



Jeu du Serpent

Jeu d'origine allemande présenté par Josiane Helayel dans Grand N n°59 pp 19 à 22 (1996-1997)

Nombre de joueurs : 2

Matériel : 2 dés pour débuter 3 ensuite ; 10 jetons par joueurs ; une bande numérique.

But du jeu : placer tous ses jetons sur la bande numérique.

Règles : chaque joueur lance les dés, effectue l'opération donnée par le maître (au début) ou choisie par lui (dans un second temps) avec les nombres représentés par les dés. 4 cas se présentent :

- 1 la case correspondante au résultat est libre : le joueur y place un jeton ;
- 2 la case visée est déjà occupée par l'adversaire : le pion est rendu à l'adversaire et le joueur pose un de ses pions à la place ;
- 3 la case visée est déjà occupée par un pion du joueur : il place un deuxième pion par dessus pour faire « dame », la case devient imprenable.
- 4 la case est occupée par une dame : le joueur passe son tour.

Opération : a priori l'addition. Au CP et au CE 1 on peut mettre en œuvre addition et soustraction (considérée comme un décomptage ou une complémentation au besoin). Au cycle 3 on peut laisser choisir parmi les 4 opérations à condition que l'opération envisagée soit valide (cas de la division).

Extension du jeu : en mettant en route un troisième dé, on augmente au CP la taille du répertoire numérique. Au CE 2 on peut accepter toute écriture additive valide ($6 + 3 - 2$ ou $6 - 3 - 2$ mais pas $3 + 2 - 6$). Au CM, on autorise toute écriture mathématique valide pour le domaine de définition du jeu [$3 \times 2 + 6$ ou $6 \times (3 - 2)$ mais pas $6 \times (3 + 2)$]. Noter que se pose le problème de la mémoire du jeu dans cette extension : une feuille de jeu enregistrant tous les coups joués doit être imaginée.