

# Le jeu du serpent de la GS au CM2

---

## Notions

Calculer avec une ou plusieurs opérations.

## Organisation

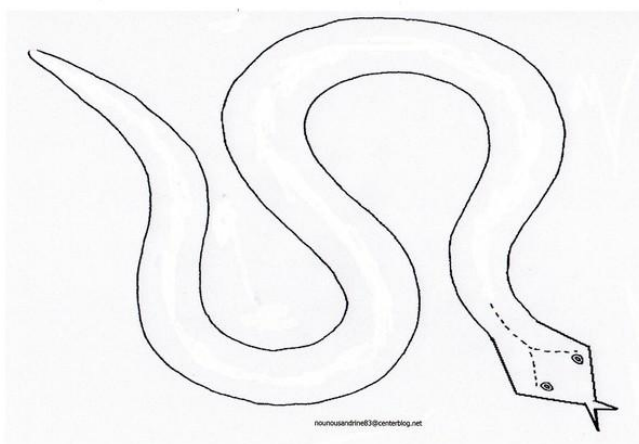
2 joueurs

## 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.