

SAUTE, GRENOUILLE !

## SAUTE, GRENOUILLE !

*De la 1<sup>ère</sup> à la 2<sup>ème</sup> année de programme (selon Harmos)*



Jeu pour 2, 3 ou 4 joueurs



SAUTE, GRENOUILLE !

Orientation de déplacement et travail sur la direction.

---

## PER

*MSN 11 (espace)*



*MSN 11 (géométrie)*

*MSN 15*



*MSN 21 (espace)*

*MSN 21 (géométrie)*

*MSN 25*

*MSN 31 (espace)*

*MSN 31 (géométrie)*

*MSN 35*

*CT*



*FG*

*SAUTE, GRENOUILLE !*

*Dans ce jeu de stratégie, les joueurs cherchent à gagner des mouches en s'approchant de la mare selon les règles de déplacement définies.*

---

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- pour avancer, anticiper de manière à viser les cases « terre », puisqu'on peut sauter un pas de plus
- apprendre à tourner dans le sens des aiguilles d'une montre
- surveiller le déplacement du héron
- choisir dans quel sens se déplacer
- apprendre à se déplacer sur des cases irrégulières
- ...