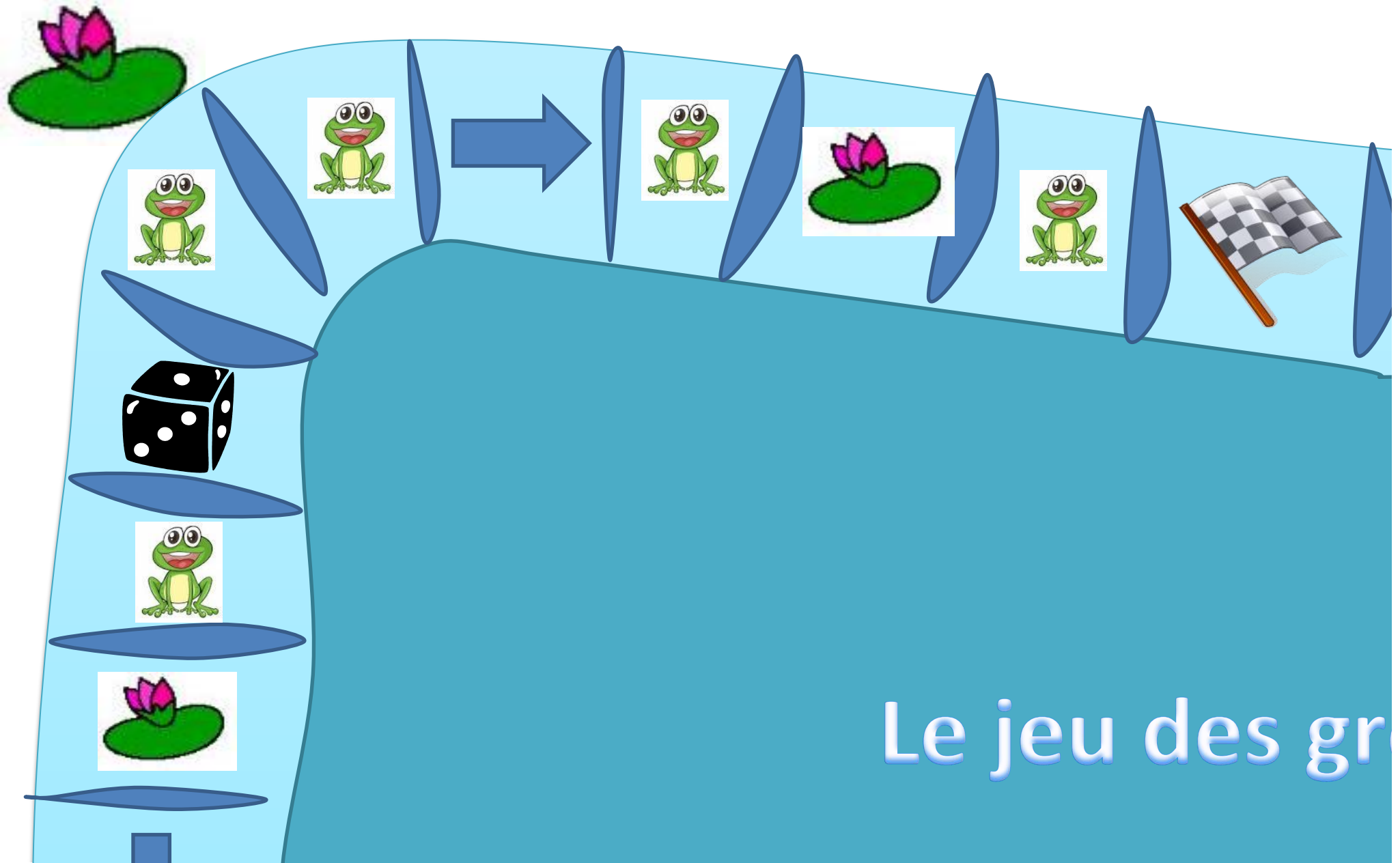
- Ne pas utiliser les cartes et les joueurs gagnent un nombre déterminé de grenouilles.

- N'utiliser que les cartes grenouilles ou que les cartes symboles....

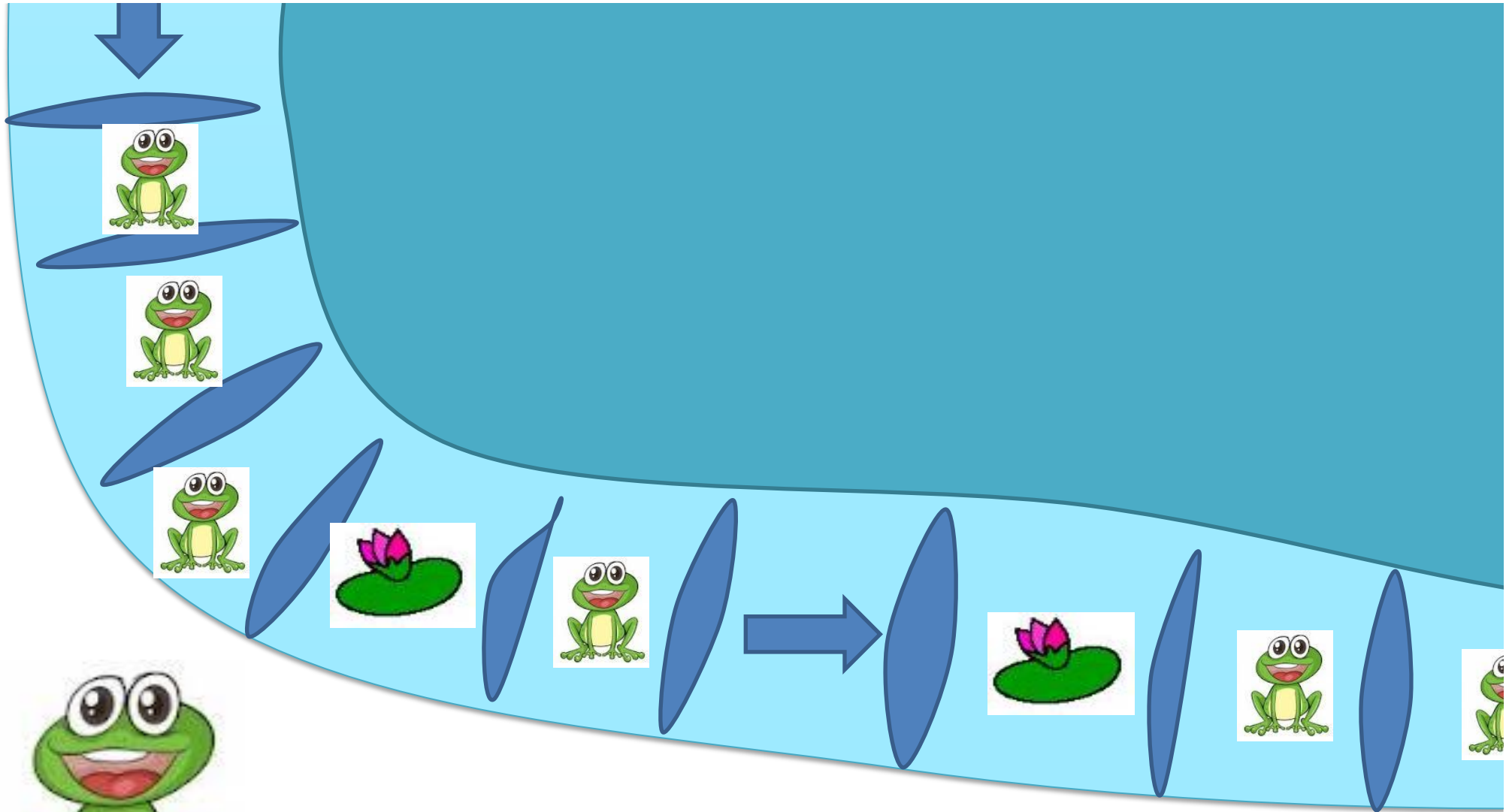
- Echanger 10 grenouilles contre une photo de barque.

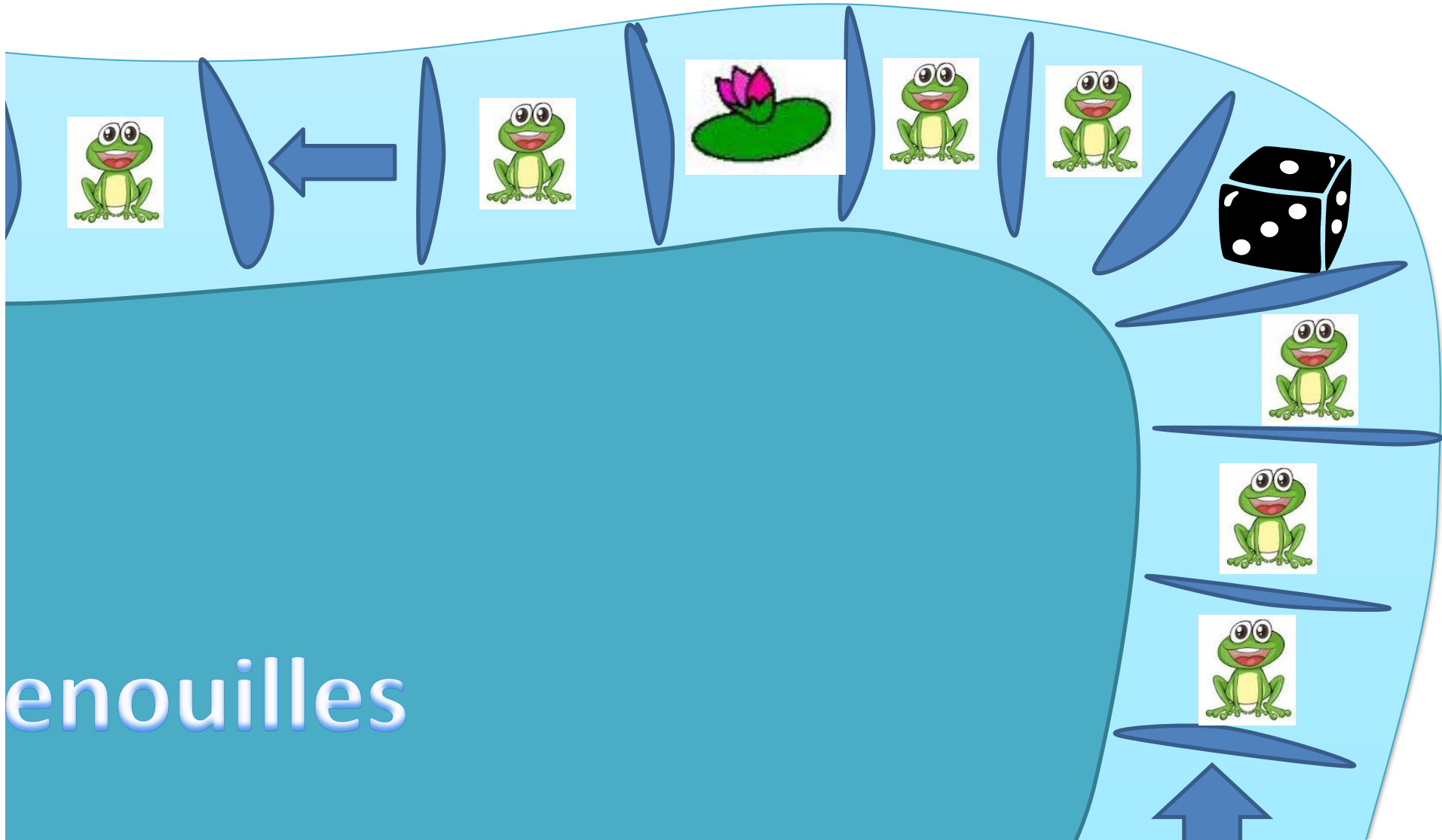
...



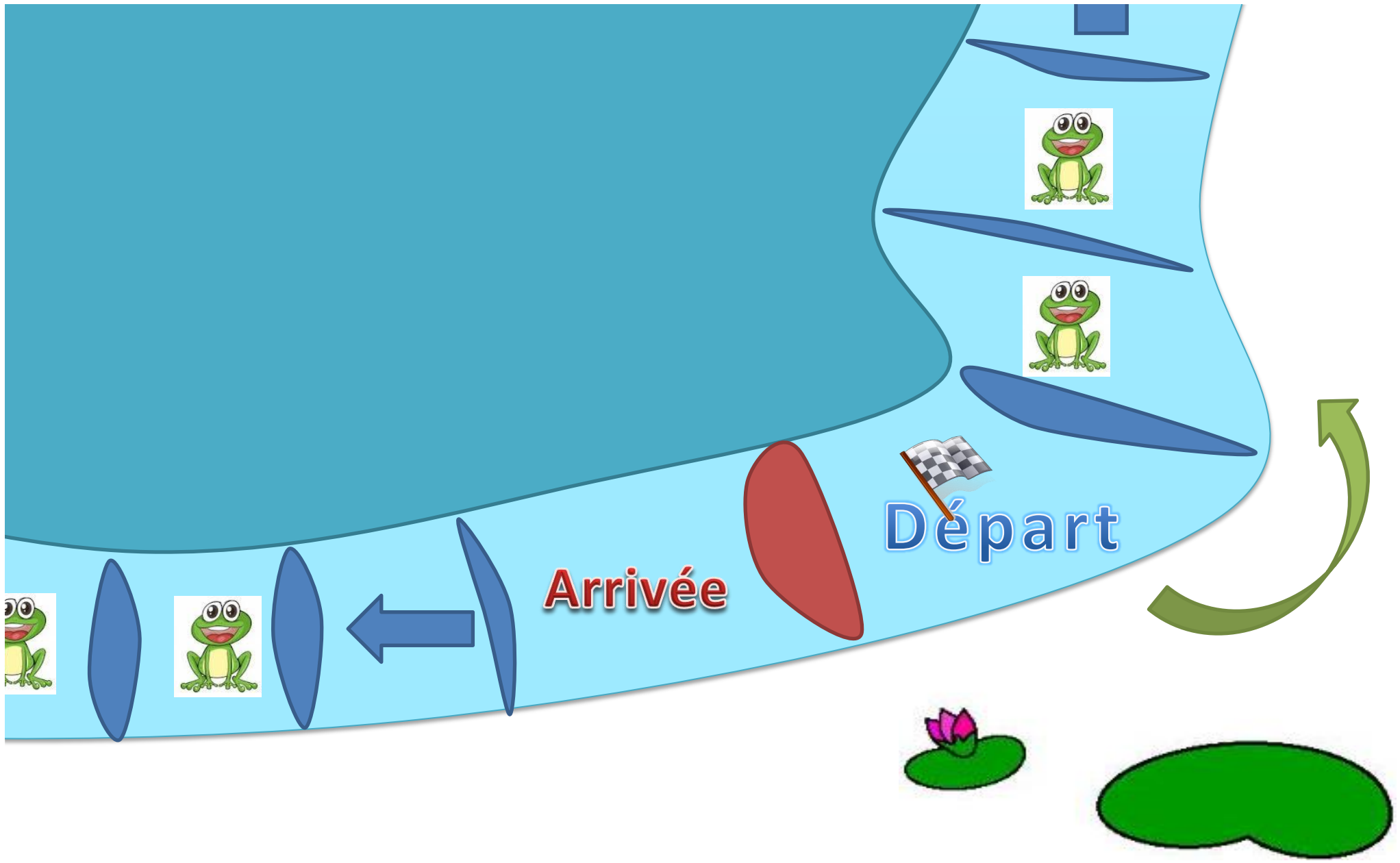


Le jeu des gr





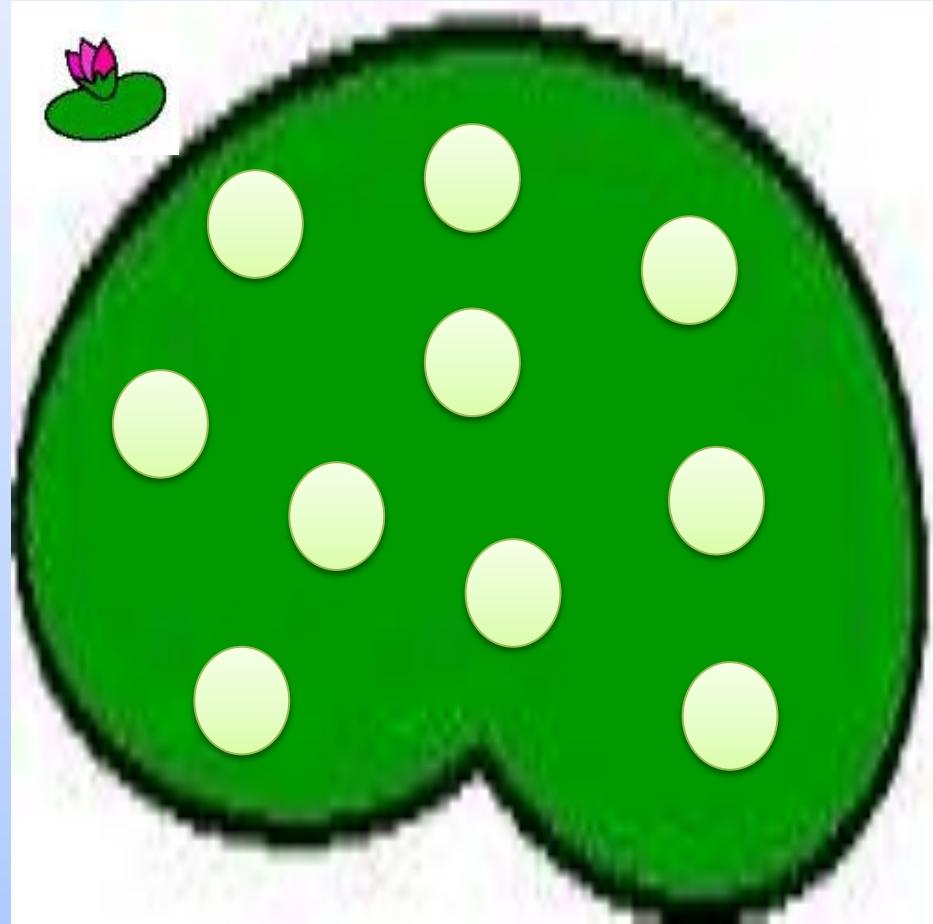
enouilles



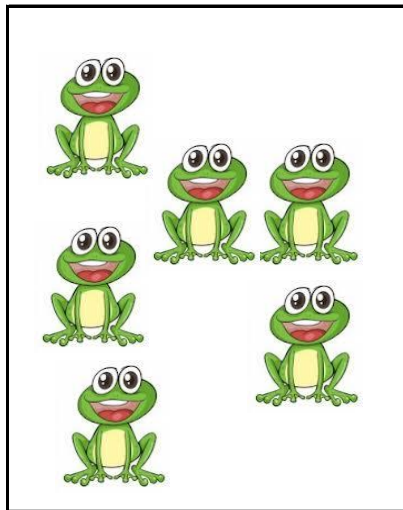
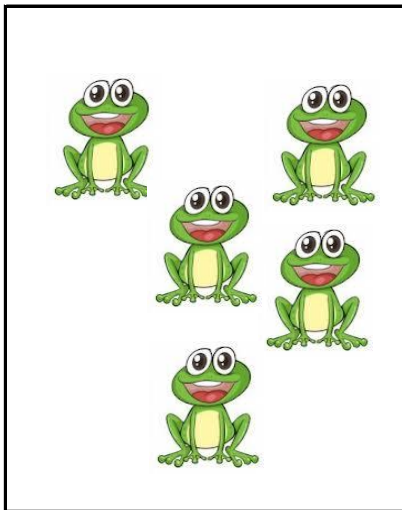
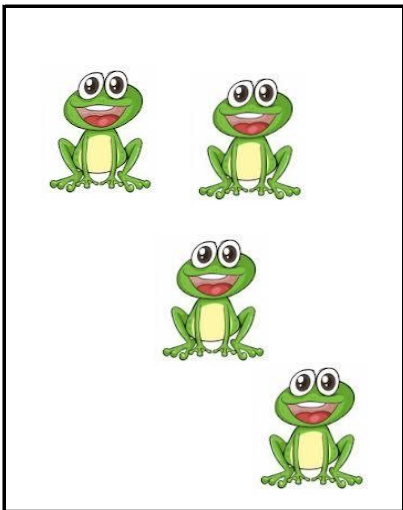
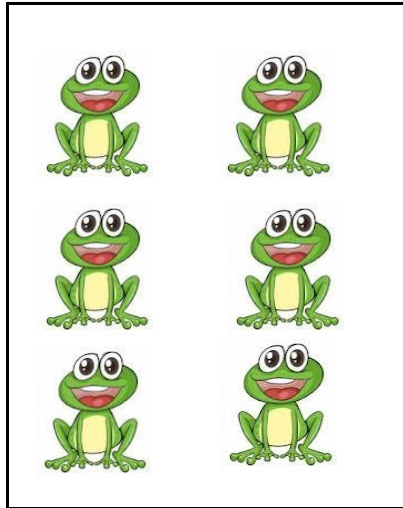
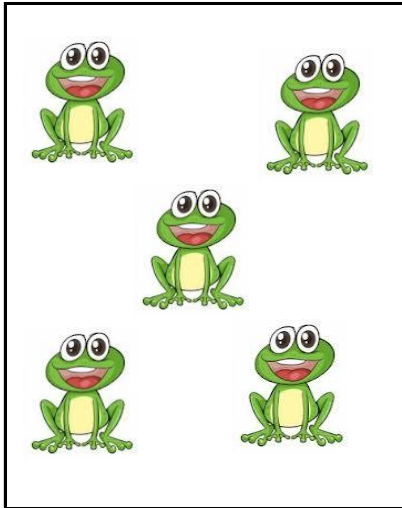
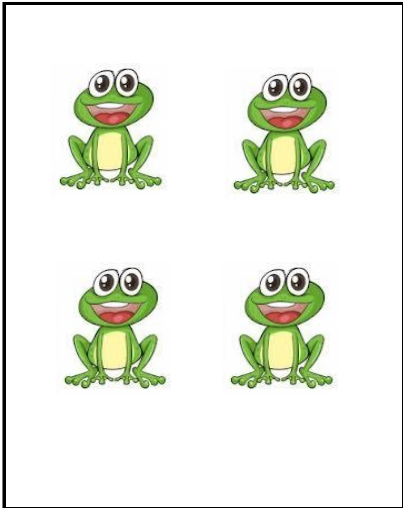
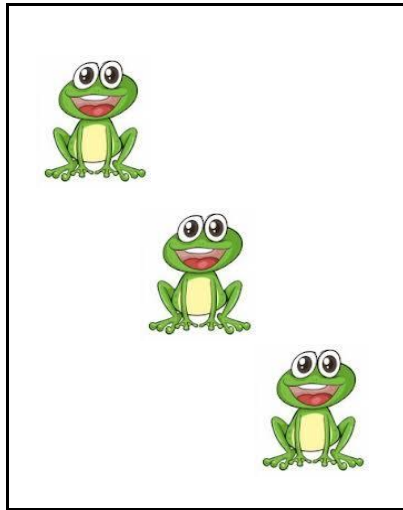
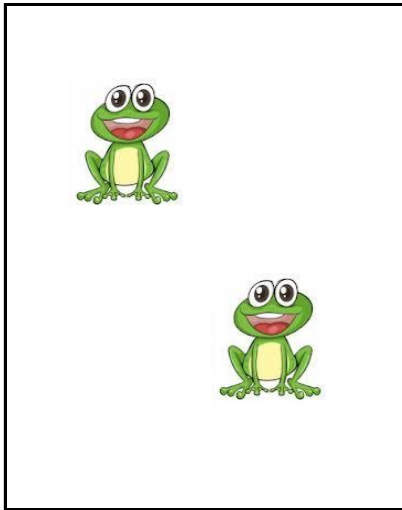
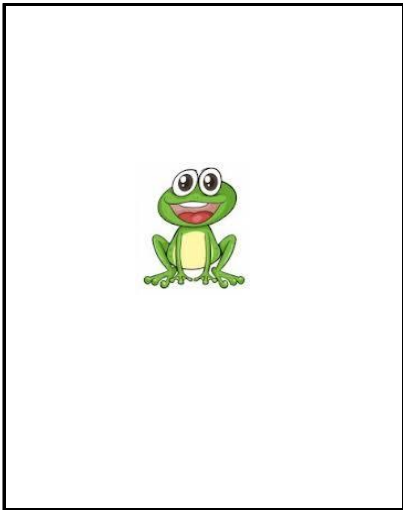
Départ

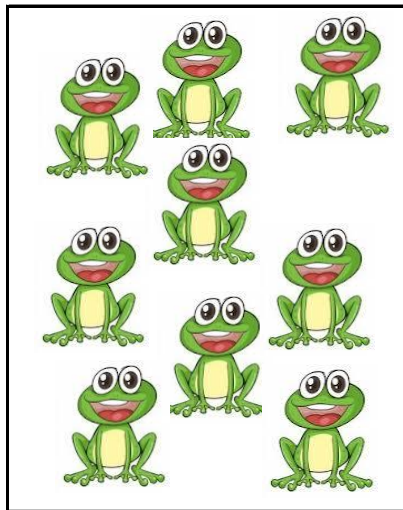
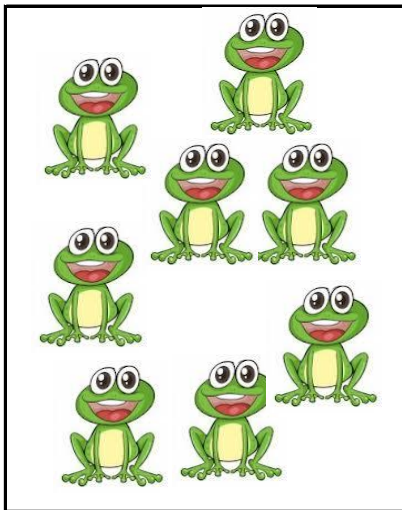
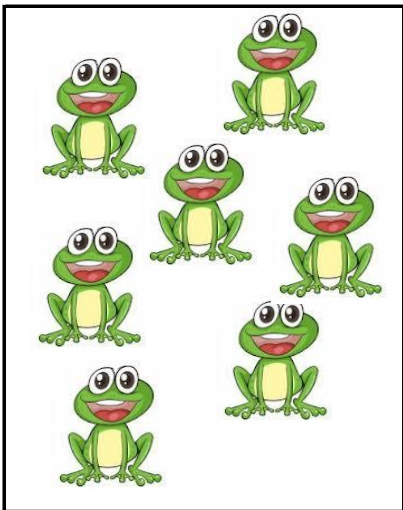
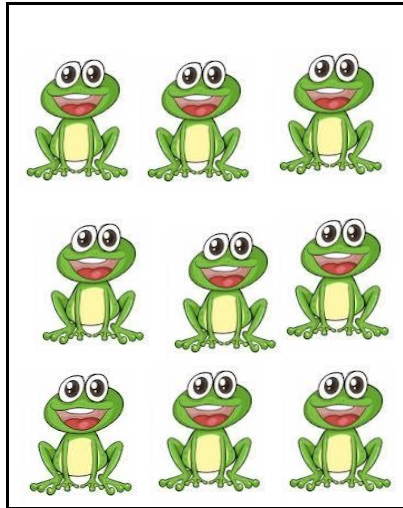
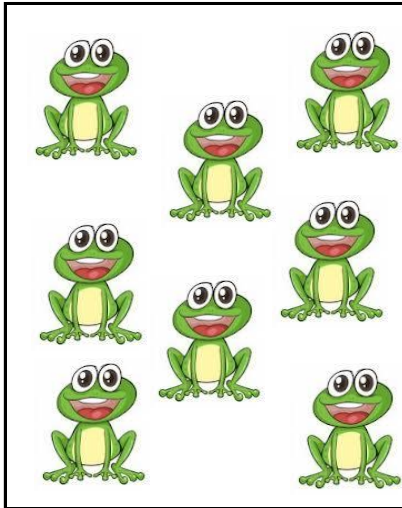
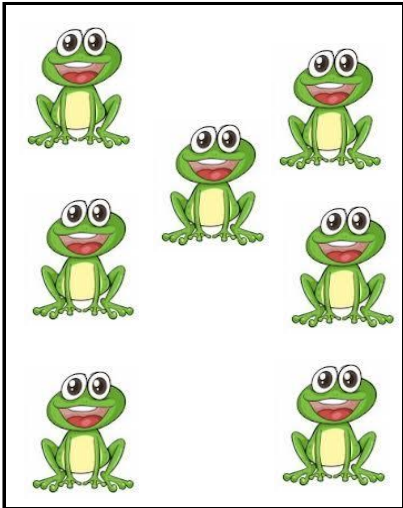
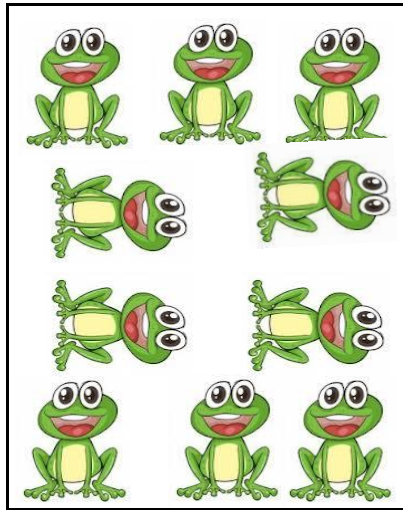
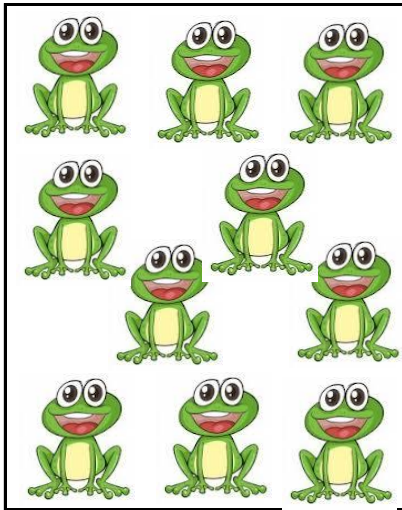
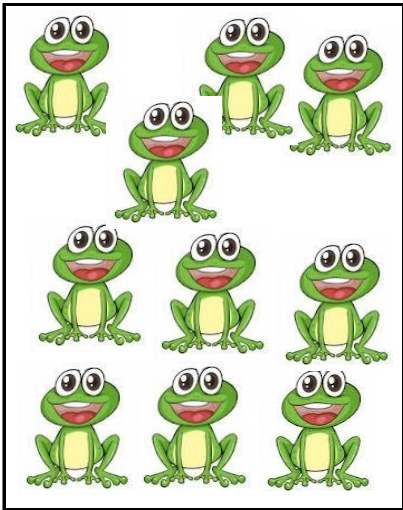
Arrivée

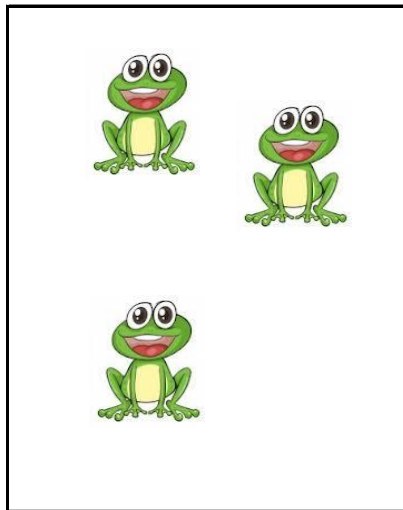
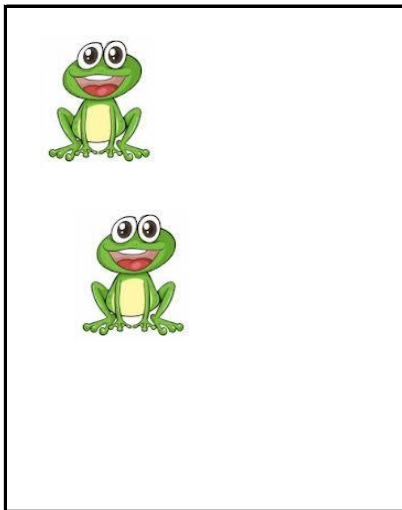
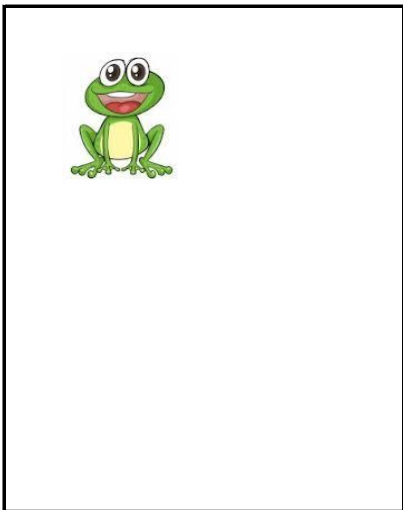
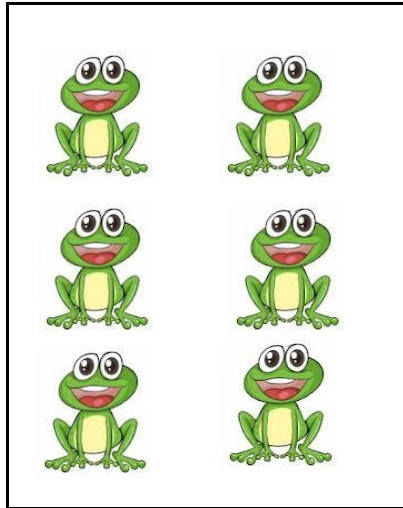
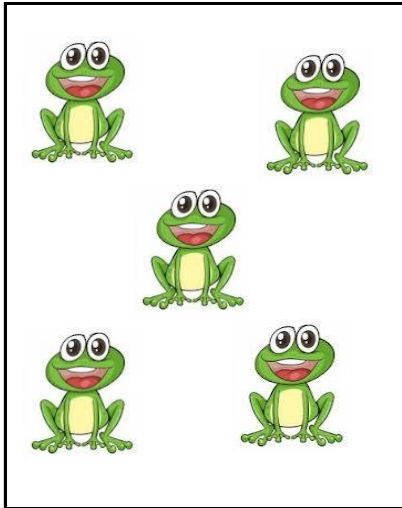
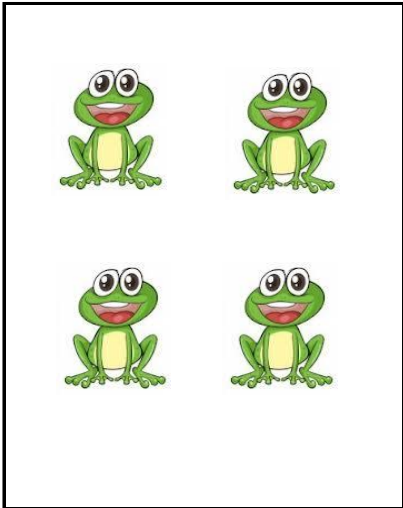
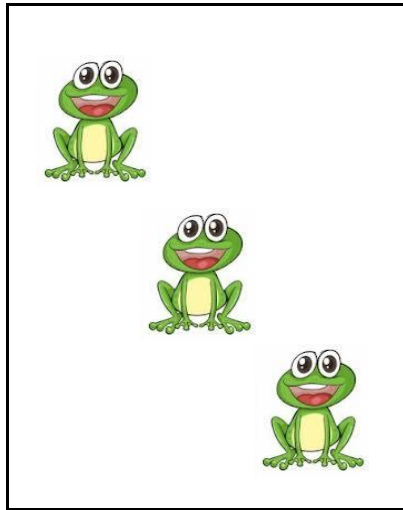
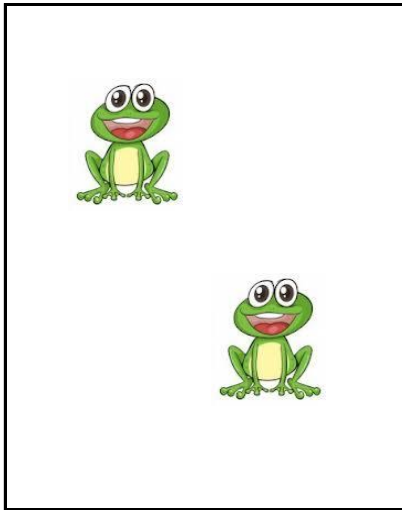
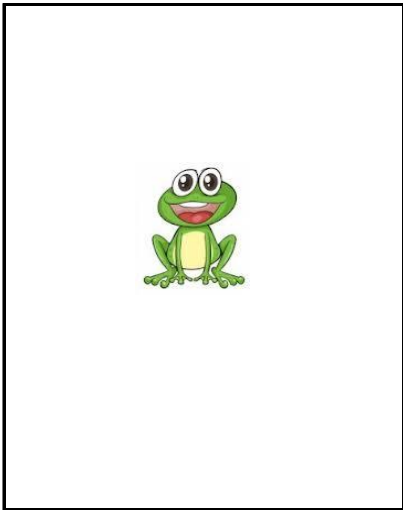


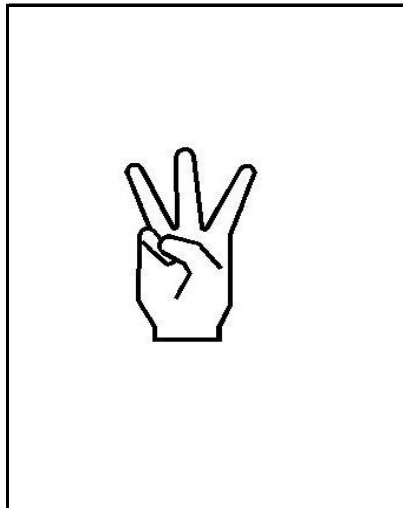
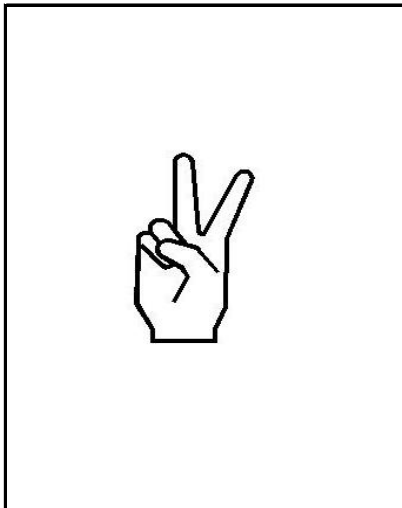
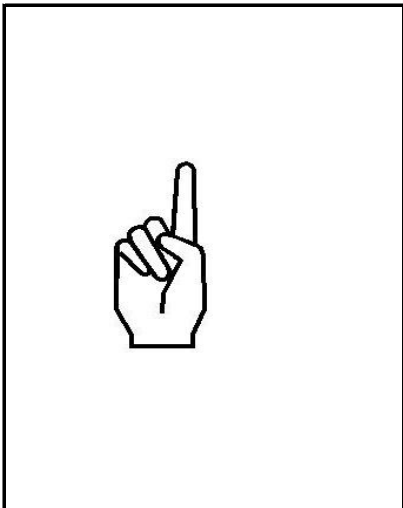
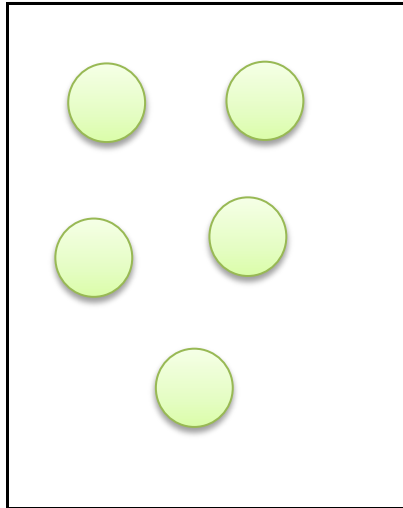
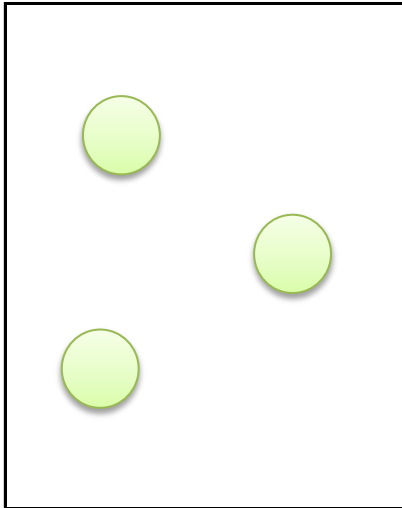
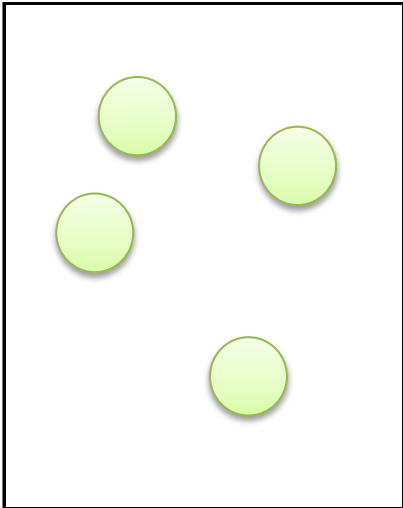
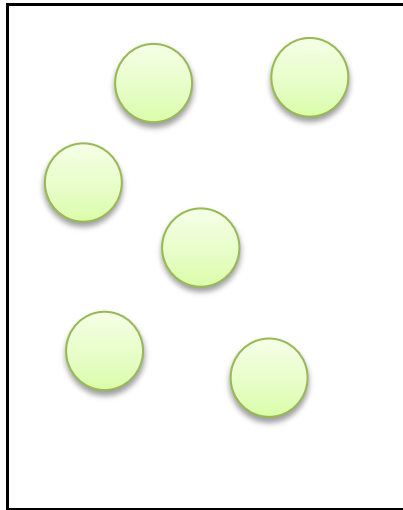
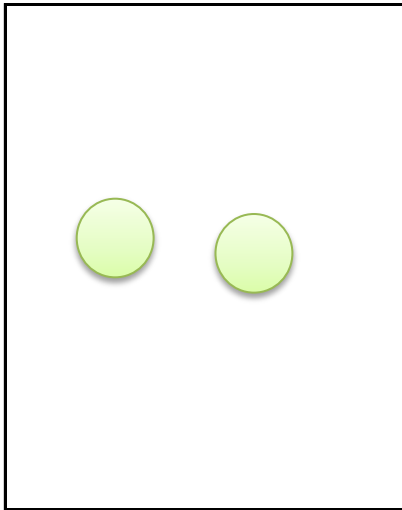
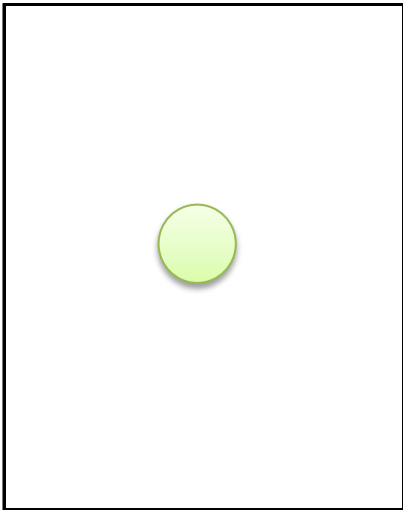


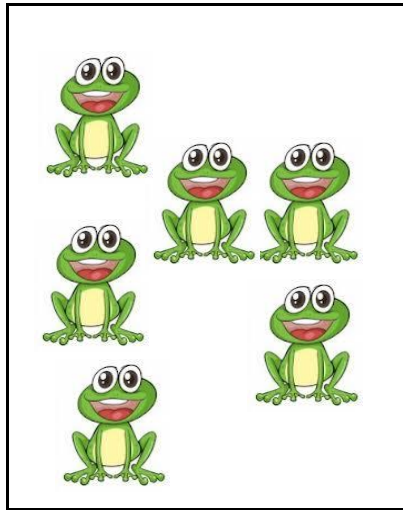
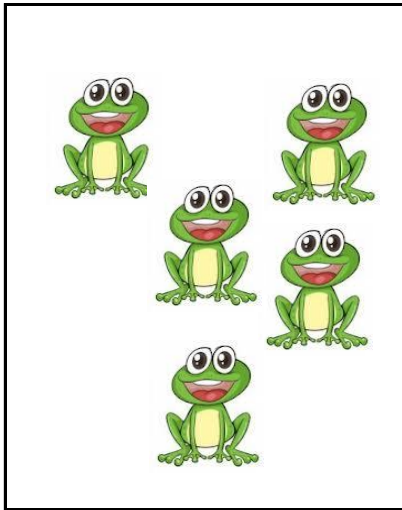
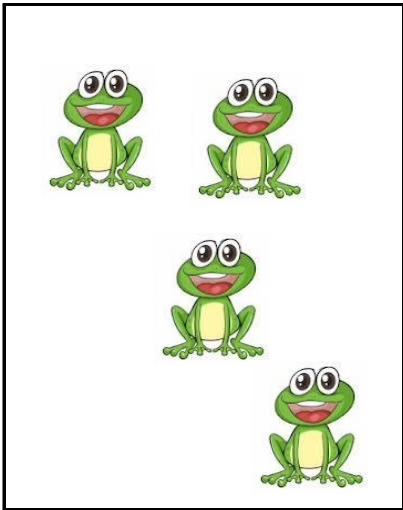












1

2

3

4

5

6

