

Jeu du serpent

Compétence visée : Comparer des nombres ou des quantités.

Présentation du jeu :

Chaque joueur lance le(s) dé(s) et retourne une carte. Si le nombre donné par le(s) dé(s) est plus grand que celui de la carte, il avance son pion ; s'il est plus petit, il passe son tour. S'il est égal, il relance le(s) dé(s).

	GS	CP	CE1
Objectif	Savoir associer une quantité et une écriture chiffrée pour les comparer ; Utiliser la file numérique pour comparer des nombres.	Identifier la position des chiffres (dizaine et unité) et former des nombres pour les comparer	Identifier la position des chiffres (centaine, dizaine et unité) et former des nombres pour les comparer.
Matériel	- 1 dé (constellations de 1 à 6) - 1 plateau de jeu (n°0) - 1 pion par joueur - 1 couvercle de boîte pour les lancers - des cartes numérotées de 2 à 5	- 1 dé (chiffré) d'une couleur pour les dizaines - 1 dé à 10 faces d'une autre couleur pour les unités - plateau de jeu n°1 - 1 pion par joueur - 1 couvercle de boîte pour les lancers - des cartes numérotées avec des nombres entre 10 et 60	- 1 dé (chiffré) d'une couleur pour les centaines - 1 dé à 10 faces d'une autre couleur pour les dizaines - 1 dé à 10 faces d'une autre couleur pour les unités - plateau de jeu n°2 - 1 pion par joueur - 1 couvercle de boîte pour les lancers - des cartes numérotées avec des nombres entre 100 et 600
Joueurs	2 à 5 joueurs ou 2 équipes de 2	2 à 5 joueurs ou 2 équipes de 2	2 à 5 joueurs ou 2 équipes de 2
Consigne	« Choisissez un pion et posez-le sur la case « départ ». Je retourne une carte. Celui qui joue en premier lance le dé : s'il fait plus que la carte, il a le droit d'avancer (donner un exemple : sur la carte, il y a un 4 : il peut avancer de 4 cases). S'il fait moins que la carte, il passe son tour et donne le dé à son voisin. S'il fait pareil, il a le droit de relancer le dé. Celui qui gagne la carte la prend, avance son pion, on en retourne une autre, et on passe le dé au voisin. » [Lorsque toutes les cartes ont été gagnées, elles sont remises en jeu jusqu'à la fin de la partie.]	« Choisissez un pion et posez-le sur la case « départ ». Je retourne une carte. Celui qui joue en premier lance les dés : le « x couleur » pour les dizaines et l'autre pour les unités (+ centaines pour les CE1). Vous devez retrouver le nombre en plaçant les dés correctement (dizaines à gauche, unités à droite + centaines CE1). Si vous avez un nombre plus grand que la carte, vous avez le droit d'avancer. Dans ce cas, vous relancez un dé (10 faces) pour savoir de combien de cases. Si vous avez un nombre plus petit, vous passez votre tour. Si vous avez un nombre égal à la carte, vous pouvez rejouer (donner un exemple). Celui qui gagne la carte la prend, avance son pion, on en retourne une autre, et on passe le dé au voisin. » [Lorsque toutes les cartes ont été gagnées, elles sont remises en jeu jusqu'à la fin de la partie.]	

Conseils pour le maître	Montrer le trajet à parcourir entre le départ et l'arrivée, pour éviter les changements de sens en cours de partie. Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé (risque d'erreurs en comptant les constellations, en disant ou en comparant les nombres) ; veiller à ce que l'enfant dise le nombre obtenu sur son dé.	Rappels sur la formation d'un nombre (position des chiffres) et sur la comparaison des nombres à deux chiffres. Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. <i>Prérequis : avoir travaillé la comparaison en classe.</i>	Rappels sur la formation d'un nombre (position des chiffres) et sur la comparaison des nombres à trois chiffres. Présence du maître nécessaire durant le jeu tant que tout n'est pas maîtrisé. <i>Prérequis : avoir abordé les nombres à 3 chiffres et la comparaison en classe.</i>
Variables (faire évoluer le jeu au cours de l'année)	Utiliser 2 dés avec constellations pour comparer des nombres plus grands (de 1 à 12). Dans ce cas, utiliser des cartes allant de 3 à 9. Un maître de jeu pioche une carte et annonce le nombre à dépasser. Il ne montrera la carte que pour la validation. Il conserve la carte si personne ne dépasse l'annonce.	Utiliser un dé à 10 faces pour les dizaines (de 0 à 9). Dans ce cas, utiliser des cartes allant jusqu'à 90. Un maître de jeu pioche une carte et annonce le nombre à dépasser. Il ne montrera la carte que pour la validation. Il conserve la carte si personne ne dépasse l'annonce.	Utiliser un dé à 10 faces pour les centaines (de 0 à 9). Dans ce cas, utiliser des cartes allant jusqu'à 900. Un maître de jeu pioche une carte et annonce le nombre à dépasser. Il ne montrera la carte que pour la validation. Il conserve la carte si personne ne dépasse l'annonce.
Aide	Il est conseillé d'utiliser une file numérique avec chiffres et constellations associées. Utilisation de matériel pour compter.	Tableau de numération avec les couleurs des dés : les enfants placent leurs dés dans les bonnes cases pour former le nombre.	Tableau de numération avec les couleurs des dés : les enfants placent leurs dés dans les bonnes cases pour former le nombre

Annexe : plateau de jeu