**SERPENT ET ÉCHELLES**

Nombre d'élèves : 1 à 4

Matériel : PDF "plateau de jeu"

PDF "langues"

4 pions

1 dé avec six faces

Une table

Des chaises (autant de chaises que d'élèves + 1 pour l'adulte)

* **But du jeu :**

**Arriver sur la dernière case du serpent avant ses camarades.**

* **Déroulement :**

1. **Réunir les élèves (4 maximum) autour du jeu de société (voir PDF "plateau de jeu"). Chaque élève choisit un pion d'une couleur et le positionne sur la case n° 1.**
2. **Chacun-e des élèves choisit une langue, de préférence inconnue, pour jouer (voir le PDF "langues").**
3. **L'élève qui commence la partie lance le dé et avance son pion du nombre de cases équivalentes au chiffre affiché sur le dé en comptant dans la langue qu'il a choisie.**
4. **Puis, c'est à l'élève d'après de lancer le dé et de déplacer son pion. Et ainsi de suite.**
5. **L'élève qui parvient à la case n° 26 avant ses camarades gagne la partie. Attention, afin d'arriver sur la case n° 26, il faut que l'élève tire le chiffre exact équivalant au nombre de cases restantes. Dans le cas contraire, l'élève déplace son pion jusqu'à la case n° 26 et revient en arrière.**

**Echelle rouge : l'élève qui tombe sur une case comportant une échelle rouge (n°2, 10, 15), déplace automatiquement et respectivement son pion sur les cases (n°10, 19, 21).**

**Echelle bleue : l'élève qui tombe sur une case comportant une échelle bleue (n°12, 22), déplace automatiquement et respectivement son pion sur les cases (n°4, 13).**