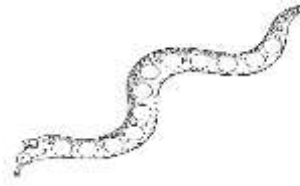


# Le jeu du serpent – PS



## Matériel :

- Un plateau serpent par joueur à dessiner sur une feuille (voir modèle en fin de fiche) ou à imprimer (voir support de jeu pour plusieurs joueurs avec serpents en couleur).  
Serpent de 12 cases pour les PS
- Des bouchons (ou des jetons, pions, noix, noisettes, petits cubes...)
- Un dé dont on remplacera certaines faces pour n'avoir que les valeurs 1, 2 et 3 (coller des gommettes sur les faces 4, 5 et 6 et dessiner 1, 2 et 3 points).  
Le dé pourra être fabriqué ou remplacé par un tirage de cartes au hasard (voir modèle et cartes en fin de fiche).

## Déroulement du jeu :

Le but est de remplir son serpent.

A travers ce jeu, la reconnaissance rapide des premières constellations du dé est travaillée ainsi que la correspondance entre une quantité et sa représentation.

- Chaque joueur lance le dé (ou tire une carte dé au hasard) à tour de rôle et annonce le nombre correspondant. Il montre le même nombre de doigts en parallèle.
- Il prend ensuite la quantité de bouchons (pions...) correspondante et les place sur son serpent.
- Celui qui a rempli son serpent en premier a gagné.
- Variante possible : obligation de terminer juste. Il faut donc obtenir pour le dernier lancé de dé la face du dé qui correspond exactement au nombre de cases vides restantes.

