

T03	<i>Snakes and Ladders</i>		Age :	6+	
			Cycle :	2-3	
Trad. Indien Milton Bradley, 1943	Intérêt culturel	4/5		Nombre de joueurs :	2-5
	Valeur ludique	2/5		Durée :	10 min.
	Richesse des formulations	2/5			
	Adaptabilité lexicale	4/5			

Mots-clés : hasard - lexique - dés - nombres - rituels - localisation

Description et origine :

Le jeu *Snakes and Ladders* est un grand classique. Le jeu est originaire d'Inde, mais est devenu populaire au 19ème siècle, principalement dans les pays de langue anglaise.

Le jeu fonctionne un peu comme le jeu de l'oie. Les joueurs progressent sur un plateau, dont les dimensions et le nombre de cases peuvent varier : 8 cases sur 8, 10 cases sur 10... Les cases sont numérotées.

À tour de rôle, les joueurs jettent le dé, et font progresser leur pion d'autant de cases qu'indiqué par le dé. Le premier joueur à atteindre la dernière case de la grille a gagné.

La grille est parsemée d'échelles et de serpents. Un joueur dont le pion tombe au pied d'une échelle peut le déplacer jusqu'au sommet de celle-ci. A l'inverse, un pion qui tombe sur une tête de serpent glisse jusqu'au bout de la queue.



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

- Ce jeu peut être exploité pour approcher le vocabulaire spatial : *up/down/left/right*. On pourra alors demander aux élèves de commenter les mouvements de leur pion.
 - Il est possible de proposer un challenge aux joueurs, lorsqu'ils tombent au pied d'une échelle ou sur une tête de serpent : une question, un terme de lexique à nommer, etc. Un challenge réussi permettra au joueur de progresser sur l'échelle, ou d'éviter de glisser sur le dos du serpent. Pour cela, on pourra utiliser des cartes question/réponse (voir annexes).
 - Il est possible également de créer un plateau de jeu personnalisé, en insérant dans les cases les éléments étudiés pendant la séquence, et utilisant systématiquement une formulation abordée pendant cette dernière : « *What is it?* », ou bien « *Do you like...?* ». Une absence de réponse ou une erreur de formulation sera pénalisée. Ce plateau de jeu pourra être utilisé tout au long de l'année/de la scolarité lors de la phase de rituels, afin d'entretenir le lexique et formulations étudiés.
- Ces adaptations peuvent faire l'objet de **projets actionnels** : fabriquer un plateau de jeu et des cartes question/réponses, ou un plateau de jeu thématique.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Comprendre à l'oral	Parler en continu	Lire	Écrire
Capacités	- Répondre à des questions sur des sujets familiers (variante)	- Suivre des instructions courtes et simples	- Reproduire un modèle oral	- Comprendre des textes courts et simples en s'appuyant sur des éléments connus(variante)	

Lexique et formulations pour jouer :

To throw/toss the die : lancer le dé
Go up the ladder./Go down the snake. : Grimpe à l'échelle./Glisse le long du serpent.
The squares : les cases
The counter : le pion
The tail-end : la queue du serpent

consignes pour l'enseignant :

Put your counter on the square that says 'start here'. Take it in turns to roll the dice. Move your counter forward the number of squares shown on the dice. If your counter lands at the bottom of a ladder, you can move up to the top of the ladder. If your counter lands on the head of a snake, you must slide down to the bottom of the snake. The first player to get to the space that says 'home' is the winner.

formulations possibles (si l'on joue avec un challenge) :

What is it? - *What do you see?* - *Answer the question.* - *Do you like ...?* - Toutes questions/réponses rituelles

