

La chevrette qui voulait dix passagers dans son bateau

Ce jeu s'adresse aux GS. Il nécessite de deux à quatre joueurs.

- Objectifs : _Composition d'une collection
 _Utilisation des termes « juste assez », « trop »,
 « pas assez ».
- Compétences : Reconnaître les nombres jusqu'à 10, comparer les
 collections et les dénombrer. Savoir situer sur la bande numérique le
 nombre de jetons obtenus au cours puis au terme du jeu.
 Emploi de la notion « plus grand que », « plus petit
 que ».Utilisation de la numération et des termes
 « enlever » et « ajouter ».
- Matériel : Jeu du type jeu de l'oie, avec des cases
 embarquement et débarquement.
 4 barques schématisées avec 10 places et équipées
 chacune d'une bande numérique de 1 à 10.
 6 cartes chance
 1 dé avec des faces numérotées 1, 2,2,3,3,jocker.
 40 jetons
 4 pions

Règle du jeu

Les joueurs sont placés sur la case **Départ**. Chaque joueur lance à son tour le dé et avance d'autant de cases que ce qu'il est indiqué sur le dé. Si il tombe sur la face jocker, il choisit d'avancer ou de reculer de 1,2,3 cases. Si il tombe sur une case embarquement, (cases sur lesquelles figure O, OO ou OOO passagers), il doit embarquer le nombre de passagers indiqué sur le jeu. Ceci se traduit par prendre 1, 2, ou 3 jetons et les positionner dans sa barque.

Inversement si il tombe sur 1,2 ou 3 ronds barrés, il convient de débarquer autant de passagers que ce qu'il est indiqué sur la case. Ceci se traduit par le retrait de 1,2,ou3 jetons de sa barque.

Les cases embarquement désignées par un cœur permettent d'embarquer ou débarquer le nombre de passagers de son choix.

Si au cours du jeu, un joueur dépasse 10 passagers, sa barque coule. Il a la possibilité de recommencer le jeu une seule fois. Si un joueur termine le jeu avec un score qui ne le satisfait pas, il a la possibilité de tirer une seule fois une carte chance qui le fera reculer de 7, 10 ou 12 cases

Le gagnant n'est pas celui qui termine le premier mais celui qui après avoir fait un tour, termine avec un nombre de passagers le plus proche de 10.

Fait à partir de l'album « La chevrette qui savait compter jusqu'à 10 » d' Alf Prøyen l'école des loisirs

