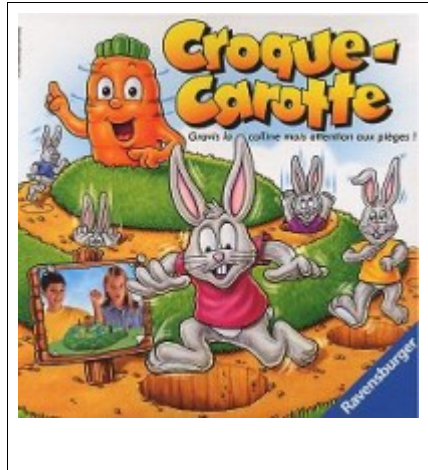


Jeu proposé : CROQUE-CAROTTE ***



Niveau : PS et début de MS

Nombre de joueurs : 2 à 4

Compétences travaillées :

- transformations de position
- dénombrement de 1 à 3

Remarques :

Croque-Carotte met en scène une course de lapins. Chaque joueur dispose de 4 pions lapin de sa couleur qu'il devra mener au sommet de la carotte située en haut de la colline. Le premier à réussir gagne la partie.

Pour ce faire, chacun son tour tire une carte et effectue l'action indiquée, qui peut être:

- Avancer d'une, deux ou trois cases: le joueur choisit alors lequel de ses lapins avance. Les lapins peut sauter par-dessus d'autres lapins (normal pour des lapins). Attention, un lapin qui termine sur un trou est perdu!
- Tourner la carotte: le joueur tourne d'un cran la grosse carotte du sommet de la colline, qui fait pivoter la structure en plastique sous les cases du parcours et fera apparaître quelques trous. Certains lapins tomberont alors dans le vide!

C'est tout pour les règles !