

Le jeu du serpent en PS

PS	MS	GS	Nb joueurs	Durée
x			2	5 à 10 mn

Hasard	Anticiper	Stratégie	Dénombrer	Coopérer	Mémoire	Comparer	Chemin	Quadrillage	S'orienter
x			x			x			

Compétences visées- Savoirs impliqués :

Reconnaître les 3 premières constellations du dé

Réaliser une correspondance terme à terme (constellation du dé/nombre de jetons)

Compétences transversales (jouer chacun son tour, respecter la règle,)

Matériel:

2 planches de jeu avec un serpent de 12 cases vierges sur lesquelles sont fixées des pastilles avec soit :

- Des couleurs
- Des formes géométriques
- Des constellations (1-2-3)
- Des configurations de doigts
- Des écritures chiffrées de 1 à 3

1 dé selon les pastilles choisies

24 pions pour valider le lancer de dé

Déroulement du jeu :

Chaque joueur lance le dé et place le pion sur la pastille correspondant à la face du dé.

But du jeu :

Recouvrir le premier toutes les cases de son serpent

Variantes :

Possibilité de différencier les associations dé/pastilles (ex : un dé constellation et des pastilles écriture chiffrée sur le serpent)

{T. S. V. P.}

Le jeu du serpent de la GS au CM2

Notions

Calculer avec une ou plusieurs opérations.

Organisation

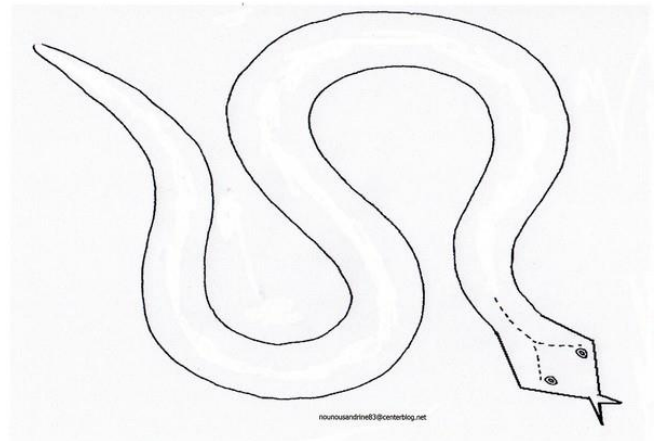
2 joueurs

Matériel :

Une bande numérique en forme de serpent.

2 dés : un dé « opération » et un dé constellation pour les grands, 2 dés constellations pour les plus petits.

10 jetons ronds (type jeu de dame) par joueur.



But du jeu :

Placer tous les jetons sur la bande numérique

Déroulement du jeu :

Chaque joueur possède 10 jetons. Il lance les deux dés et place un jeton sur la case correspond à la somme ou au résultat de l'opération des deux dés.

4 cas se présentent :

- 1) Si la case correspondant au lancé des dés du joueur A est libre, il y place un jeton.
- 2) Si la case correspondant au lancé du dé du joueur A est occupée par un jeton du joueur B, le jeton est rendu au joueur B et le joueur A prend sa place.
- 3) Si la case correspondant au lancé du dé du joueur A est déjà occupée par un de ses propres jetons, il peut ajouter un deuxième jeton par dessus pour faire une tour et devient alors imprenable.
- 4) Si la case correspondant au lancé du dé du joueur A est déjà occupée par une tour du joueur B, le joueur A passe son tour.

Le premier joueur qui a placé tous ses jetons a gagné.

Variantes :

- L'élève peut jouer avec 2 dés constellations et choisir son opération.
- On peut augmenter le nombre de cases. En cycle 3, 36 cases permettent de faire l'opération la plus importante avec un dé constellation ($6 \times 6 = 36$)
- On peut opter pour des dés à chiffres.