

# WATER LILY



2-4



15-20 min



**Domaine :** mathématiques, compétences transversales

**Compétences :** mémoire, stratégie

**Type :** stratégie

Auteur : Dominique Ehrhard  
Editeur : Gameworks

**GS** Particulièrement adapté à ce niveau

**GS** Peut également convenir à ce niveau

## Notes pour les enseignants

### Enjeux d'apprentissage

#### Mathématiques

- Analyser une situation (prendre en compte plusieurs facteurs...)
- Elaboration de stratégies : anticiper un résultat et réaliser des choix tactiques

#### Compétences transversales

- Mémoire

## Matériel

- 2 plateaux (cache)
- 1 piste en plastique verte
- 20 pions grenouille
- 5 jetons nénuphar
- 1 sac

WATER LILY

## Résumé des règles

WATER LILY



2-4



15-20 min

### Principe du jeu

C'est une course entre différentes catégories de grenouilles, mais attention, arriver trop tôt ne rapporte pas beaucoup de points et arriver trop tard n'en rapporte aucun aucun...

### Préparation

- ✓ Prendre la boîte avec la piste en plastique, poser dessus le plateau (cache) le plus petit.
- ✓ Mettre à côté le couvercle de la boîte et poser dessus l'autre plateau (cache).
- ✓ Empiler tous les pions grenouille sur les 5 radeaux en utilisant la couleur des cordes pour définir l'ordre d'empilement.
- ✓ Chaque joueur prend au hasard et en secret un jeton nénuphar, qui indique la couleur de son équipe de grenouilles. Puis il les pose, face cachée, sur le plateau avec des nénuphars.

### Déroulement

A son tour un joueur **effectue un bond avec n'importe quelle grenouille libre** (qui n'est pas sous une autre). Une grenouille bondit toujours en avant, et en diagonale, du nombre de cases nénuphar inférieur ou égal à la hauteur de la pile.

*Remarques :*

Le début de la glissière compte comme une case.

Lorsqu'une grenouille l'atteint, on la lâche et plouf elle plonge dans l'étang.

Lorsqu'une glissière est pleine, on ne peut plus y glisser de grenouille.

### Fin de partie

Dès que la dernière grenouille d'une équipe a disparu du plateau en plongeant dans l'étang.

Chacun révèle alors sa couleur, on retire le cache et on compte les points :

- les premières arrivées dans chaque glissière : 1 point
- les secondes : 2 points
- les troisièmes : 3 points
- les quatrièmes : 4 points
- les cinquièmes : 0 point

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de grenouilles au 4<sup>e</sup> étage, puis éventuellement au 3<sup>e</sup> étage... emporte la partie.

Parties à découper selon les pointillés pour les coller dans la boîte de jeu.