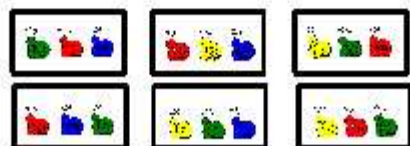
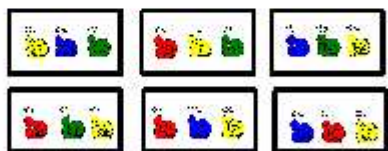
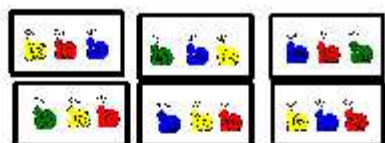
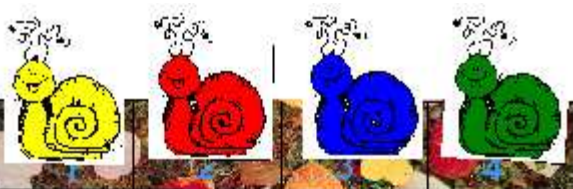


# Le tiercé des escargots.

L'idée du jeu est très simple : 4 escargots sont alignés sur les cases de départ et on distribue 24 cartons équitabement entre les joueurs. A tour de rôle le joueur doit essayer de se débarrasser d'une de ses cartes. Pour cela, il faut que les trois premiers escargots soient les mêmes que ceux de la carte. La seule possibilité offerte est de mettre en tête l'escargot placé 2ème, 3ème ou 4ème si le joueur possède la carte correspondante à ce cas de figure. Le joueur qui parviendra le premier à déplacer un escargot sur la case d'arrivée sera déclaré vainqueur.

Il est possible de réaliser plusieurs manches de ce jeu assez rapide et de comptabiliser pour chaque manche le nombre de cartes restantes pour chaque joueur. Remarque le vainqueur de la manche se voit automatiquement attribué un score de 0 carte (quelque soit le nombre de cartes qu'il détient à l'issue de la manche).



## Objectifs:

**Jouer à un jeu de société en respectant les règles.**

**Expérimenter la position relative d'objets entre eux sur un plan linéaire.**

**Développer l'esprit logique en testant différentes possibilités.**

Pour le jeu en plusieurs manches on peut ajouter des compétences relatives aux nombres et à la numération:

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus (compter le nombre de cartes restantes).

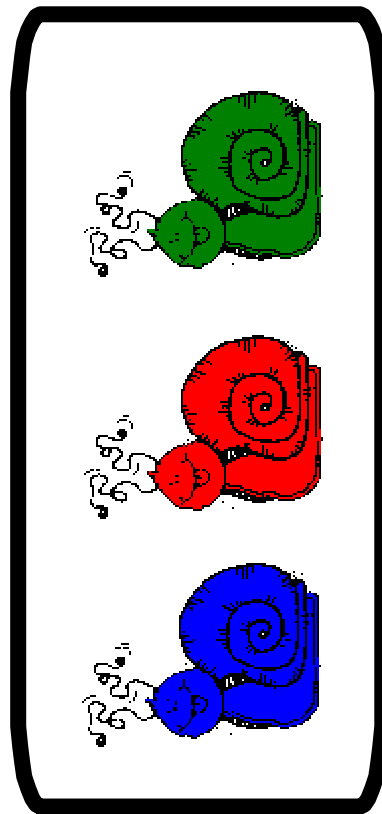
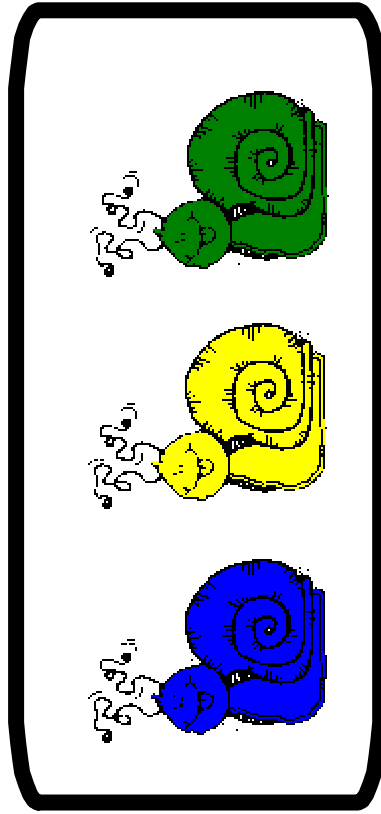
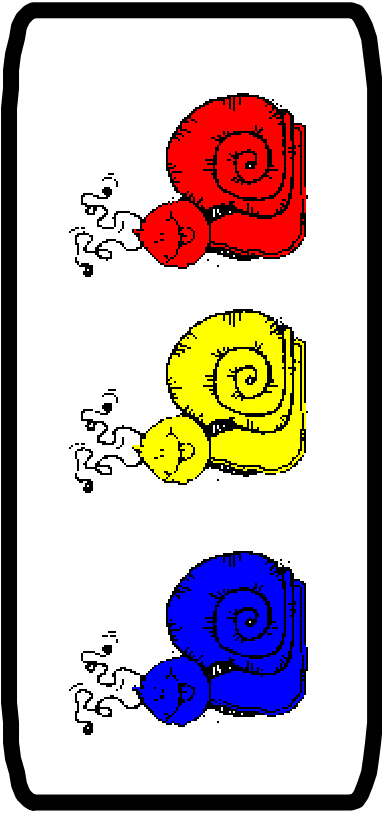
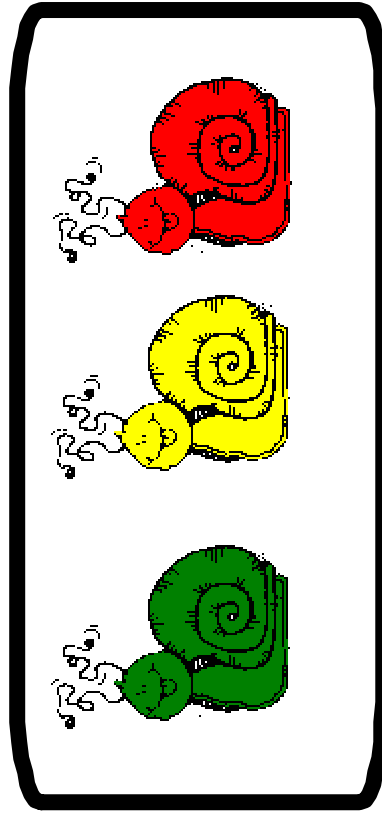
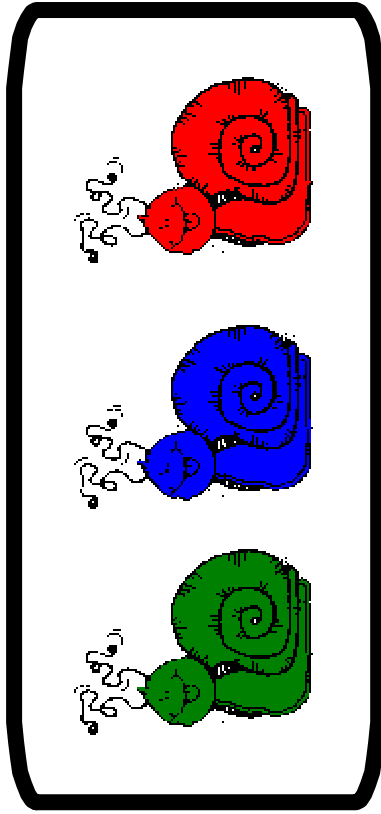
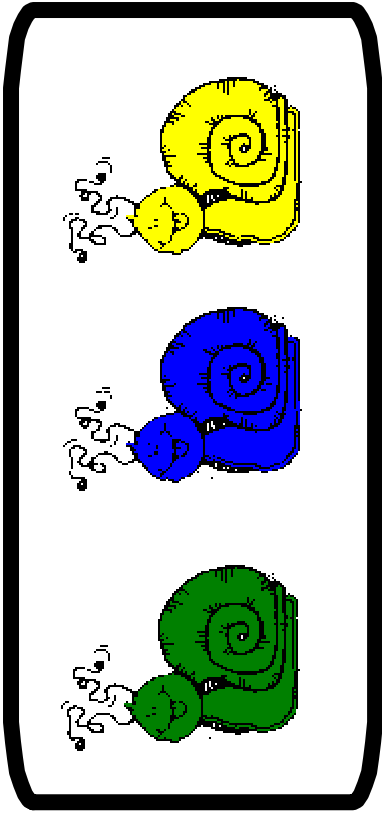
Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée en se référant à

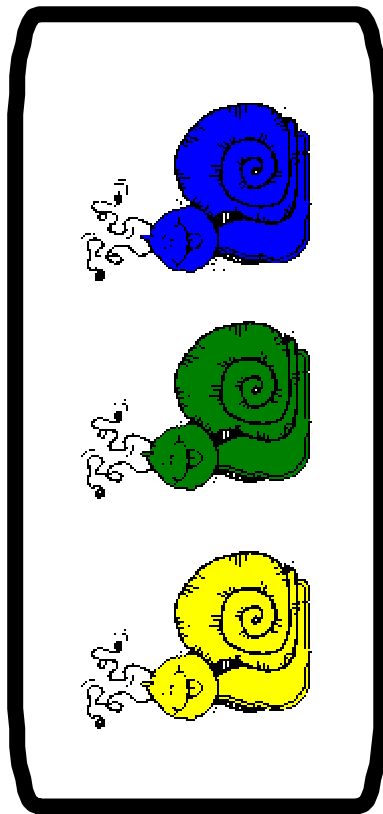
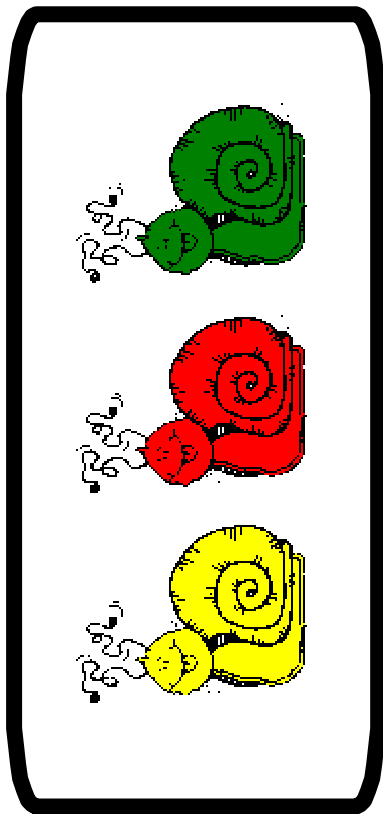
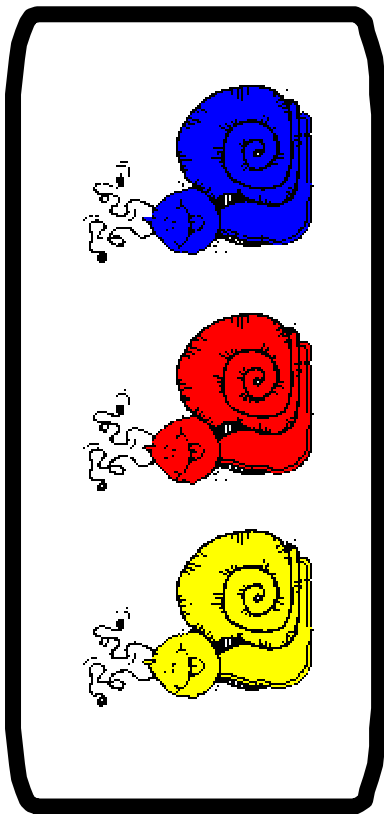
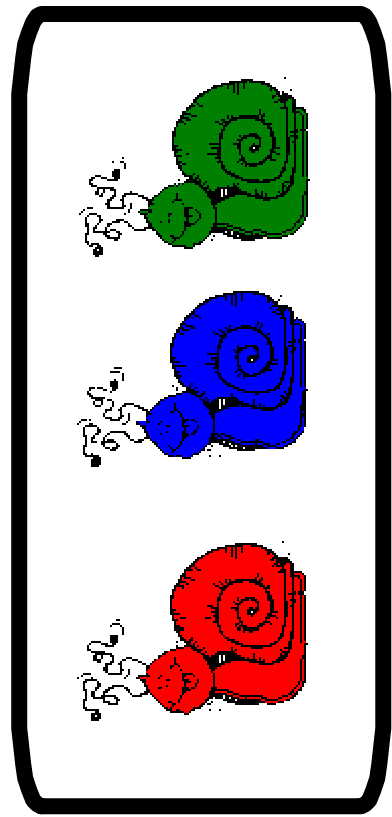
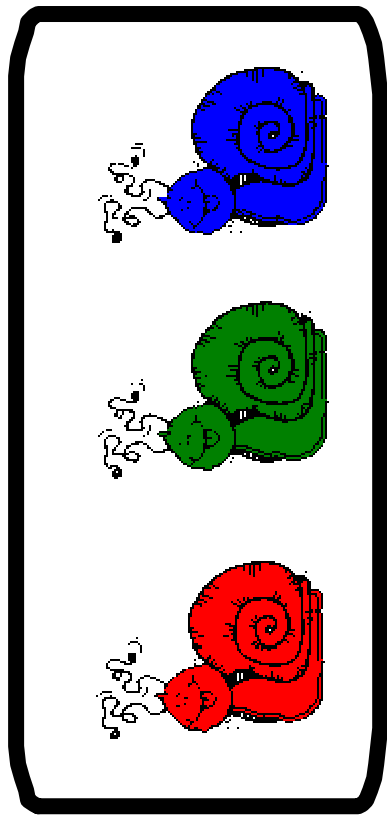
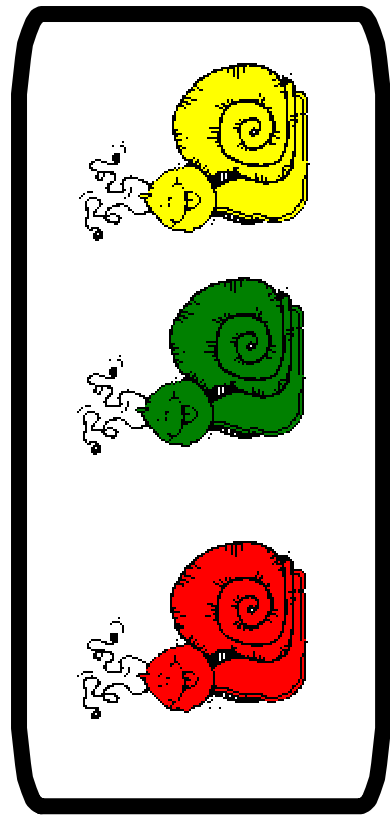
une bande numérique (transcrire les résultats par écrits).

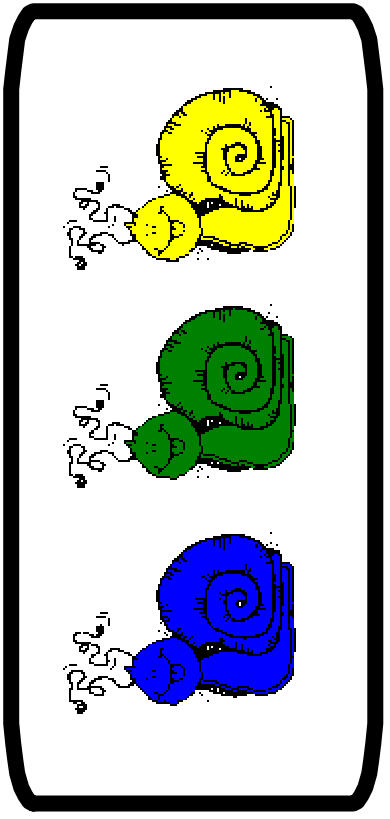
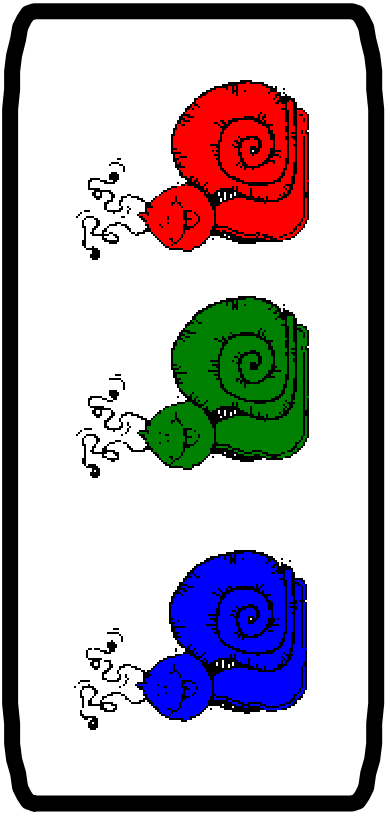
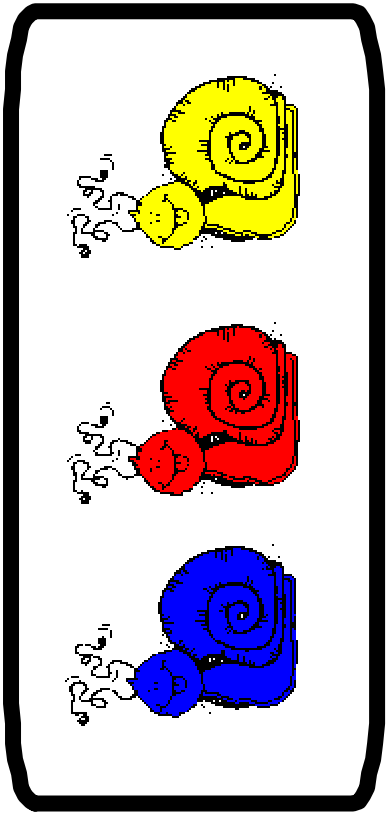
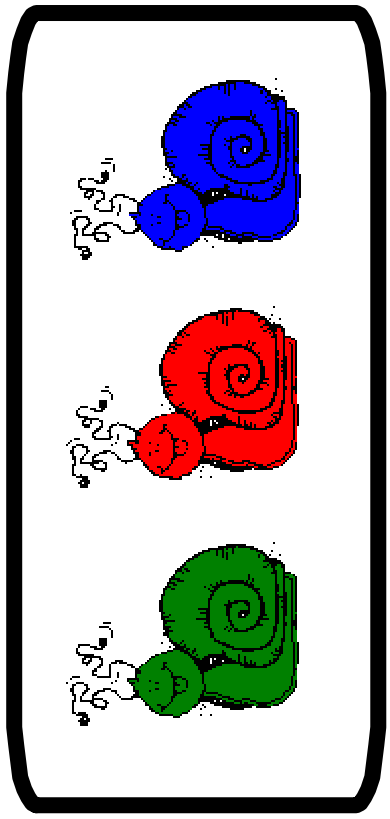
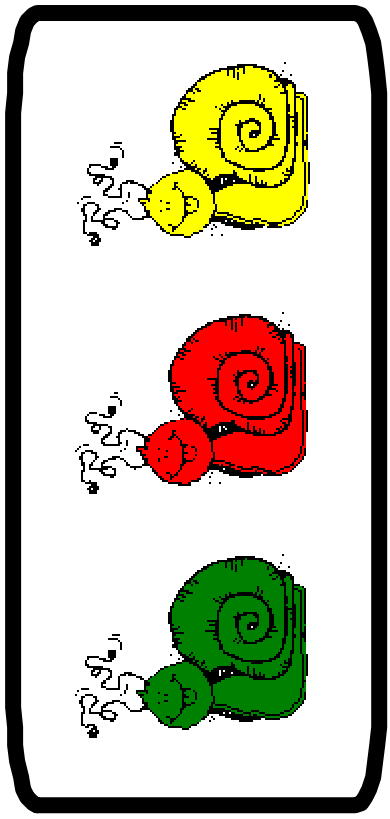
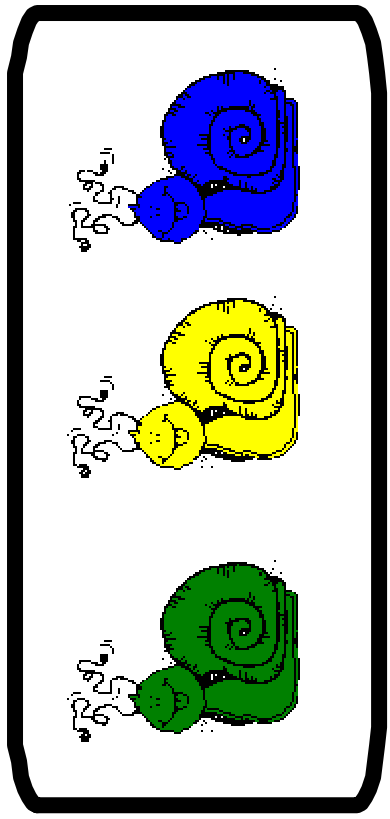
Comparer des quantités en utilisant des procédures non numériques ou

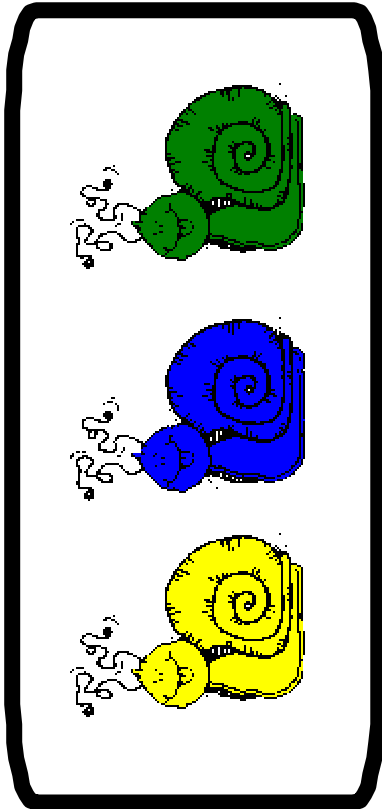
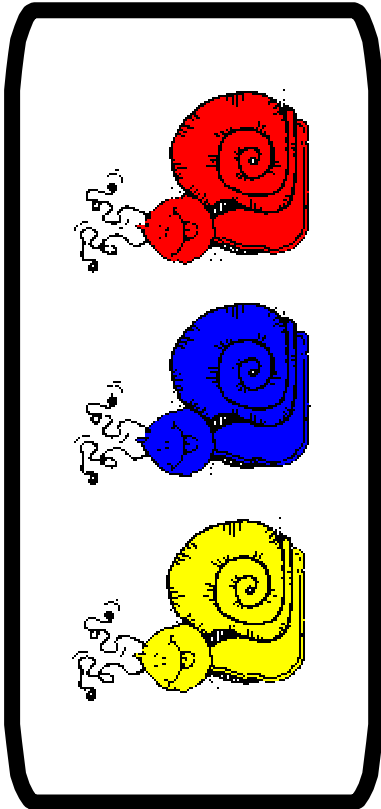
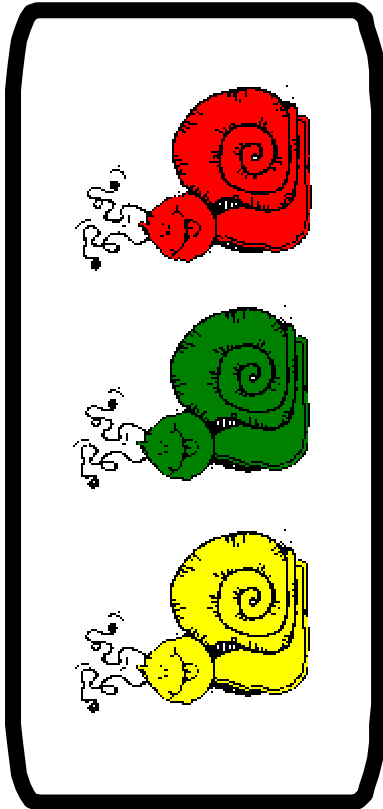
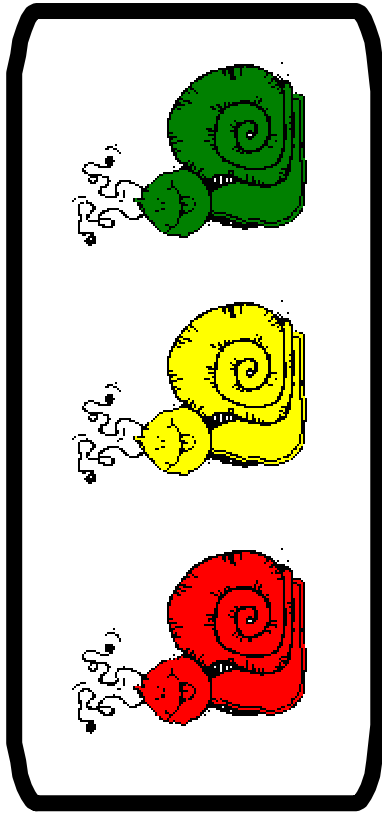
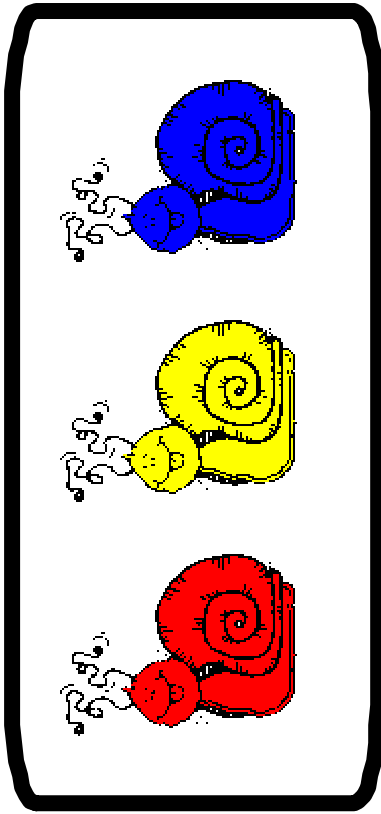
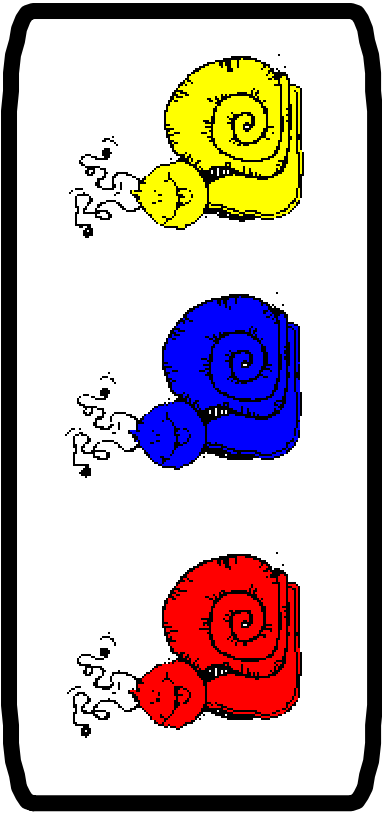
numériques (comparer les résultats des différents joueurs).

Résoudre des problèmes portant sur les quantités (réunion) en utilisant les nombres connus (afin de déterminer le vainqueur de l'ensemble des manches).

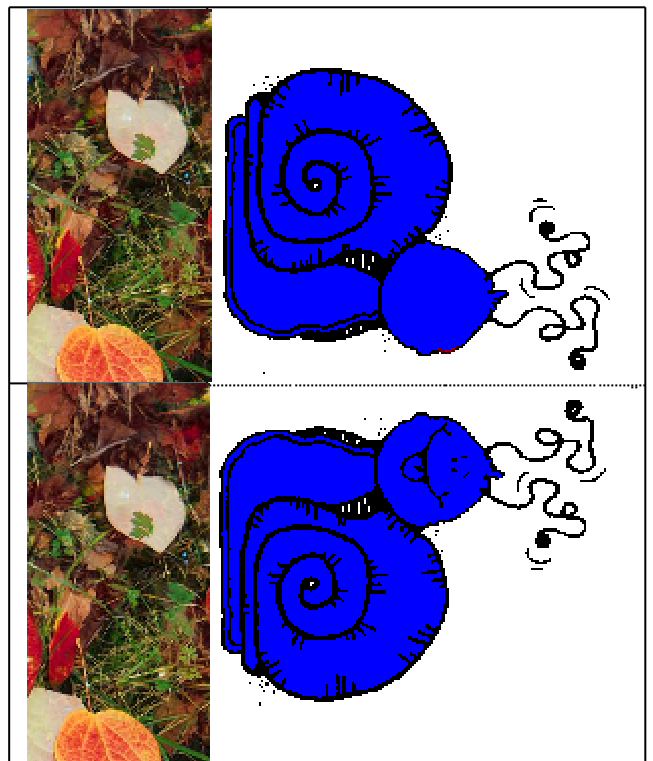
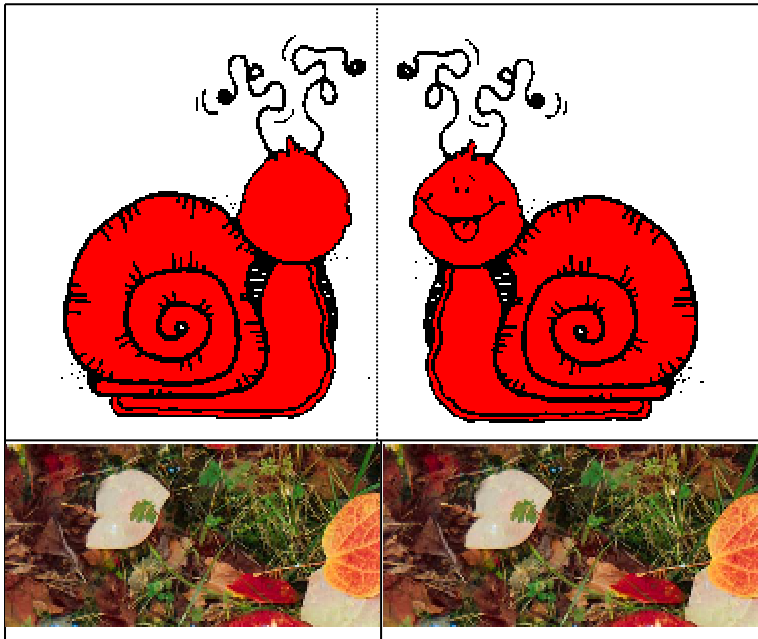
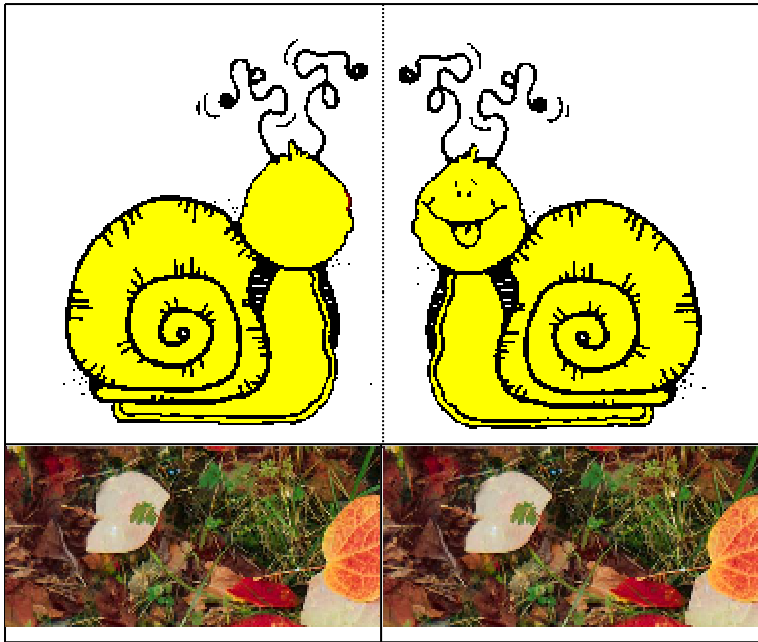








# Pions à imprimer et à découper







Départ



Départ



Départ



Départ





Plateau de jeu à imprimer, et à découper

