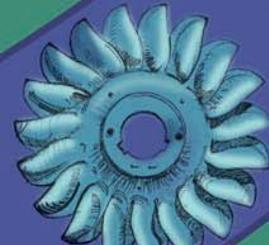


# La dévalaison des anguilles



Arrivée







## Matériel

- Un dé avec les chiffres de 1 à 6
- Le plan du jeu
- Deux pions

## Organisation

Atelier dirigé puis autonome de 4 à 6 élèves, à jouer à deux équipes ou à 2.

## Règle du jeu

A partir de 3 ans - de 2 à 6 joueurs.

L'enseignant présente les deux anguilles. Il explique que les anguilles veulent descendre la rivière pour se reproduire en mer.

Les anguilles font la course en glissant d'une case à l'autre. Si une anguille s'arrête sur une turbine, elle retourne à la case départ. La première anguille arrivée à la mer a gagné.

## But du jeu

Savoir quelle anguille arrivera en premier à l'aval de la rivière.

## Déroulement

Lancer le dé pour chaque anguille. Celle qui a le plus grand nombre démarre la partie.

Lancer le dé et déplacer l'anguille en fonction du nombre indiqué par le dé. S'arrêter en cours de partie pour statuer sur la probabilité du gagnant (celui qui est le plus proche de la mer).

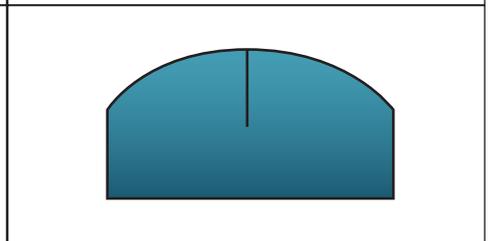
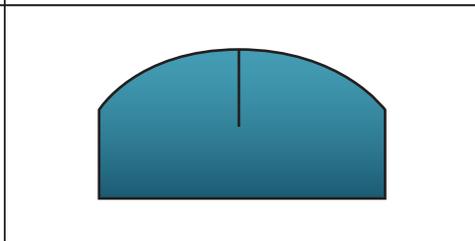
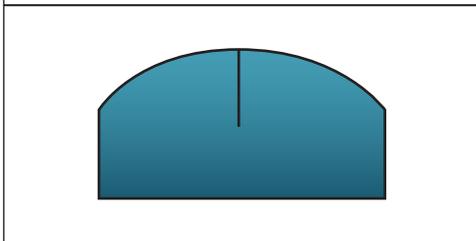
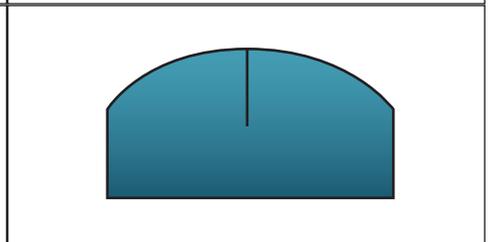
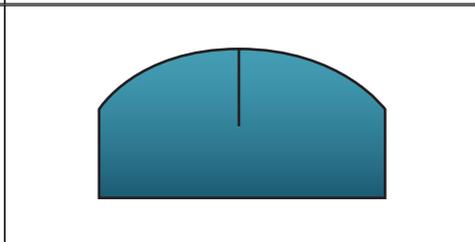
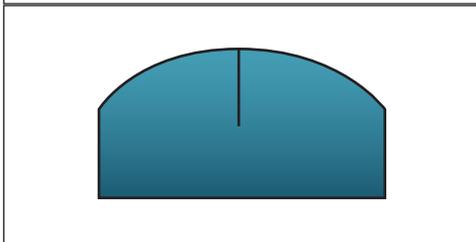
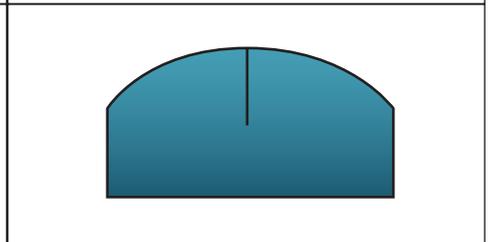
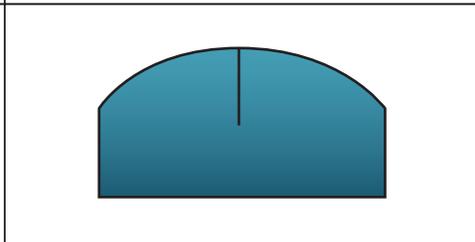
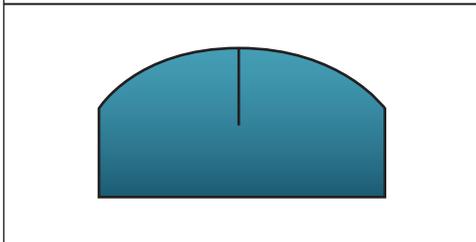
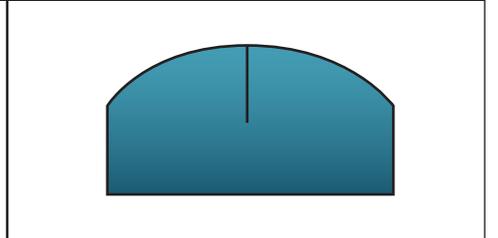
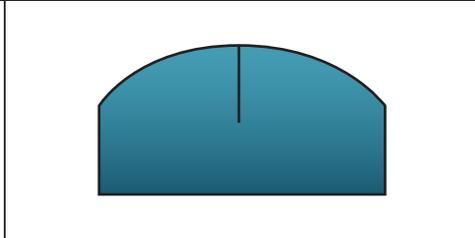
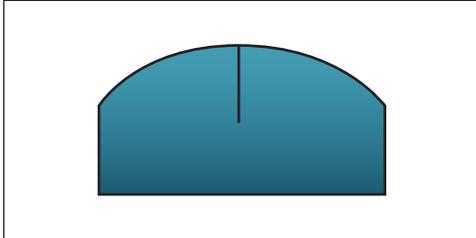
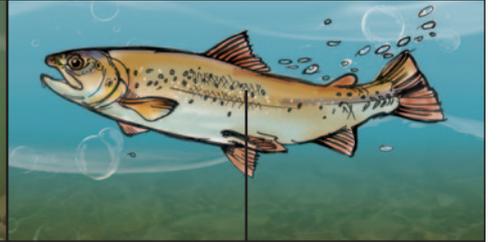
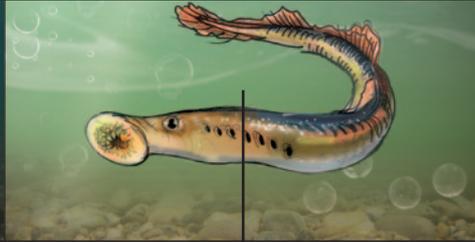
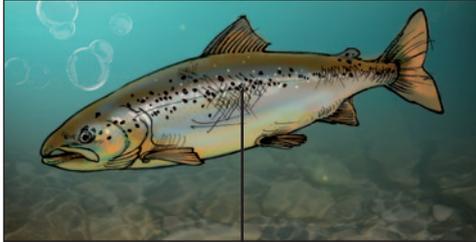
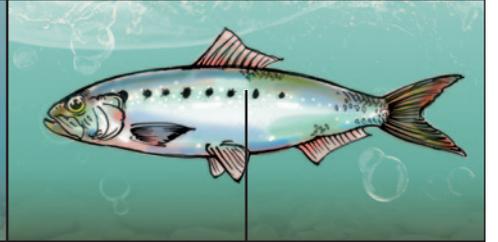
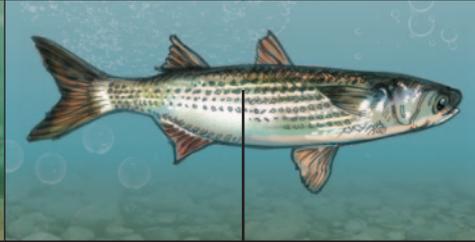
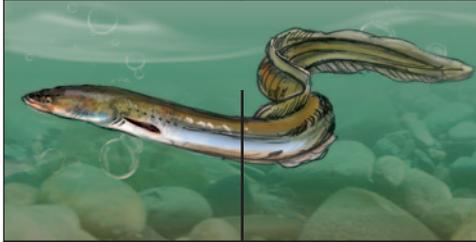
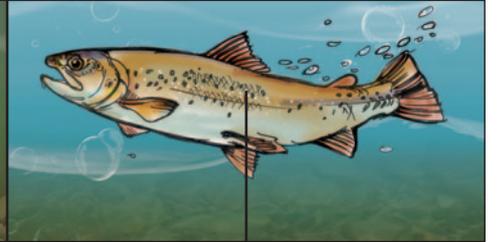
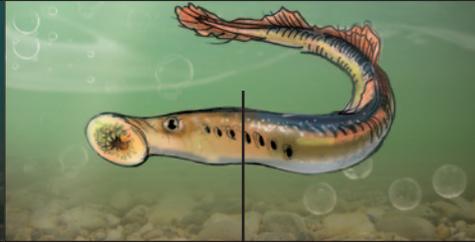
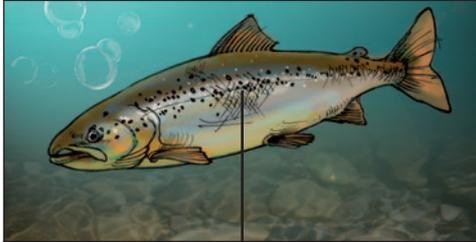
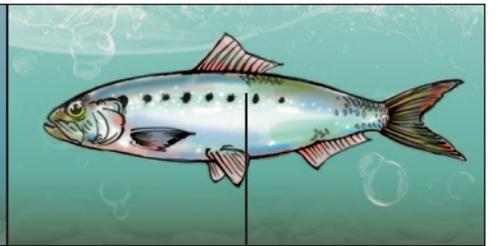
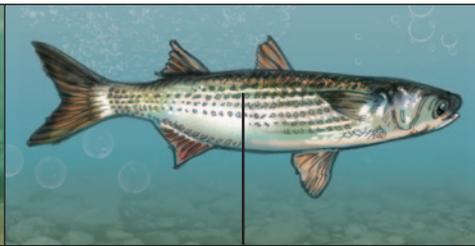
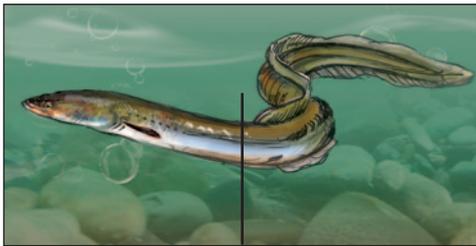
Finir la course en faisant le jet exact.

Anticiper le dernier jet à faire pour y arriver.



Départ

Départ



# La dévalaison des anguilles



Arrivée



Départ

## Matériel

- Un dé avec les chiffres de 1 à 6
- Le plan du jeu
- Deux pions

## Organisation

Atelier dirigé puis autonome de 4 à 6 élèves, à jouer à deux équipes ou à 2.

## Règle du jeu

A partir de 3 ans - de 2 à 6 joueurs.  
L'enseignant présente les deux anguilles. Il explique que les anguilles veulent descendre la rivière pour se reproduire en mer.  
Les anguilles font la course en glissant d'une case à l'autre. Si une anguille s'arrête sur une turbine, elle retourne à la case départ. La première anguille arrivée à la mer a gagné.

## But du jeu

Savoir quelle anguille arrivera en premier à l'aval de la rivière.

## Déroulement

Lancer le dé pour chaque anguille. Celle qui a le plus grand nombre démarre la partie.  
Lancer le dé et déplacer l'anguille en fonction du nombre indiqué par le dé. S'arrêter en cours de partie pour statuer sur la probabilité du gagnant (celui qui est le plus proche de la mer).  
Finir la course en faisant le jet exact.

Anticiper le dernier jet à faire pour y arriver.

