

Consignes Serpents et échelles

Tu as besoin de :

- une planche de jeu Serpents et échelles
- un dé ordinaire
- un dé spécial (-1 / +1 ou -2 / +2)
- un pion

Règles :

1. Roulez le dé. Celui qui obtient le nombre le plus grand, commence.
2. Tu roules le dé ordinaire suivi du dé spécial pour savoir de combien de cases tu peux avancer.
Ex. : tu roules un 5 et un +1, alors tu avances de 6.
3. Si tu tombes sur une case où il y a une échelle, tu grimpes.
4. Si tu tombes sur une case où il y a un serpent, tu descends.
5. Le gagnant est celui qui arrive en premier à la case Arrivée.
6. Tu dois avoir le nombre juste pour gagner.

Zazou468 : <http://laclassedezazou.eclablog.com>

Consignes Serpents et échelles

Tu as besoin de :

- une planche de jeu Serpents et échelles
- un dé ordinaire
- un dé spécial (-1 / +1 ou -2 / +2)
- un pion

Règles :

1. Roulez le dé. Celui qui obtient le nombre le plus grand, commence.
2. Tu roules le dé ordinaire suivi du dé spécial pour savoir de combien de cases tu peux avancer.
Ex. : tu roules un 5 et un +1, alors tu avances de 6.
3. Si tu tombes sur une case où il y a une échelle, tu grimpes.
4. Si tu tombes sur une case où il y a un serpent, tu descends.
5. Le gagnant est celui qui arrive en premier à la case Arrivée.
6. Tu dois avoir le nombre juste pour gagner.

Zazou468 : <http://laclassedezazou.eclablog.com>

À ce centre, je peux...

1. Compter, sur le jeu, par bonds de 2.
2. Compter, sur le jeu, par bonds de 5.
3. Compter, sur le jeu, par bonds de 10.
4. Compter, sur le jeu, par bonds de 2 à partir de 1.
5. Compter, sur le jeu, par bonds à partir de 3.
6. Compter, sur le jeu, par bonds à partir de 17.
7. Compter à rebours.
8. Choisir un nombre secrètement, puis donner des indices pour que mon partenaire le trouve.

À ce centre, je peux...

1. Compter, sur le jeu, par bonds de 2.
2. Compter, sur le jeu, par bonds de 5.
3. Compter, sur le jeu, par bonds de 10.
4. Compter, sur le jeu, par bonds de 2 à partir de 1.
5. Compter, sur le jeu, par bonds à partir de 3.
6. Compter, sur le jeu, par bonds à partir de 17.
7. Compter à rebours.
8. Choisir un nombre secrètement, puis donner des indices pour que mon partenaire le trouve.