

SERPENTINA

Notre coup de cœur	Ce jeu oblige les élèves à être patients et donc à gérer leurs émotions puisque une part de hasard les obligera peut-être à passer quelques tours avant d'obtenir le schéma corporel du serpent. Serpentina est intéressant parce que modulable: l'élève peut revenir sur ses choix et redisposer ses appariements. Le décalage entre les cartes pimentent ce jeu de dominos et permet une entrée vers les puzzles en invitant les élèves à juxtaposer les parties du serpent.
Vers quoi ?	Connaissance des couleurs, contrôle de soi, schéma corporel, discrimination visuelle, structuration de l'espace.
Compétence travaillée	Contrôler ses émotions. Nommer les couleurs. Nommer les différentes parties du corps.
Quand utiliser ce jeu ?	Ce jeu est pertinent lors d'un renforcement sur le lexique des couleurs. Il peut être une première approche vers le jeu classique du domino ou inversement, il peut être proposé aux élèves dans l'objectif de leur montrer les variantes possible du domino des constellations lors d'un projet technologique sur la construction d'un jeu par exemple. Chez les plus jeunes ou les plus en difficultés, Serpentina permet d'aborder le puzzle de manière détournée en obligeant les élèves à orienter les cartes, à les décaler en vue de les faire coïncider.

SERPENTINA

Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?	Dans les classes de toute petite, petite, moyenne et grande section, il paraît judicieux de laisser les élèves manipuler les cartes dans un premier temps. Les élèves verbalisent ainsi le contenu de ces cartes et construisent à leur guise des serpents. Les cartes sont alors face visible sur la table et le jeu est proposé à un groupe de 6 à 8 élèves. Dans un deuxième temps, l'enseignant retourne les cartes et instaure un ordre de joueurs. Le vivre ensemble est alors travaillé puisque les élèves attendent leur tour et parfois ne peuvent pas tout de suite constituer un serpent entier Pour les plus grands, un questionnaire oral ou écrit sur la règle du jeu peut être proposé par l'enseignant après lecture de la règle du jeu. Ainsi, une première séance de compréhension orale / écrite est menée. Il est envisageable qu'un groupe d'élèves prépare le questionnaire pour un autre groupe sur le jeu. Le questionnement et l'expression écrite et orale seront alors travaillés en situation concrète par les élèves.
Tranche d'âge	A partir de la toute petite section jusqu'au CE2.
Lien Tric Trac	http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=detail&inf=detail&jeu=146
Variables didactiques	Simplification: Les élèves dans un premier temps peuvent jouer tous ensemble et fabriquer le plus long serpent possible ainsi l'enseignant favorise l'entraide entre les élèves et la coopération.

SERPENTINA

	Les cartes peuvent être retournées face visible pour que les élèves trouvent plus vite la carte recherchée. La stratégie d'anticipation est alors travaillée. Il est envisageable que les élèves s'échangent des cartes créant ainsi une entraide. Complexification: l'enseignant peut proposer une partie où le gagnant est celui qui aura le plus long serpent. Ainsi, la notion de longueur est abordée et les élèves sont obligés de redistribuer leurs cartes au fur et à mesure de la partie.
Transdisciplinarité	Ce jeu peut-être l'occasion de mener un travail en arts visuels sur les couleurs et la colorisation de petites surfaces.
Autres jeux travaillant les mêmes compétences	Sur les adjectifs de couleurs : Ballons