LE JEU DU SERPENT

Jeu allemand adapté par Josiane Helayel, prof. de mathématiques - IUFM de Versailles

NOTIONS:

Calculer avec une ou plusieurs opérations

ORGANISATION:

2 à 4 joueurs

MATERIEL:

- 2 dés
- 10 jetons par joueur
- une bande numérique en forme de serpent



RUT DU JEU:

Placer tous ses jetons sur la bande numérique

DEROULEMENT DU JEU:

- Chaque joueur lance les dés et effectue l'opération donnée par le maître ou choisie par l'élève entre les nombres représentés par les dés.

Quatre cas se présentent :

- Si la case correspondante au résultat de l'opération est libre, le joueur peut y mettre un jeton.
- Si cette case est déjà occupée par un pion de l'adversaire, le pion est rendu à celui-ci et le joueur prend sa place.
- Si cette case est déjà occupée par un pion du joueur lui-même il peut ajouter un deuxième pion et faire "dame", il devient alors "imprenable".
- -Si cette case est déjà occupée par une dame, le joueur passe son tour.

Le premier qui a placé tous ses jetons a gagné.

VARIANTES:

- On peut prendre 2 ou 3 dés.
- On peut se procurer des dés à 10 faces.
- On peut opter pour des dés à constellations ou à chiffres.
- On peut augmenter le nombre de cases de la bande numérique.
- On peut également varier les opérations.

On utilisera les quatre opérations au choix. La division ne peut être utilisée qu'en cas de quotient exact.

REMARQUES:

Ce jeu apparaît dans les premières parties comme un simple jeu de hasard. Mais il évolue rapidement, surtout en cycle 3, vers un jeu de stratégie favorisant la réflexion. Les enfants choisissent l'opération qui leur permet de réaliser le meilleur coup.