

Snakes and ladders CM2

Il s'agit d'une séquence de révisions qui peut être proposée en fin de CM2. Ce jeu, typiquement anglo-saxon, ressemble dans sa forme à notre jeu de l'oie.

Signification de la pomme : Si nous avons choisi la pomme pour servir de pion, c'est en lien avec un fait culturel. Autrefois, les élèves américains, souvent enfants d'agriculteurs, avaient l'habitude d'apporter des produits de la ferme en cadeau à leur professeur. Il s'agissait souvent de pommes, produit qui se conserve assez longtemps.

La pomme (souvent rouge et brillante !) est devenue le symbole de l'école aux Etats-Unis !

Descriptif du jeu :

-Le jeté de dés est remplacé par le compteur. Chaque joueur ou groupe de joueurs (si la partie se joue avec le groupe classe) déplace sa « pomme-pion » en fonction du nombre aléatoire donné par le compteur.

-L'arrivée **au pied** d'une échelle permet d'accéder directement en haut de l'échelle où il faudra répondre à une demande/question.

-L'arrivée sur **la tête** d'un serpent ramène à la case où se trouve la queue du serpent où il faudra répondre à une demande/question.

-En cas d'erreur ou de non réponse, l'élève (ou groupe d'élèves) va chercher la correction en appuyant sur le bouton « help » puis il passe un tour.

- Avant de commencer la partie, faites bien écouter la consigne sonore de la page plateau de jeu ; elle détaille les différents **contenus** qui se trouvent dans les cases.

- La première partie peut se faire en collectif, groupe classe. Les élèves peuvent aussi jouer à deux ou trois sur ordinateur.

Avant de commencer, cliquez sur la page 1 pour entendre le nom du jeu !