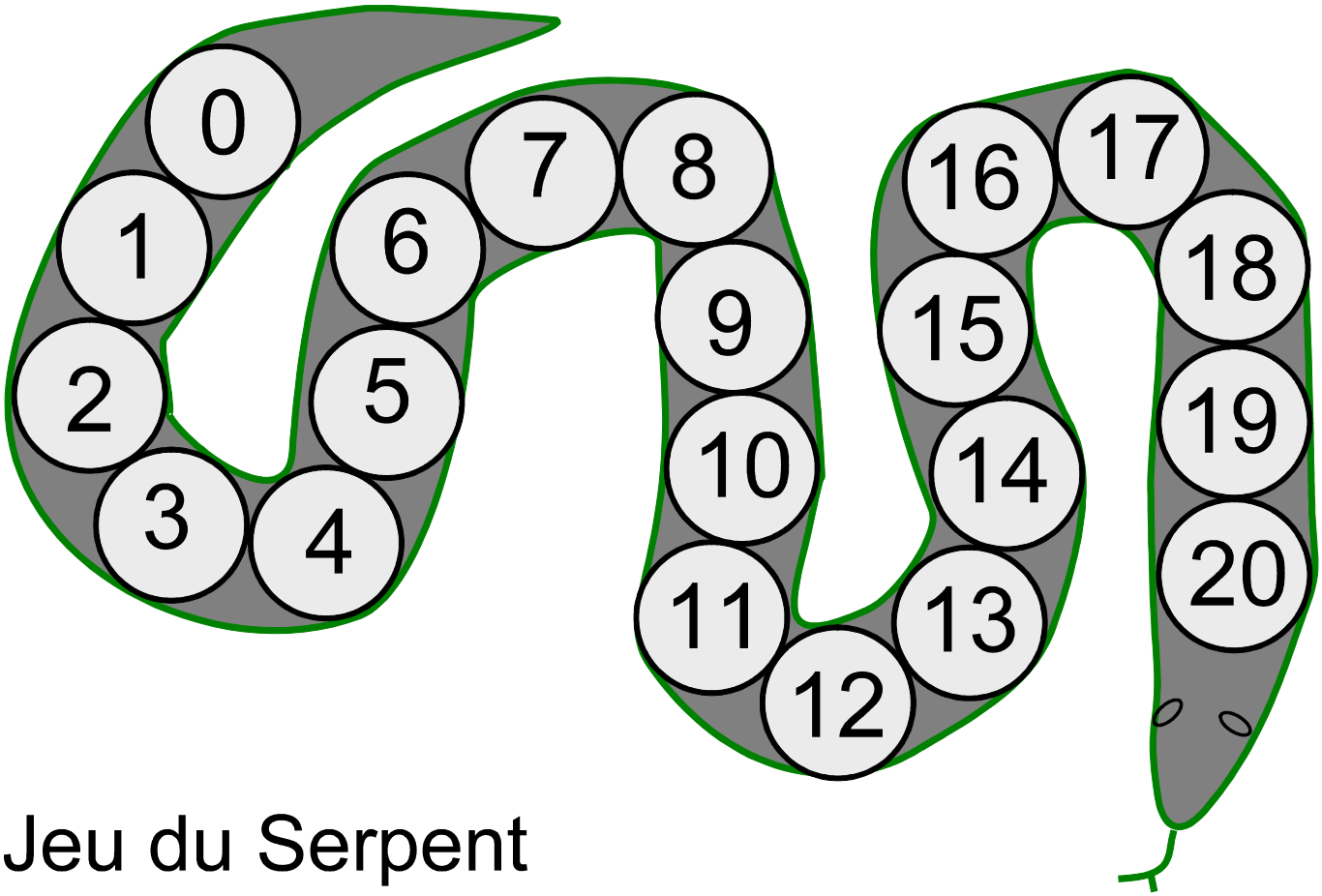

Jeu du Serpent

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 x 2 + 6 ou 6 x (3 – 2) mais pas 6 x (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.