

Jeu proposé : Cochon qui rit***



Niveau : PS à GS

Nombre de joueurs : 2 à 6

Règle classique :

Chacun à son tour, le joueur lance trois dés. Pour avoir le droit de prendre le corps du cochon, qui est la première étape, il faut faire un 6. Si le joueur ne fait pas de 6, il passe les dés à son voisin, sans prendre le corps.

Au tour suivant, s'il a eu le corps, il re-jette les trois dés, et doit obtenir un 1 As pour avoir le droit de prendre un élément :

- Un oeil.
- Une patte.
- Le groin.
- Une oreille.

Pour avoir le droit de prendre la queue du cochon, le joueur devra faire 2 As (1) dans le même lancé. Tant que le joueur fait au moins un As dans son lancé, il a le droit de relancer les dés. Il passe les dés au voisin dès qu'il ne fait plus d'As. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a complété entièrement le petit cochon

Variante :

*1ère règle : on lance 2 dés constellations (les parties du cochon vont de 2 à 9) et on prend la partie du cochon qui correspond au résultat du lancer. (objectifs : dénombrement, connaissance des constellations, entraînement au surcomptage, mémorisation de résultats ex des doubles)

*2ème règle : on ne jette plus les dés, on les pose de manière à avoir la partie du cochon que l'on souhaite. (+ complémentarité)

*3ème règle : la maîtresse vend les parties du cochon à chq enfant qui doit la payer avec des billets constellations de 1, 2, 4, 5 et 6 points. Pour acheter la partie du cochon il doit obligatoirement payer avec 2 billets.

A cela on peut ajouter d'autres variables didactiques : les dés à chiffres, billets chiffres, augmenter le nb de parties du cochon, numéroter autrement les parties du cochon)