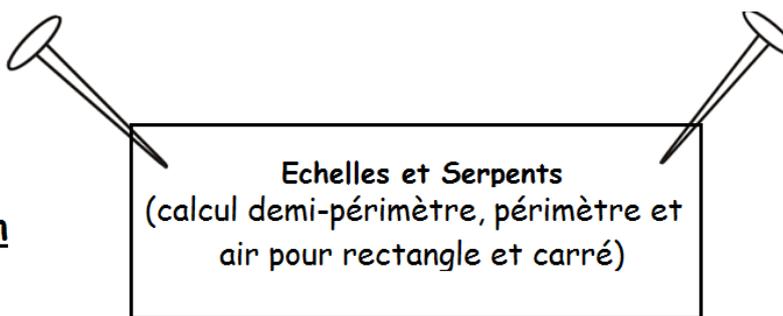
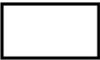
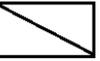


Technique d'exécution



Champ de formation	Mathématiques/ Géométrie
Classe	CE2
Utilité	<ul style="list-style-type: none">-Maîtriser les figures géométriques- Maitriser les formules et le calcul des dimensions et air du carré et du rectangle- Faire des calculs mentaux- Maitriser sa table de multiplication
Formule d'utilisation	Jouer en paire
Matériel	Une table de jeu des serpents et des échelles pour 2 élèves Une ardoise par élève et de la craie Un dé par groupe d'élèves Deux pions différents
Déroulement	<ul style="list-style-type: none">- L'enseignant distribue des jeux de serpents et d'échelles.- L'élève A joue une fois le dé et obtient un chiffre-Il déplace son pion de 1 à 100 sur la tablette de jeu : La cage 1 est le début et la cage 100 est la fin à atteindre <p>1) - Si son pion tombe dans la cage d'une échelle, il la monte (Il ne descend jamais d'échelle)</p> <p>2) - Si son pion tombe dans la cage de la bouche d'un serpent il est avalé et descend par sa queue</p> <p>3) - Si son pion tombe dans la cage d'une figure géométrique  alors il joue deux fois. -Les chiffres du dé lui servent de mesures pour calculer le périmètre du rectangle. Le total obtenu constitue son gain</p> <p>4) - Si son pion tombe dans la cage d'une figure géométrique  alors il joue aussi deux fois -Les chiffres du dé lui servent de mesures pour calculer le demi-périmètre du rectangle. Le total obtenu constitue son gain</p> <p>5) - Si son pion tombe dans la cage d'une figure géométrique  alors il joue une seule fois.</p>

	<p>-Le chiffre du dé obtenu sert à calculer le périmètre du carré. Le total obtenu constitue son gain</p> <p>6) - Si son pion tombe dans la cage d'une figure géométrique  alors il joue aussi une seule fois.</p> <p>-Le chiffre du dé obtenu sert à calculer le demi-périmètre du carré. Le total obtenu constitue son gain</p> <p>Ex :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Si le pion de A tombe dans la cage 4 alors il grimpe automatiquement l'échelle et tombe dans la cage 14 2) Si le Pion de A tombe dans la cage 25 alors il est avalé et descend automatiquement vers la cage 18 3) Si le pion de A tombe dans la cage 10 alors il joue au prochain tour deux fois. Si les chiffres obtenus sont égaux (ex. : 3 et 3) alors il rejoue. S'il obtient 2 et 5 alors (2 est la largeur et 5 la longueur). Son gain sera : $(5+2+5+2)= 14$. Il compte 14 points à partir de la cage 10. Il tombe automatiquement dans la cage 24 4) Si le pion de A tombe dans la cage 32 alors il joue deux fois. Si les chiffres obtenus sont égaux (ex.: 5 et 5) alors il rejoue. S'il obtient 3 et 6 alors (3 est la largeur et 6 la longueur). Son gain sera : $(6+3)= 9$. Il compte 9 points à partir de la cage 32. Il tombe automatiquement dans la cage 41 5) Si le pion de A tombe dans la cage 2 alors il joue une fois. Si le chiffre obtenu est 6 alors son gain sera : $(6+6+6+6)= 24$. Il compte 24 points à partir de la cage 2. Il tombe automatiquement dans la cage 26 6) Si le pion de A tombe dans la cage 92 alors il joue une fois. Si le chiffre obtenu est 4 alors son gain sera : $(4+4)= 8$. Il compte 8 points à partir de la cage 92. Il tombe automatiquement dans la cage 100 ! Il a gagné !
Quelques stratégies	<p>- Bien connaître sa formule de calcul du périmètre, du demi-périmètre et des airs du rectangle et du carré</p> <p>- L'enseignant joue une première fois avec un élève au choix</p>
Adaptation	<p>Pour les élèves du CM1 l'enseignant ajoutera le calcul des airs du rectangle et du carré en mettant par exemple un point rouge dans les cages correspondantes de figure géométrique </p>

