

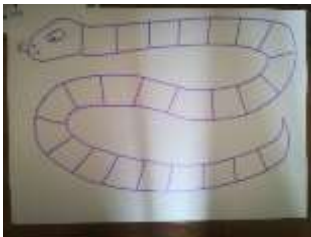
## LE SERPENT (Moyenne section)

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<sup>er</sup> joueur :

Il faut choisir une des cartes à points



Lorsque l'on a choisi la carte, on regarde la quantité de points pour la mémoriser (sur les petites quantités, on va entraîner l'enfant à avoir une reconnaissance globale).

Ensuite on retourne la carte et on prend la bonne quantité de jetons.



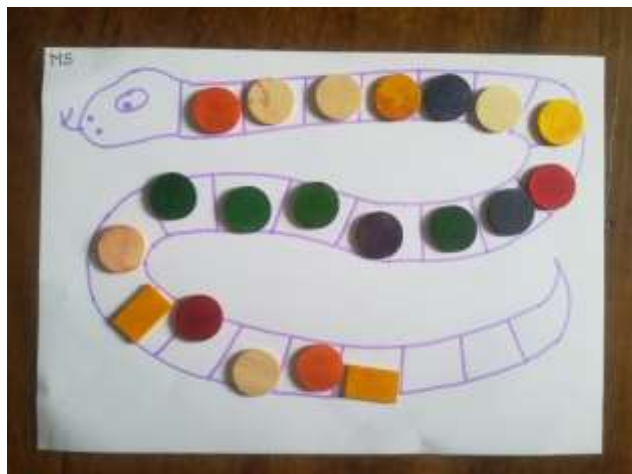
On place les jetons sur le serpent.

Le 2<sup>ème</sup> 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 choisit une carte avec trop de points, on ne peut pas jouer.



Ici, il ne faut pas choisir la carte avec 4 points.