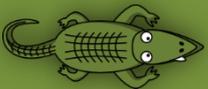


MA COLLECTE DE DENTS

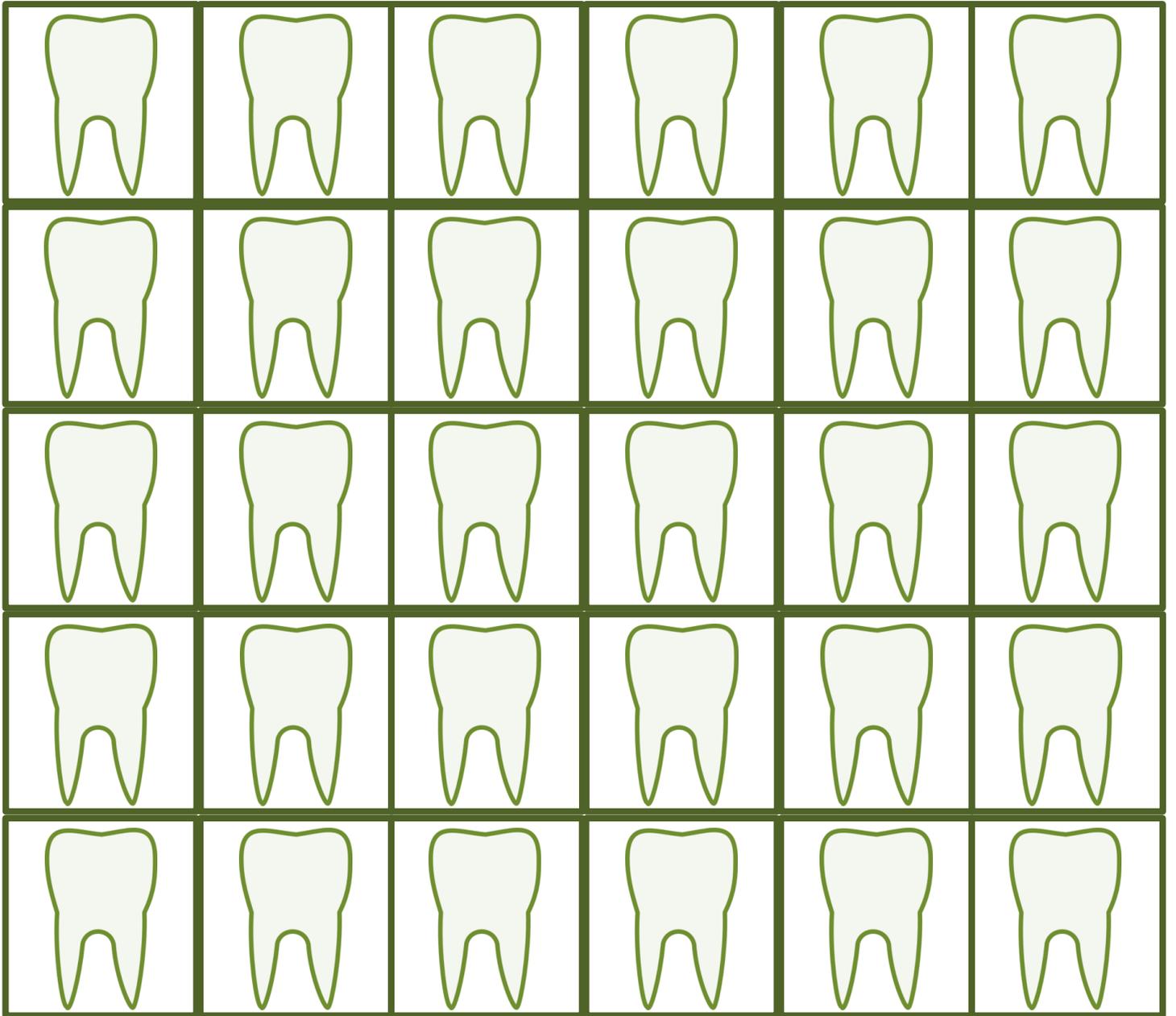
				

MA COLLECTE DE DENTS

MA COLLECTE DE DENTS



# CROCKY A MAL AUX DENTS -

## COMPÉTENCES ET OBJECTIFS

### COMPÉTENCES DU PROGRAMME :

#### 964 AGIR AVEC LES OPÉRATIONS:

- L'ADDITION : COMPRENDRE ET UTILISER LES TERMES: AJOUTER, REMETTRE...
- LA SOUSTRACTION : COMPRENDRE ET UTILISER LES TERMES: ENLEVER, RETIRER, PERDRE...

### OBJECTIF DU JEU :

- COMPRENDRE LE RÔLE DU SIGNE + ET DU SIGNE -.
- FAIRE VIVRE AUX ENFANTS LES TERMES GAGNER, AJOUTER, PERDRE, RETIRER, ENLEVER, REMETTRE, ... ET LES ASSOCIER AUX SIGNES ADÉQUATS.
- SE DÉPLACER SUR UN PLATEAU DE JEU
- UTILISER LE DÉ ET RECONNAÎTRE LES SCHÈMES DE 1 À 6
- *COMPÉTENCES TRANSVERSALES* : JOUER EN ÉQUIPE, ATTENDRE SON TOUR DE JEU, RESPECTER DES RÈGLES ÉTABLIES, ...

# CROCKY A MAL AUX DENTS -

## RÈGLES DU JEU

### MATÉRIEL :

- UN PLATEAU DE JEU
- DIX CARTES « DENTS » PAR ENFANT
- UNE GRANDE CARTE « COLLECTE DE DENTS »
- UN PION « CROCKY » DE COULEUR
- UN DÉ (AU CHOIX : DE 1 À 4 POUR LIMITER LA VITESSE DE JEU PAR EXEMPLE)

### BUT DU JEU :

ARRIVER SUR LA CASE « ARRIVÉE » AVEC LE PLUS DE DENTS POSSIBLE POUR CROCKY.

### RÈGLES DU JEU :

CHAQUE JOUEUR POSSÈDE DIX DENTS DANS SA COLLECTE DE DENTS.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE DENTS COMMENCE (SI ON NE SAIT PAS, ON LANCE LE DÉ, CELUI QUI FAIT LE PLUS COMMENCE) !

LE JOUEUR LANCE LE DÉ, S'IL TOMBE SUR UNE CASE  , IL GAGNE LE NOMBRE DE DENTS ÉCRIT APRÈS LE SIGNE. SI LE JOUEUR EST DÉJÀ AU MAX. DE DENTS (10), IL NE FAIT RIEN.

SI LE JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE  , IL PERD LE NOMBRE DE DENTS ÉCRIT APRÈS LE SIGNE.

SI LE JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE  , IL RÉCUPÈRE TOUTES SES DENTS.

SI LE JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE  , IL PERD TOUTES SES DENTS.

SI LE JOUEUR TOMBE SUR UNE CASE  , IL PASSE SON TOUR.