

# Le jeu du serpent

2 joueurs

## Compétence travaillée :

Utiliser les 4 opérations / addition-soustraction, multiplication-division (selon le niveau de classe)

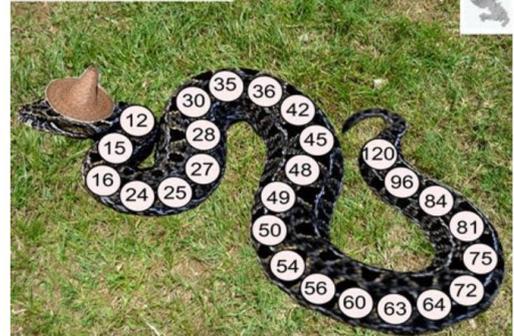
## Matériel :

- Le plateau de jeu (annexe selon le niveau)
- 2 dés (à varier)
- 2 séries de 10 jetons

## But du jeu :

- Etre le premier à poser tous ses jetons

Le jeu du serpent



## Déroulement :

A son tour de jeu, le joueur lance les dés. Il peut :

- Les additionner ou les soustraire
- Les multiplier ou les diviser

Il pose un jeton sur la case dont la valeur correspond, si :

- la case est vide
- la case est occupée par un jeton adverse, il prend sa place et rend le jeton à son adversaire
- la case est occupée par un de ses jetons, il pose son jeton sur l'autre qui devient une dame et est ainsi protégée (on ne peut plus prendre sa place)

S'il ne peut pas poser son jeton il passe son tour.

<https://site.ac-martinique.fr/pole-maths/?p=572>

## Adaptations possibles :

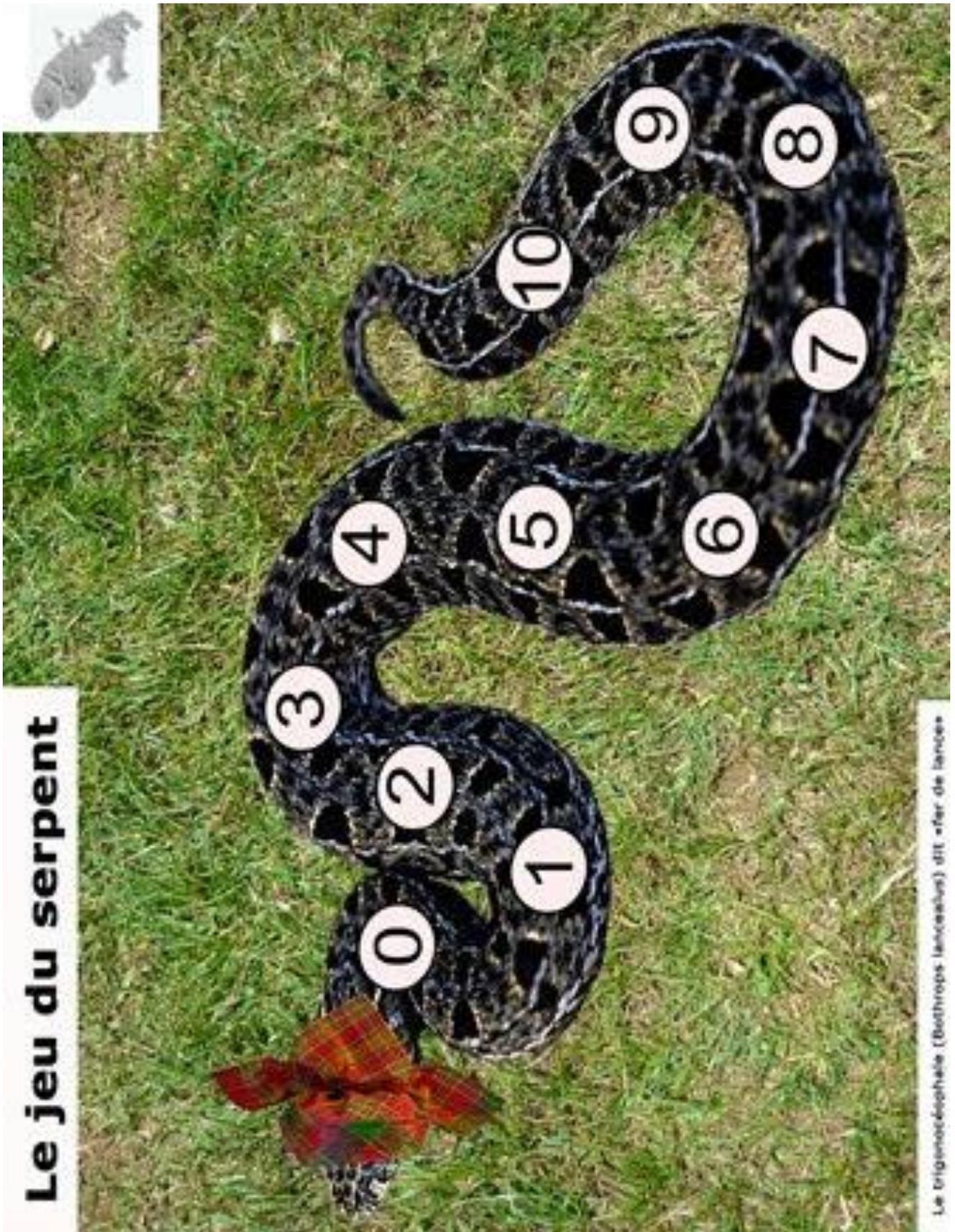
- Plateau de jeu différent selon le niveau
- Dés (6 faces, dés 10 ...)

Signification des symboles :

Nombre de joueurs :

Besoin de matériel :

Nécessité d'imprimer : ou non



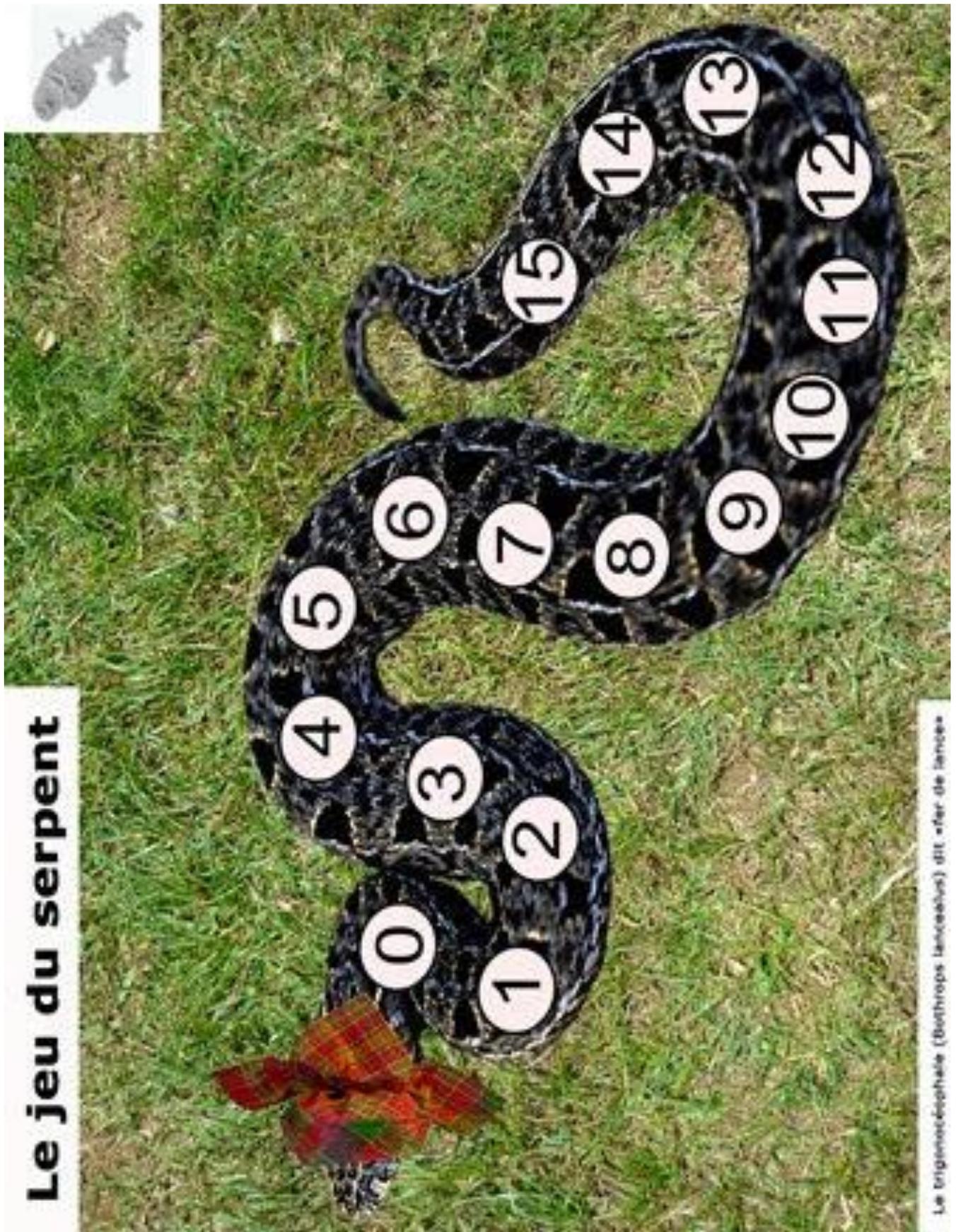
# Le jeu du serpent

Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer :  ou non 



# Le jeu du serpent

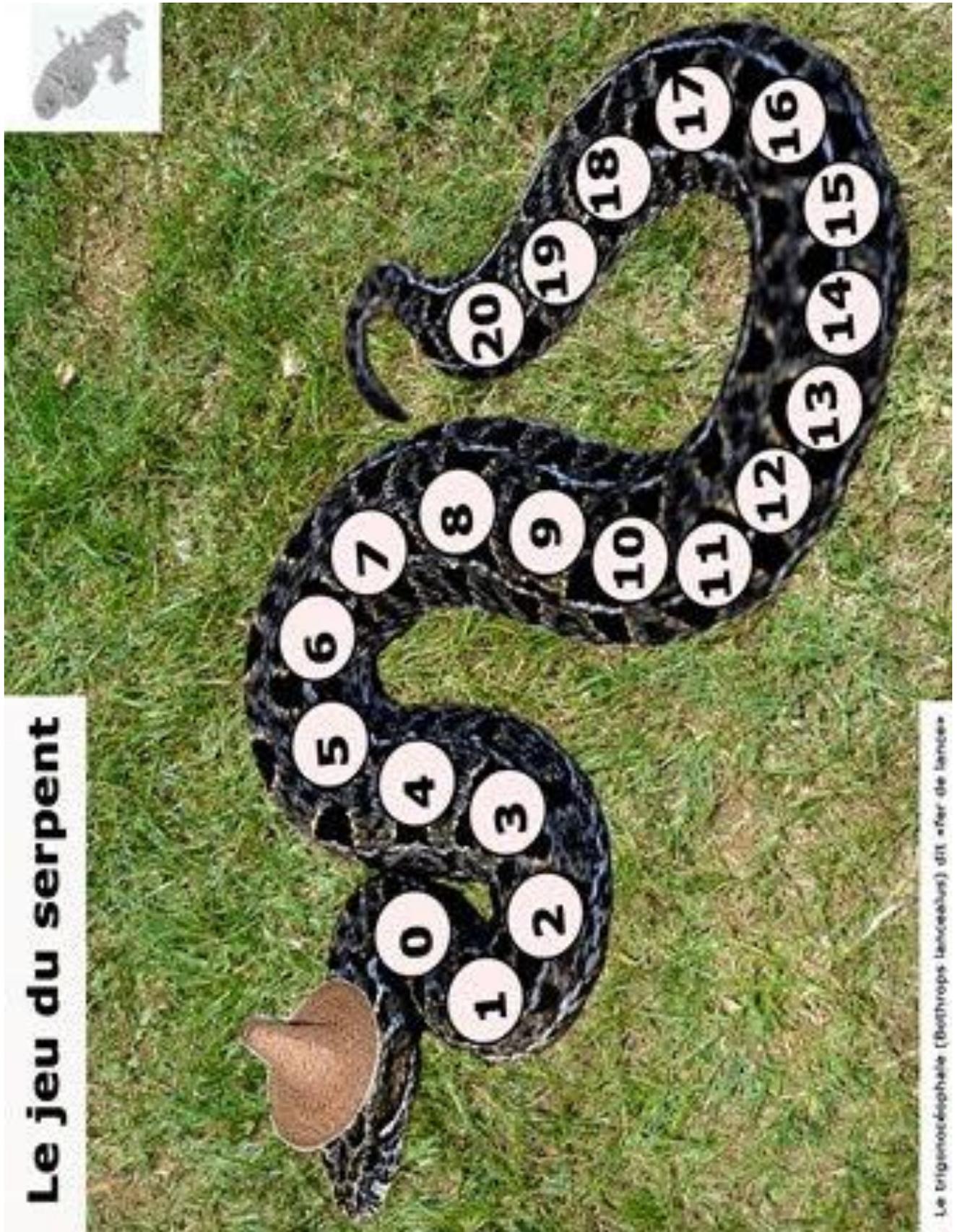
Le trigonocéphale (Bothrops lanceolus) dit «far de lances»

Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer :  ou non 

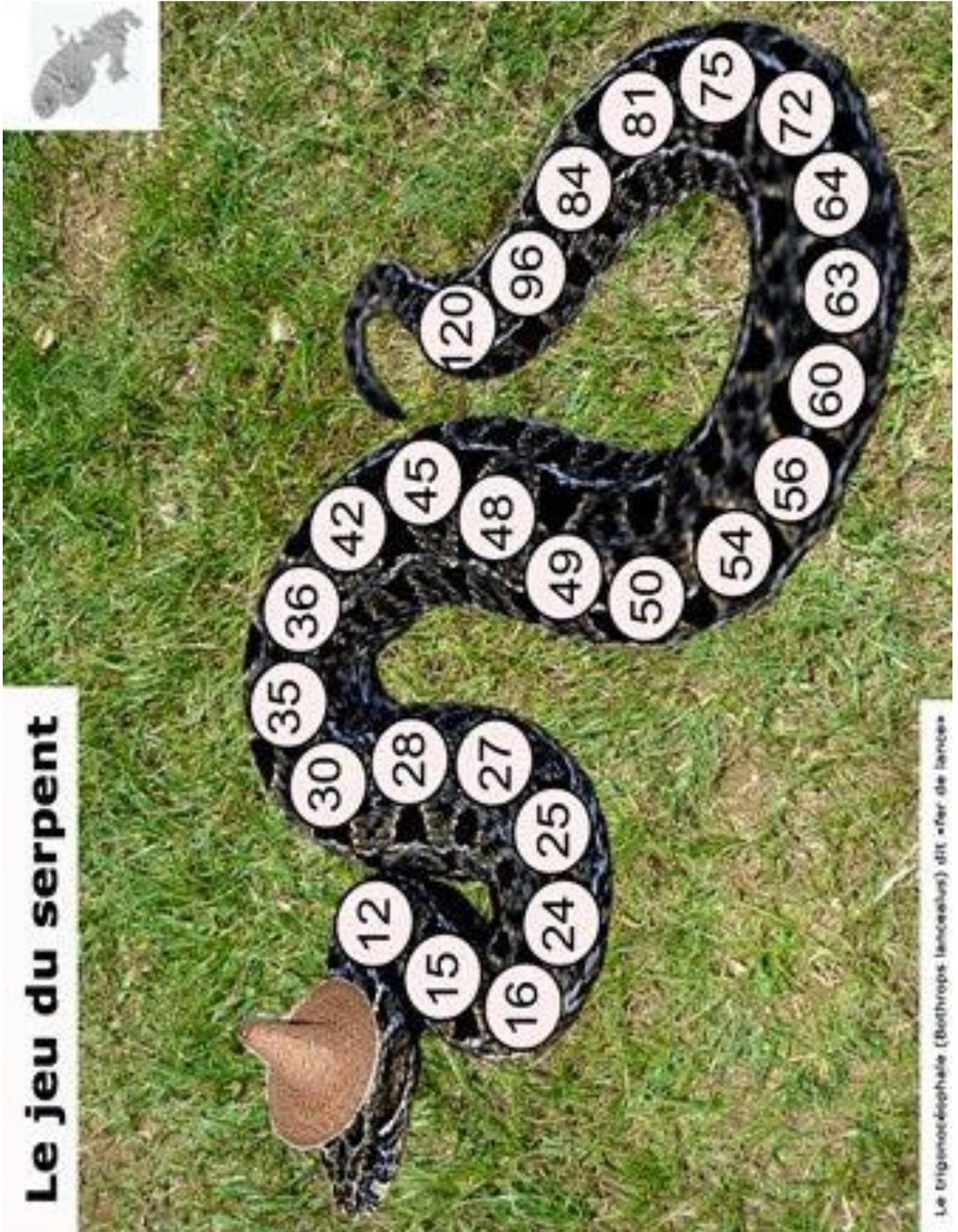


Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer :  ou non 



# Le jeu du serpent

Le Trigonomécephale (Bothrops lanceolatus) dit «fer de lance»

Signification des symboles :

Nombre de joueurs : 

Besoin de matériel : 

Nécessité d'imprimer :  ou non 