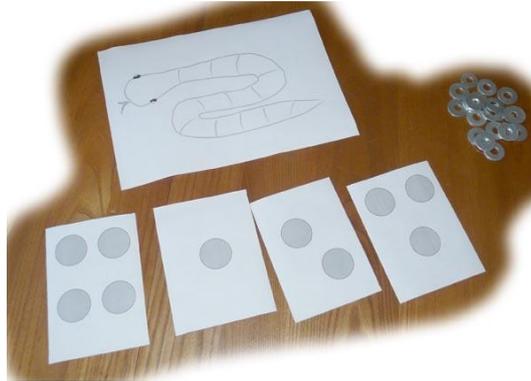
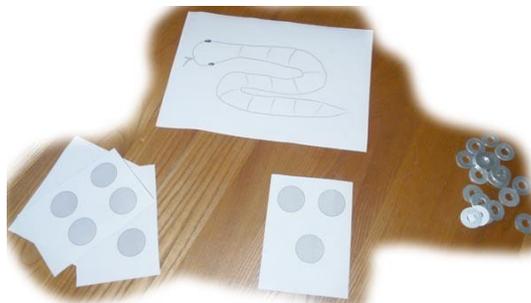


Le serpent

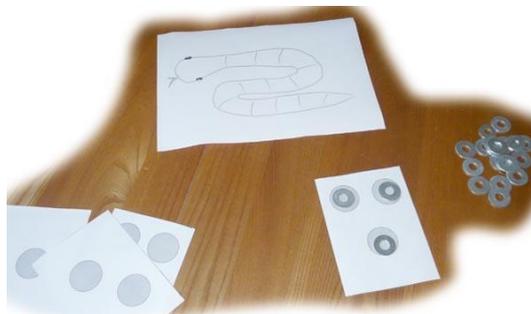
1 La piste à remplir



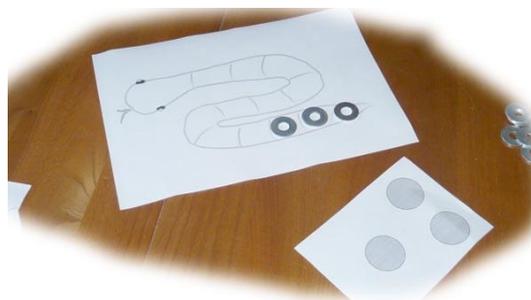
Chaque joueur dispose d'un serpent, de quatre cartes à points et d'une réserve de jetons ou de pions plus que suffisante.



Chloé, qui joue la première, choisit une de ses cartes à points.

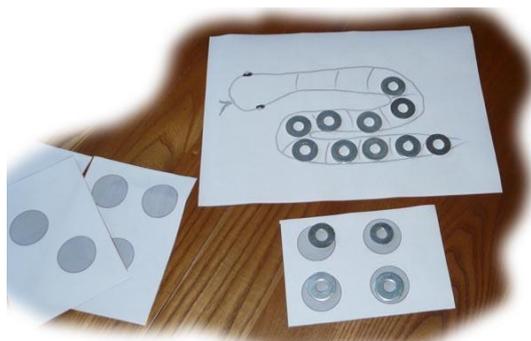


Ensuite, elle place une rondelle sur chaque point de la carte choisie...

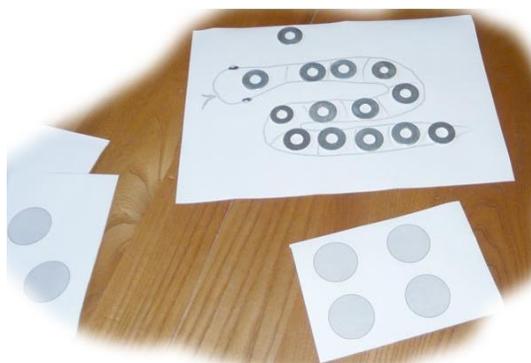


...et transporte enfin chaque rondelle sur une case du serpent.

Chacun a joué plusieurs fois, c'est à nouveau le tour de Chloé.



- Moi, j'ai pris beaucoup des ronds, dit Chloé.
- Tu crois que tu vas pouvoir mettre toutes les rondelles sur ton serpent, demande la maîtresse ?
- Ben, je sais pas...
- Et bien, essaie, on va voir.



- Eh non, dit la maîtresse, il y a une rondelle de trop, tu n'as pas gagné cette fois-ci. Tu pourras essayer encore quand ce sera ton tour. Maintenant, il faut ranger les rondelles que tu viens de poser. Pour ne pas te tromper, remets-les d'abord sur la carte.

Quelques remarques :

Le gagnant n'est pas seulement celui qui termine son serpent le premier, on a gagné quand on a rempli toutes les cases de son serpent.

Cette version est facile à apprendre, mais on n'y fait pas beaucoup de mathématiques, le choix de la carte n'étant décisif qu'à la fin.

Une règle importante peut être introduite plus tard : le joueur choisit une fiche puis la retourne pour cacher les points avant de prendre ses rondelles. Il replace ensuite la fiche dans la position où les points sont visibles pour vérifier qu'il a juste ce qu'il faut de rondelles.

Si une rondelle n'a pas de place ou si un point est vide, c'est raté.

Plus tard encore, les cartes peuvent comporter une écriture chiffrée sur une face et les points correspondants sur l'autre. On choisit la carte d'après son écriture chiffrée puis on prend les rondelles et enfin on vérifie en retournant la carte et en posant les rondelles sur les points.

Encore plus tard, on peut supprimer la carte "1", ce qui pose un nouveau problème. Il faut en effet anticiper en fin de partie. Si je laisse une seule case libre, je ne peux plus remplir le serpent. Il est alors permis d'utiliser son tour pour enlever des rondelles au lieu d'en placer.

On peut augmenter le nombre de cases sur le serpent, sans excès pour que le jeu reste rapide. Ce jeu peut être considéré comme une initiation aux jeux de parcours (type "jeu de l'oie" ou "petits chevaux") dont il contourne la difficulté liée au comptage des déplacements.

Nous pensons qu'on peut continuer à y jouer parallèlement aux jeux de déplacement, en effet, dans le jeu du serpent, les quantités sont mieux mises en évidence que dans les jeux de parcours qui utilisent surtout la comptine numérique. Quand on tire "quatre" au jeu de l'oie, on ne voit pas quatre objets.

À toutes les étapes, le maître commentera en employant les mots justes.

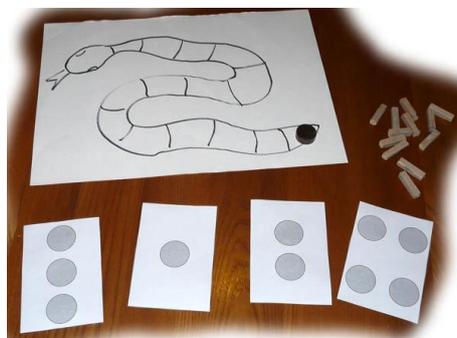
— Nadia a pris la carte "quatre", mais seulement trois rondelles.

— José a pris autant de rondelles que de points.

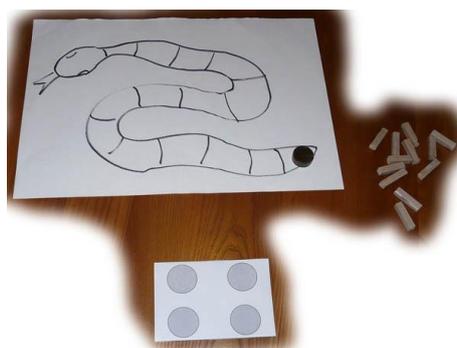
Insistons sur le fait que la compréhension de ces expressions n'est pas un préalable, elle n'est pas nécessaire pour commencer le jeu.

C'est au contraire le jeu qui contribuera à leur donner du sens.

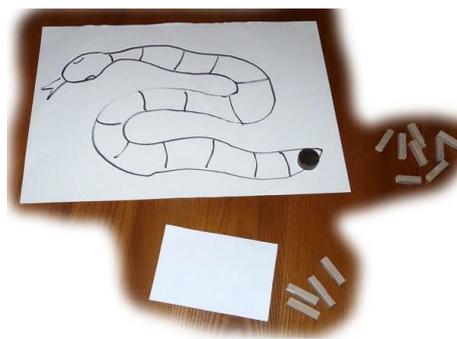
2 La piste à parcourir



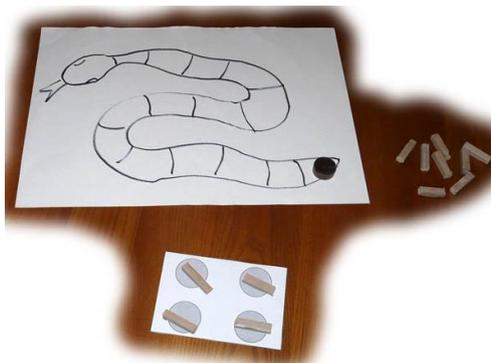
Dans cette version, chaque joueur a encore son serpent, mais il ne s'agit plus de le recouvrir. Un pion est placé sur la queue du serpent au début de la partie, il faut l'amener jusqu'à la tête.



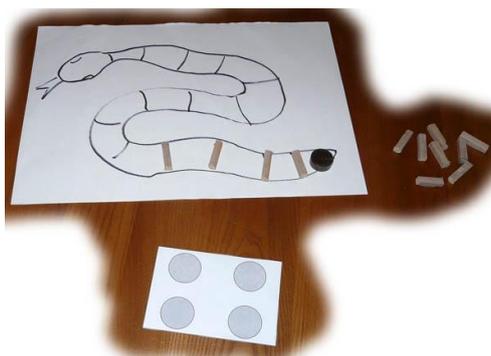
Kevin choisit une carte...



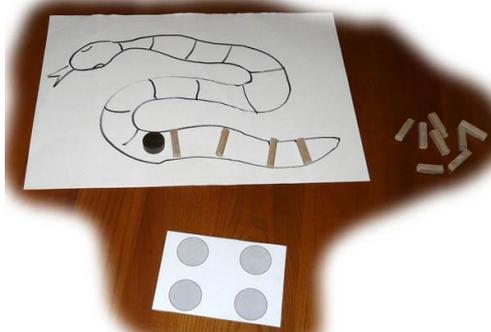
...retourne sa carte et prend quelques barrières...



...puis pose les barrières sur les points de la carte.
 Il a pris juste ce qu'il faut de barrières, il peut donc continuer.
 Sinon, Kevin aurait dû passer son tour.



Kevin pose maintenant ses barrières devant son pion...



...puis fait sauter son pion par dessus chacune des barrière.
 Le tour de Kevin est alors terminé, il peut remettre les barrières dans le tas.

Quelques remarques :

Les variantes de la première version sont possibles pour celle-ci.

Les barrières permettent d'introduire la convention en usage dans les jeux sur piste comme le jeu de l'oie ou celui des petits chevaux : le nombre indiqué par le dé (ou ici par la carte) n'est pas un nombre de cases, c'est un nombre de déplacements élémentaires.

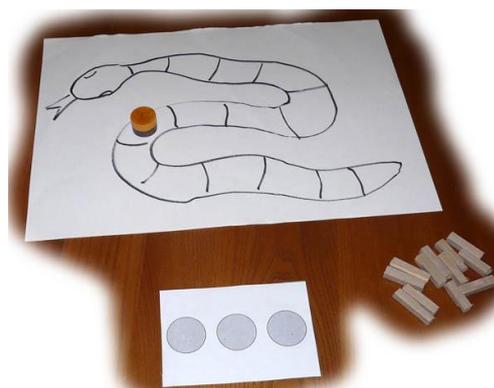
Les déplacements, contrairement aux cases, n'étant généralement pas matérialisés, beaucoup d'enfants ont tendance à compter la case sur laquelle se trouve leur pion.

Ce n'est pas d'une erreur mathématique mais une incompréhension entre le maître et l'élève sur la nature de ce qui doit être compté.

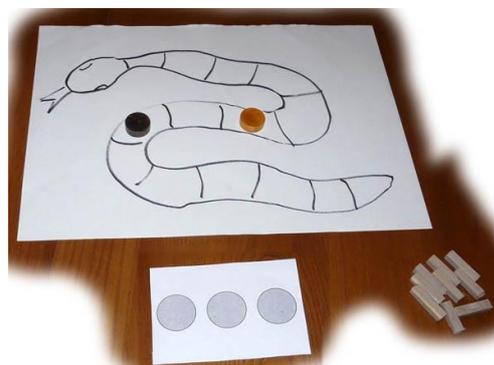
3 Prévoir la case d'arrivée

Dans cette nouvelle version, pour laquelle nous arrivons en cours de partie, le pion de chaque joueur est constitué de deux pions superposés.

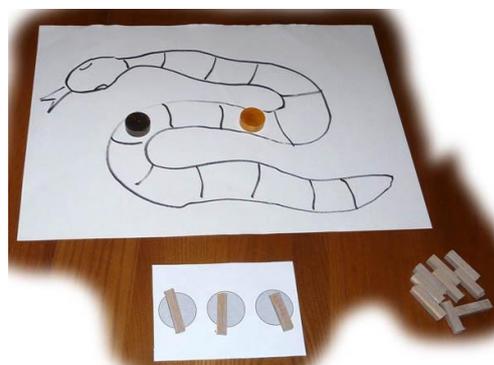
François a déjà choisi sa carte.



Il avance la partie supérieure de son pion jusqu'à l'emplacement qui lui semble convenir...



...puis il choisit les barrières comme dans la version précédente...



...et constate qu'il s'est trompé sur la case d'arrivée. François doit remettre en place la partie supérieure de son pion. S'il avait réussi, il aurait avancé la partie inférieure.

