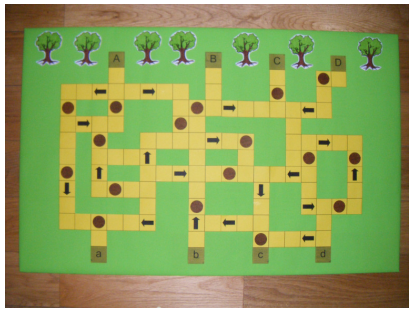
LA COURSE DES LAPINS

D'après *Des jeux pour additionner et soustraire*
De Marie-Louise Winninger—Editions Retz

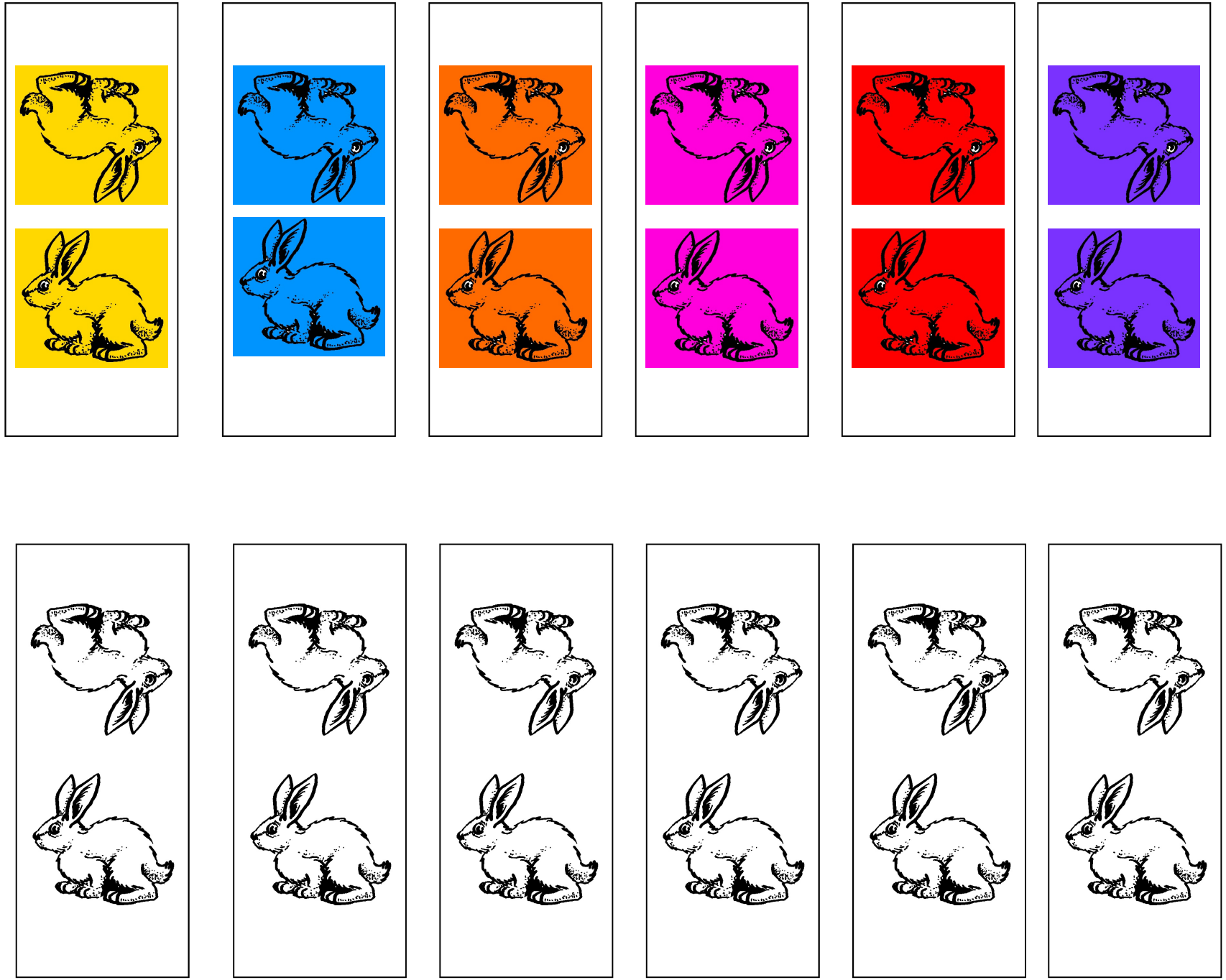


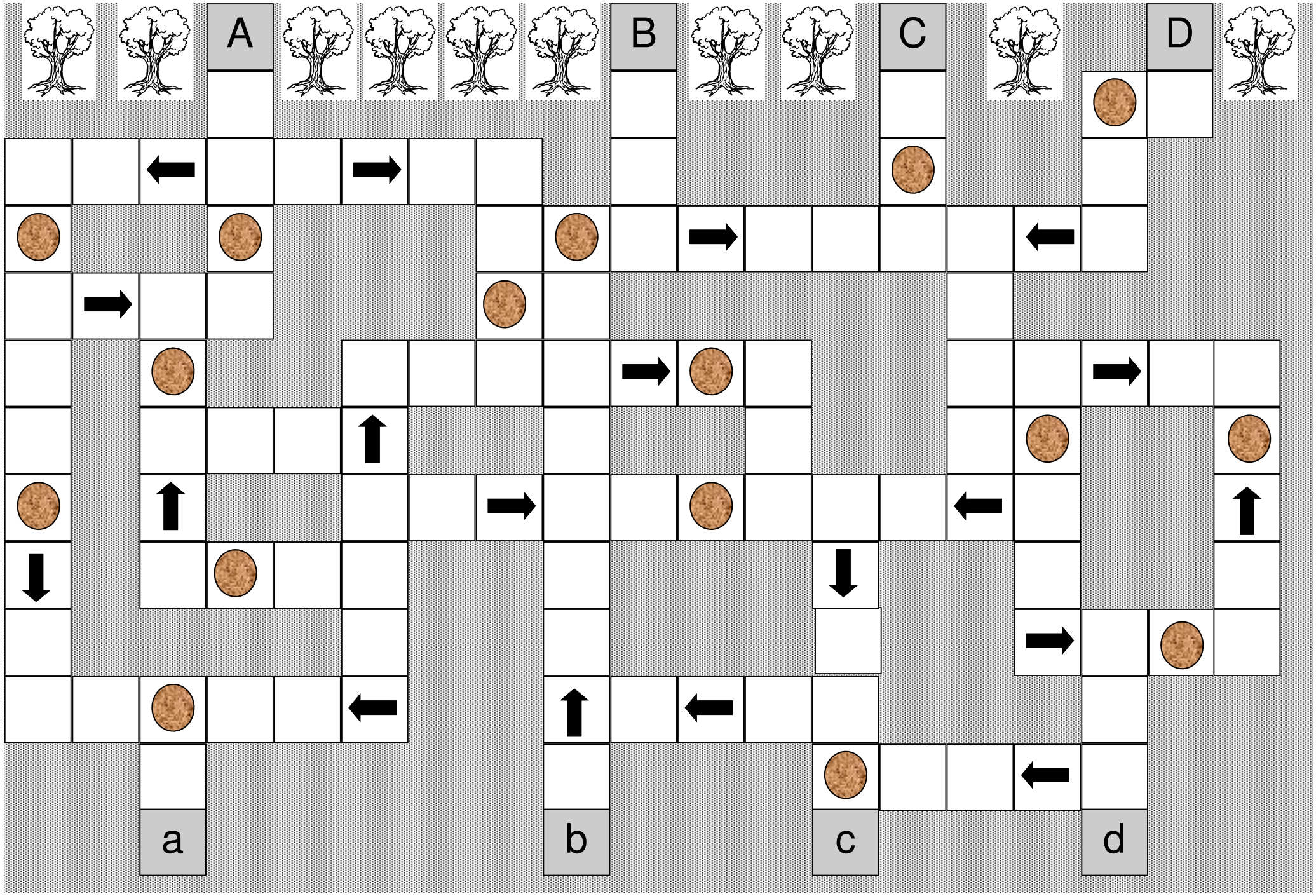
Matériel :
- Un plan de jeu avec des ronds (les fossés) et des flèches (orientation)
→ *à dispo un plan A4 N&B à agrandir en A3, un plan composé de 4 formats A4 à imprimer en couleur ou en noir et blanc au choix.*
- Un dé constellations 1 à 6
- Des pions lapins *(une version couleur, et une version N&B à colorier)*

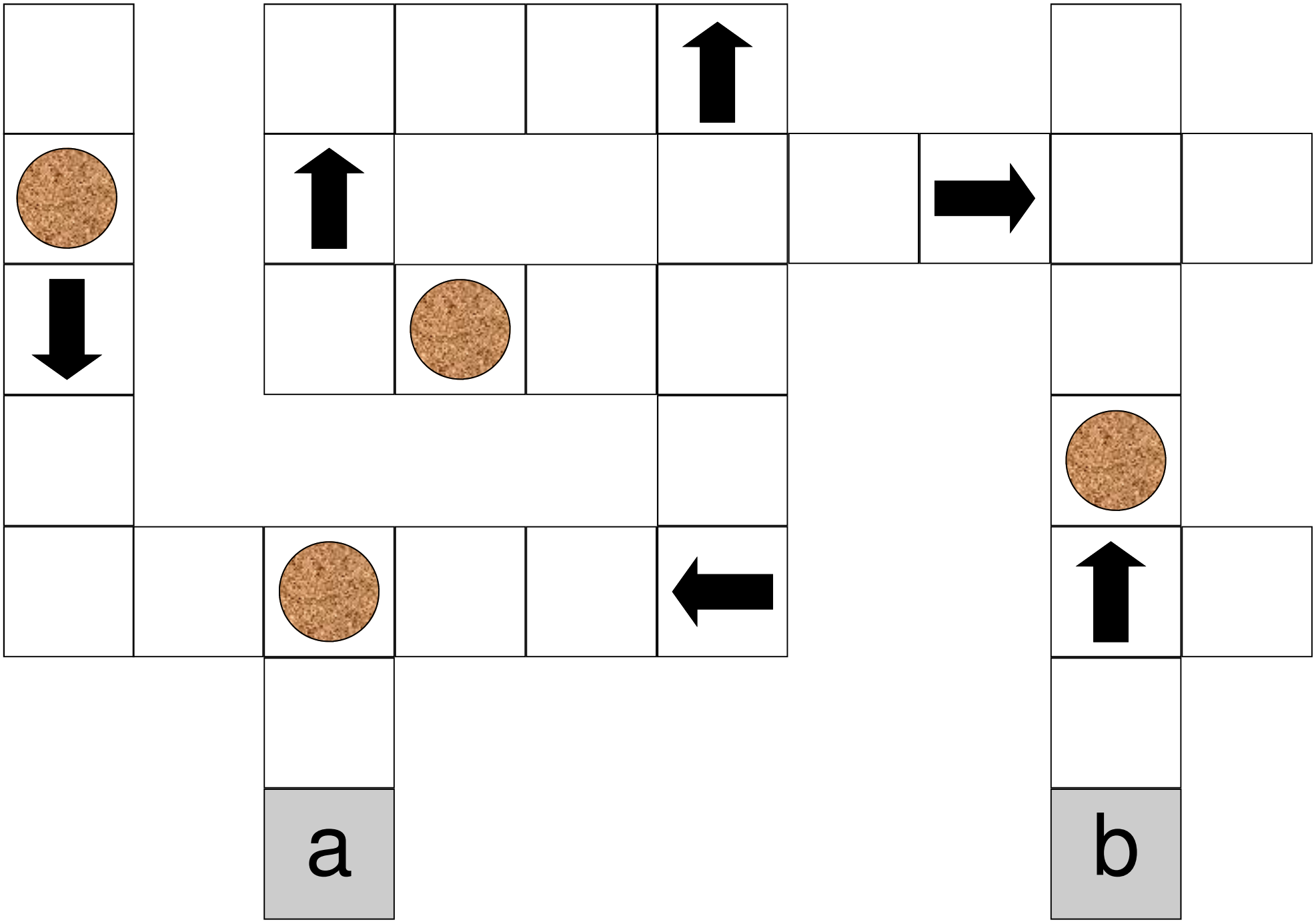
Déroulement :
Le choix du parcours est libre : l'enfant peut commencer où il veut (a, b, c ou d) et peut choisir son point d'arrivée (A, B, C ou D). Le but est d'éviter les obstacles.

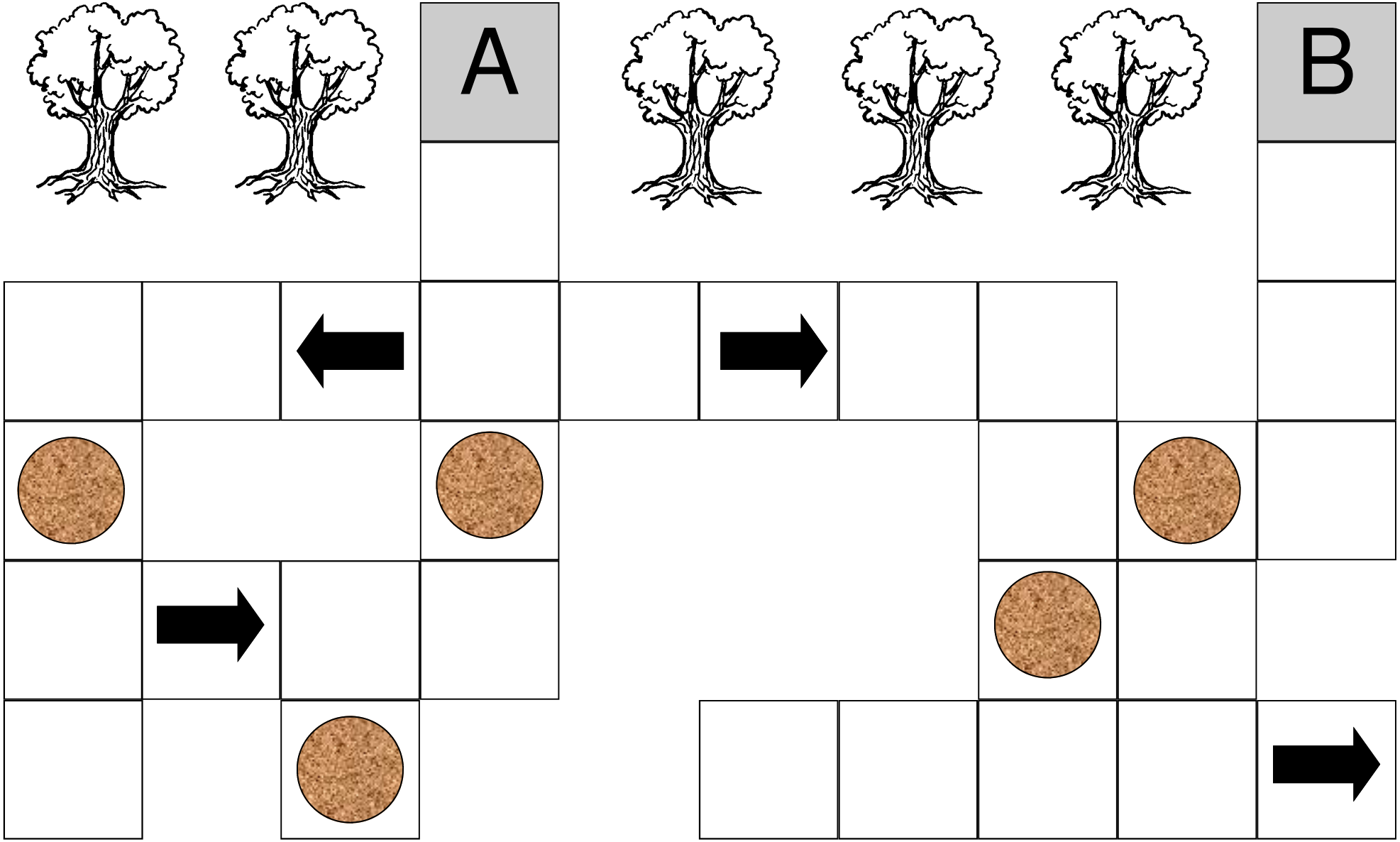
- si on tombe dans un fossé, on passe son tour
- Si on tombe sur une flèche qui avance, on fait avancer son lapin d'autant de cases
- Si on tombe sur une flèche qui recule, on fait reculer son lapin jusqu'à la case qu'il venait de quitter
- Si on s'arrête sur une case occupée par un autre lapin, on peut l'éjecter : celui-ci doit revenir au point de départ

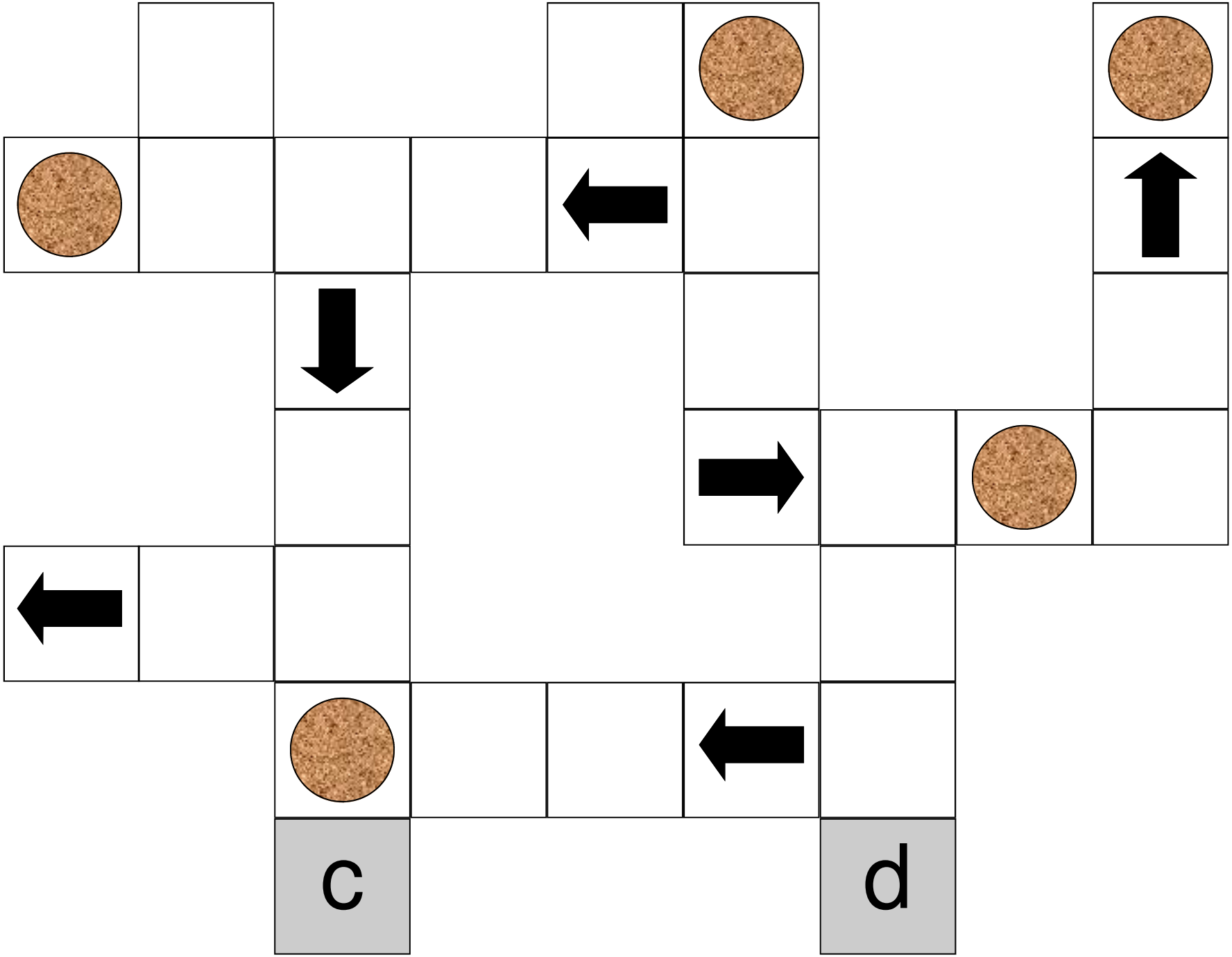
Le premier qui atteint la forêt gagne.

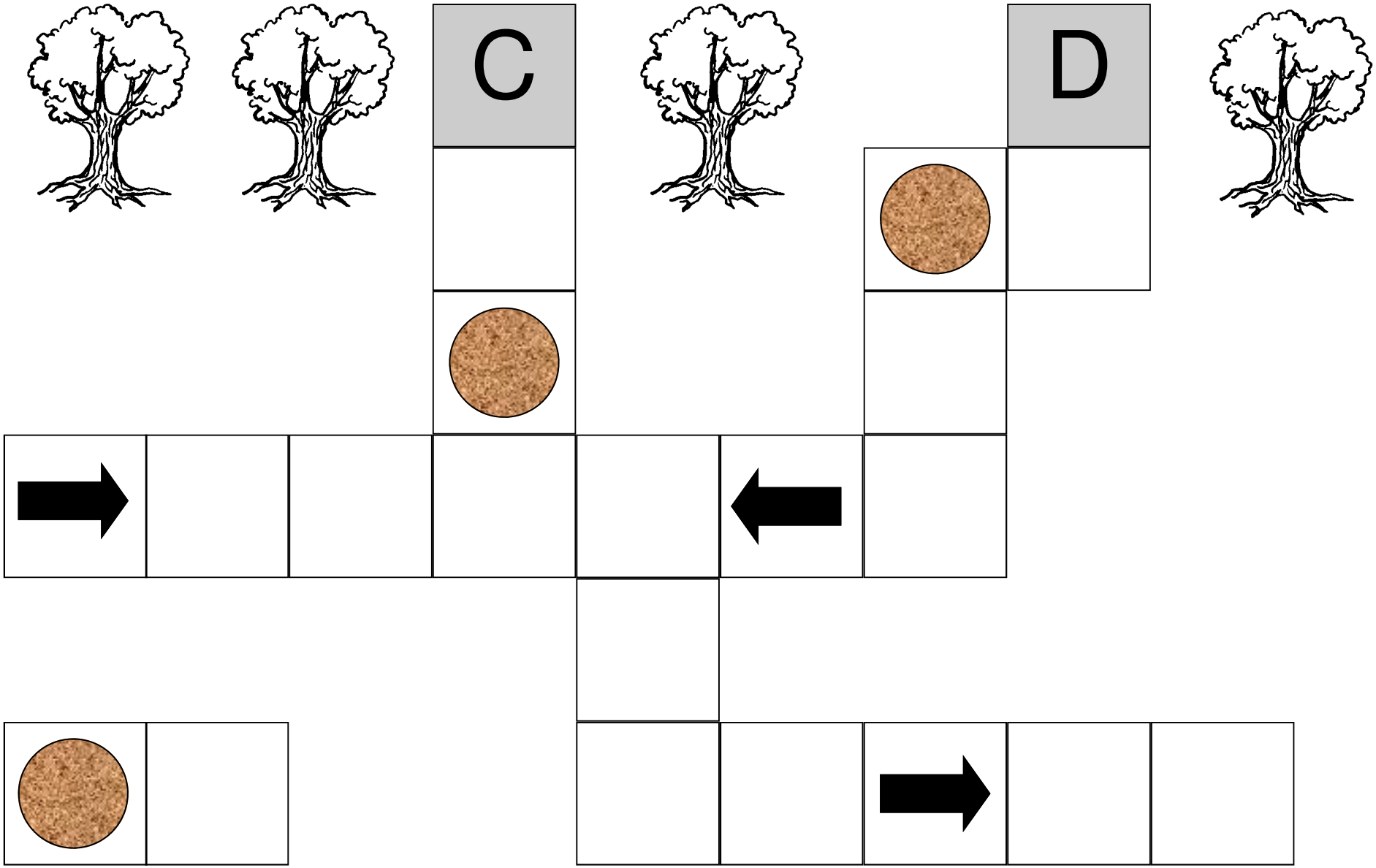


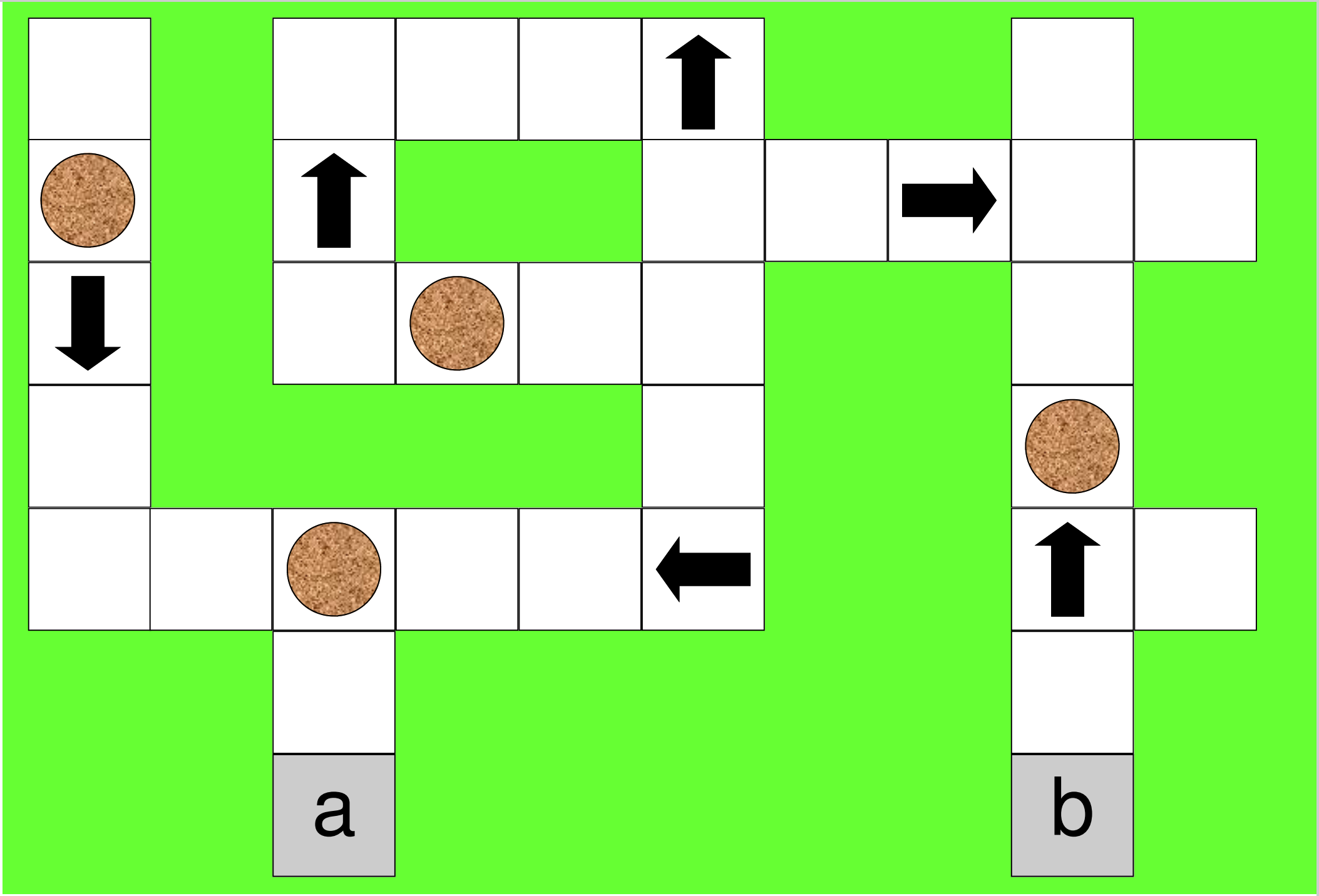

A
B
C
D
a
b
c
d

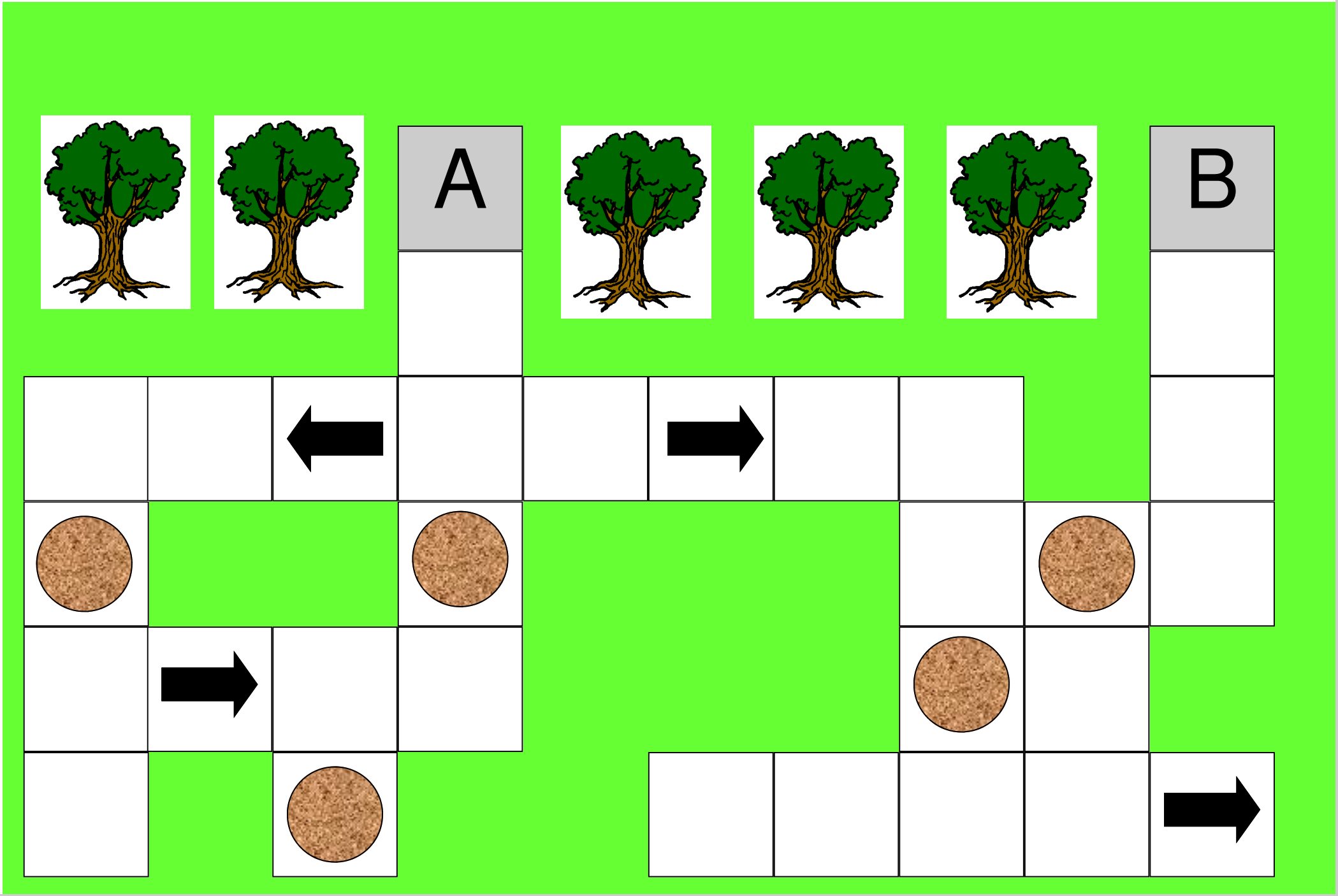

a
b

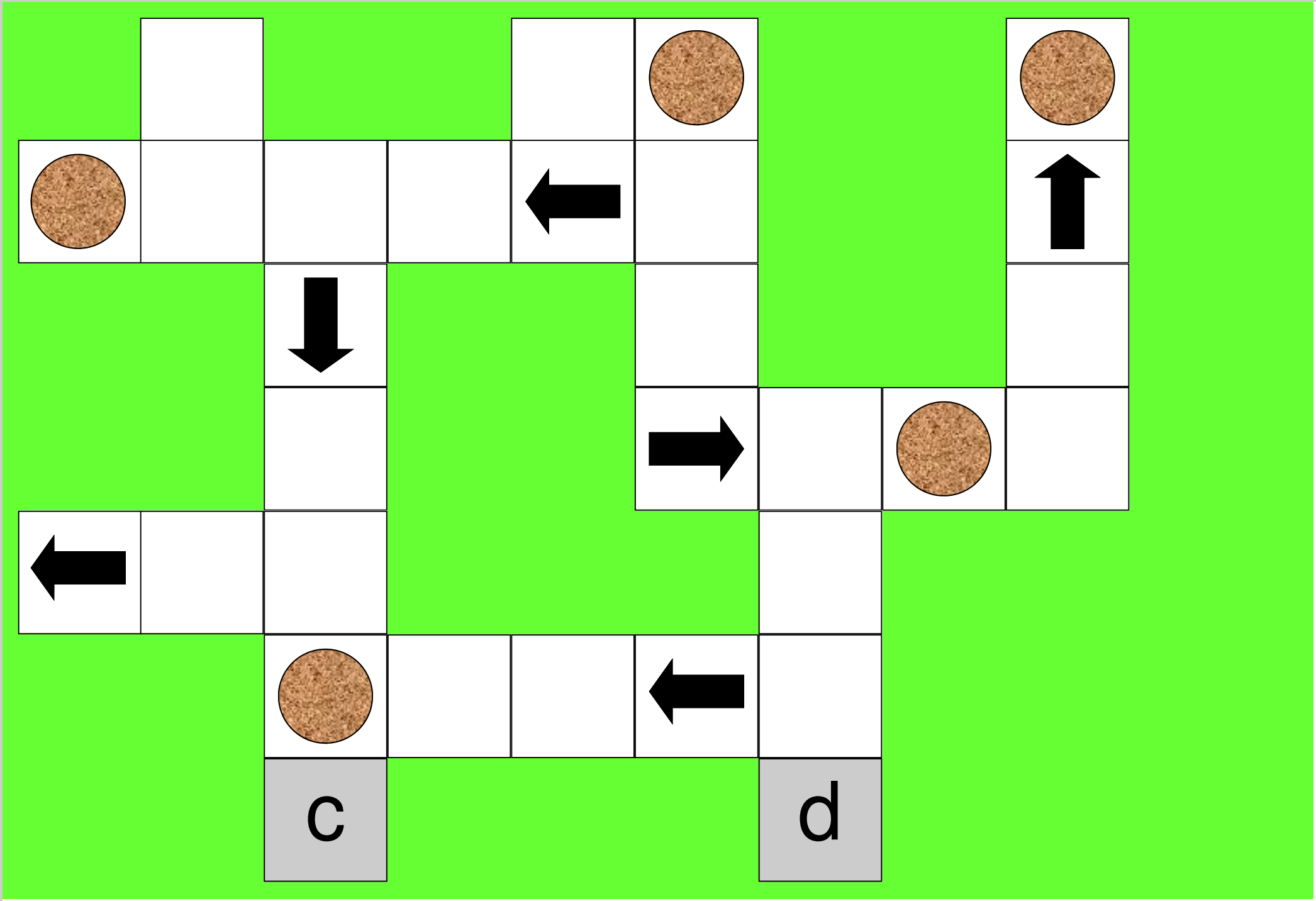

A
B

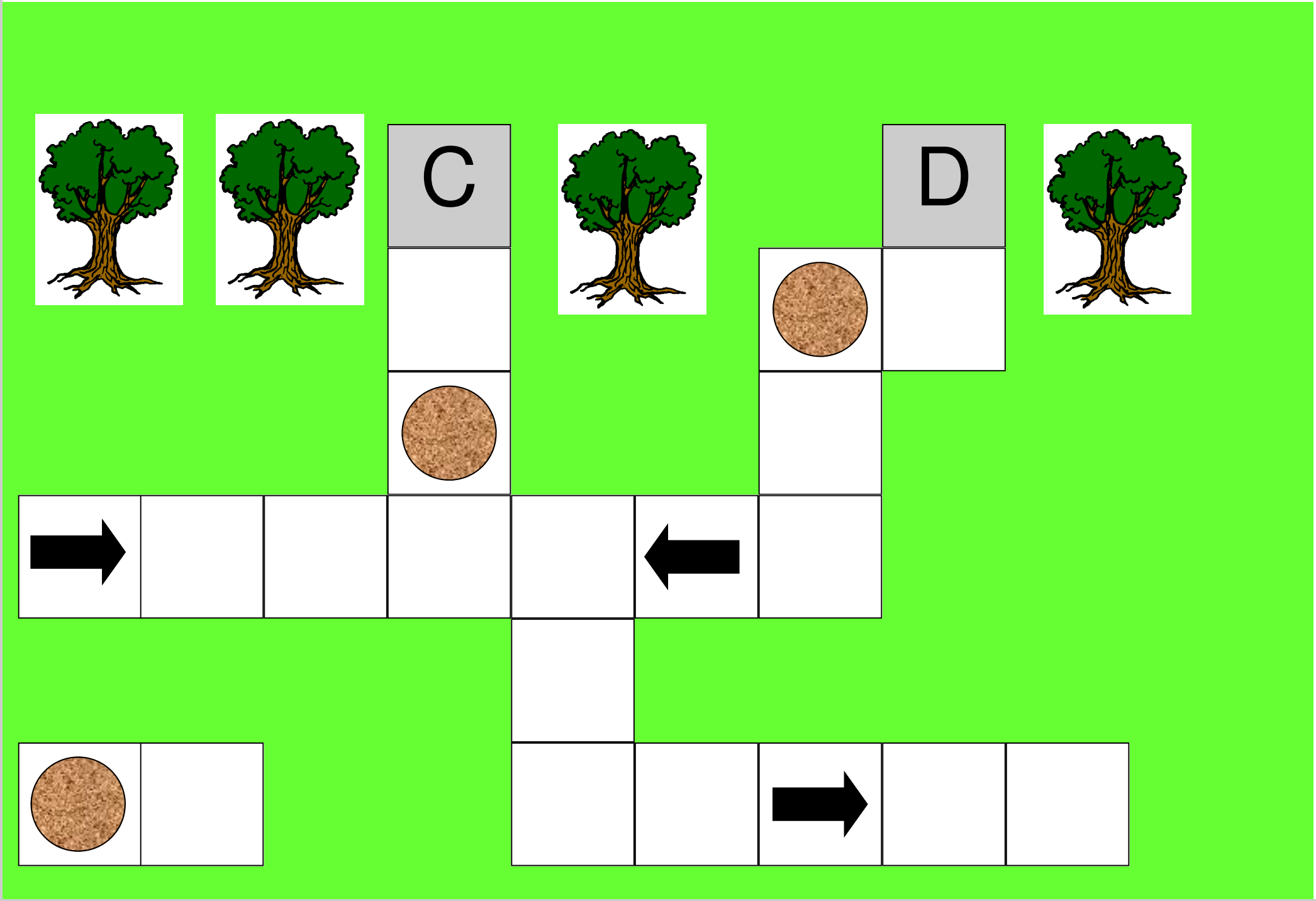

c
d


C
D


a
b


A
B


c
d


C
D