

CYCLE	Construire les premiers outils pour structurer sa pensée	Mathématiques	
	1	2	3
Domaine : Etudier les nombres			
Objectifs : Résoudre de petits problèmes Prendre et traiter des informations			
Compétence(s) spécifique(s) : Traiter des informations prises sur plusieurs dés (4 dés constellations 1 à 6) pour optimiser un déplacement.			
Nom du jeu de référence : <h2>Sauve qui... poule !</h2>		Visuel du jeu : 	
Vidéo règles : règles officielles en français			
Durée de la partie : 15 minutes		Nombre de joueurs : 4	
Astuces (maître du jeu, arbitrage, positionnement, zone de jeu, etc.) On peut jouer à 5 ; le 5 ^e joue le rôle de la poule (lance le dé blanc).			
Simplification : <ul style="list-style-type: none"> - Lancer les dés « renard » avant leur attribution aux joueurs - Ne pas utiliser les cases œufs et/ou chasseurs 		Complexification :	
Aller plus loin : Le jeu existe en version géante.			