
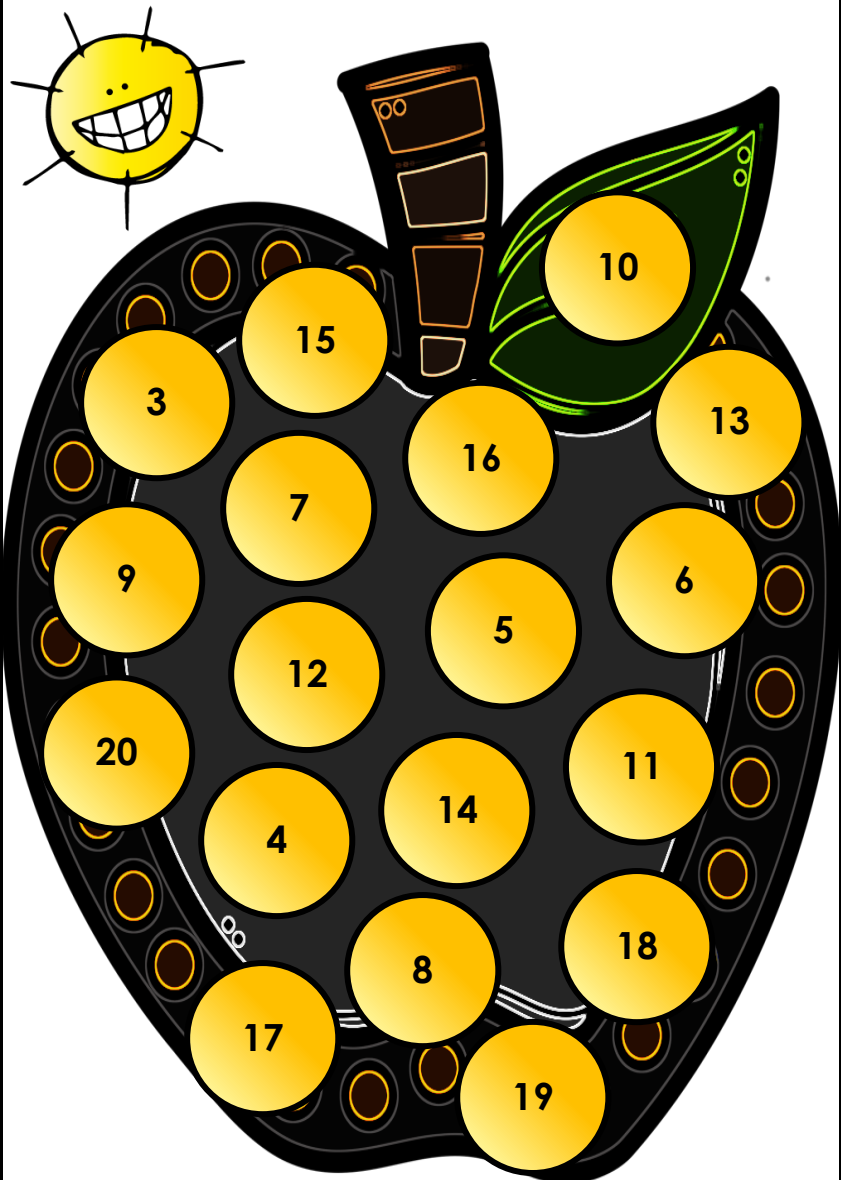





Départ	$9 + 1$		$10 + 7$	$6 + 2$	$2 + 3$	$12 + 1$					
$17 + 1$						$4 + 3$					
$10 + 4$						$12 + 3$					
$14 + 1$						$4 + 2$					
$2 + 2$											
$5 + 4$						$18 + 1$					
$16 + 2$						$10 + 2$					
						$14 + 2$					
$8 + 2$						$15 + 5$	$5 + 3$	$9 + 2$	$17 + 2$		$2 + 1$

Croquons la pomme !

Croquons la pomme !

Matériel : un pion par joueur
un dé
des jetons transparents

Les joueurs partent de la case départ.

Le premier joueur lance le dé et avance d'autant de cases. Il donne la réponse du calcul.

- Si la réponse est correcte il recouvre le nombre correspondant avec un jeton transparent : il croque la pomme. C'est au tour du joueur suivant.
- Si la réponse est incorrecte, il retourne sur la case qu'il vient de quitter. C'est au tour du joueur suivant.
- Si le nombre est déjà recouvert, il ne fait rien de plus, c'est au tour du joueur suivant.

Quand un joueur tombe sur une chenille, il peut recouvrir le nombre de son choix pour empêcher la chenille de manger.

Le jeu s'arrête quand tous les nombres sont recouverts, les joueurs ont mangé la pomme !