

LE SERPENT (grande section)

Avec ce jeu, nous allons apprendre à utiliser le dénombrement pour constituer une collection égale à une autre.

Préparation du jeu :

Il faut :

- Préparer 2 plateaux de jeu avec un serpent. (les serpents ont le même nombre de cases)



- Fabriquer des cartes à points (1, 2, 3, 4, 5 et 6)



- Des jetons (autant de jetons que de cases pour les 2 serpents)

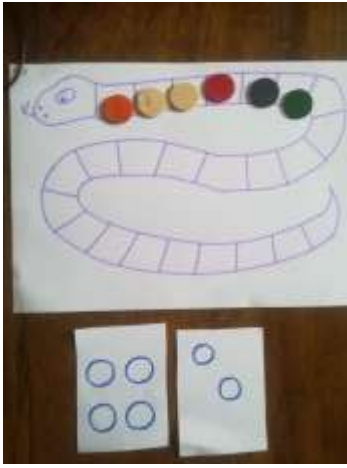


Déroulement :

Le jeu se joue à deux, il faut avoir mis un jeton dans chaque case du serpent pour gagner.

1^{er} joueur :

Il pioche **1 ou 2** cartes au hasard.



Le joueur doit prendre la même quantité de jetons.

Le 2^{ème} joueur fait la même chose.

Le gagnant est celui qui a terminé son serpent en premier.

ATTENTION : On ne peut pas jouer si on se trompe dans le nombre de jetons.

Il faut anticiper la fin du jeu. Si on pioche une carte avec trop de points, on ne peut pas jouer.