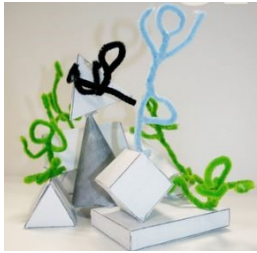


Semaine 5 : jeu de plateau

Le jeu du serpent

d'après Josiane Hélayel,
professeur de mathématiques, IUFM de Versailles



Cycle	Cycles 2 et 3
Domaine mathématiques	Nombres et calcul
Compétences mathématiques en jeu	Calculer - raisonner
Organisation des élèves	Binômes
Matériel	2 Dés 10 jetons par joueur Un plateau de jeu
But du jeu	Placer tous ses jetons sur le plateau.
Préparation du jeu	Présenter les règles du jeu de manière très explicite. Il peut être intéressant de jouer une partie avec un élève, devant les autres.
Déroulement	<p>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.</p> <p>Quatre cas se présentent :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si la case correspondante au résultat des opérations effectuées est libre, le joueur peut y mettre un jeton. 2) Si cette case est déjà occupée par un jeton de l'adversaire, le jeton est rendu à celui-ci et le joueur prend sa place. 3) Si cette case est déjà occupée par un jeton du joueur lui-même, il peut ajouter un deuxième jeton et faire « dame », il devient alors « imprenable ». 4) Si cette case est déjà occupée par une dame, le joueur ne peut pas occuper cette case.

Semaine 5 : jeu de plateau



Le jeu du serpent (suite)

d'après Josiane Hélayel,
professeur de mathématiques, IUFM de Versailles

Fin de partie	La fin du jeu est déclenchée par la victoire d'un des joueurs. On peut également définir un temps de
Variante(s)	<p>Nombre de dés (2 ou 3)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Nombre de faces des dés (6 à 10) -Dés à constellations ou dés à chiffres -Nombre de cases du plateau - Opérations
Niveau(x) de difficulté	<p>A. Deux dés 6 faces, addition uniquement.</p> <p>Pour favoriser les procédures de surcomptage ou voir apparaître du calcul «réfléchi », on peut proposer des dés à chiffres.</p> <p>B. Laisser le choix au joueur entre somme et différence.</p> <p>C. Laisser le choix au joueur entre somme, différence et produit.</p>