

Règles du Serpents et échelles

Comment jouer à Serpents et échelles

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier joueur à atteindre la case 100 en avançant grâce au dé, tout en évitant les serpents et en profitant des échelles.
- **Mécanique principale** : Lancer un dé, avancer son pion, puis grimper les échelles ou glisser le long des serpents selon la case d'arrivée.
- **Condition de victoire** : Le premier joueur qui pose son pion sur la case 100 remporte la partie.

Salut ! Aujourd'hui, on s'attaque à un grand classique : **Serpents et échelles**. Ce jeu existe depuis des siècles et reste un pur régal pour petits et grands. Pas besoin de stratégie complexe ici, c'est le **dé** qui décide de ton destin ! Et dans cette version solidaire créée par Solidarité Laïque, chaque case raconte l'histoire vraie de millions de filles dans le monde qui luttent pour accéder à l'éducation. Alors installe-toi, prends ton café, et on t'explique tout ça en deux minutes chrono.

Le contexte du jeu

Dans **Serpents et échelles**, chaque joueur incarne une fille vivant dans un pays où aller à l'école peut être un vrai parcours du combattant (par exemple au Burkina Faso, en Afghanistan ou en Afrique du Sud). Le **plateau** représente le chemin vers une éducation complète : de l'école primaire à la fin du secondaire. Les **serpents** symbolisent les obstacles qui empêchent les filles d'étudier, tandis que les **échelles** représentent les coups de pouce qui les aident à poursuivre leur scolarité. C'est un jeu de sensibilisation autant qu'un jeu de société, et crois-moi, les discussions autour de la table sont souvent passionnantes !

Si tu aimes les jeux où le **dé** est roi, tu apprécieras aussi les [règles du 5000](#) ou encore le [Zanzibar](#), deux classiques de dés bien fun.

Matériel nécessaire

Bonne nouvelle : tu as deux façons de jouer ! Choisis celle qui te convient le mieux selon l'espace et le nombre de joueurs.

Option 1 : jouer sur un plateau classique

- 1 **plateau de jeu** imprimé ou reproduit, divisé en **100 cases numérotées** avec des serpents et des échelles dessinés dessus.
- 1 **dé** classique à 6 faces.
- Des **pions** (un par joueur) : boutons, petites figurines, bouchons, tout fait l'affaire !
- Idéal pour **4 à 8 joueurs**.

Option 2 : jouer au sol (version géante)

- Des **craies de couleur** : 2 couleurs pour les cases, 1 couleur pour dessiner les serpents, 1 couleur pour dessiner les échelles.
- Dessine un **plateau géant au sol** divisé en **100 cases**.
- 1 **grand dé** (tu peux en fabriquer un avec une boîte en carton).
- Pas besoin de pions : ce sont les **joueurs eux-mêmes** qui se déplacent sur les cases !
- Idéal pour **10 à 20 joueurs**.

Petit conseil : la version au sol est absolument géniale pour les animations en groupe ou en classe. Les enfants adorent être leur propre pion !

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place de la partie

Rien de compliqué pour lancer une partie :

- Chaque joueur place son **pion** en dehors du plateau (ou se tient à côté de la **case 1** pour

la version au sol).

- On décide ensemble de l'ordre de jeu. Par exemple, chacun lance le **dé** une fois : celui qui obtient le plus grand nombre commence, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Et c'est parti !

Déroulement d'un tour de jeu

Lancer le dé et avancer

Quand c'est ton tour, tu lances le **dé** et tu avances ton **pion** du nombre de cases indiqué. Les cases sont numérotées de **1 à 100** et tu les parcoures en zigzag : de gauche à droite sur la première ligne, puis de droite à gauche sur la ligne suivante, et ainsi de suite jusqu'en haut du plateau.

Les échelles : ton coup de pouce

Si ton **pion** atterrit sur une case où se trouve le **pied d'une échelle**, bingo ! Tu grimpes immédiatement jusqu'à la case située en haut de cette **échelle**. Par exemple, si tu tombes sur la **case 17** et qu'une échelle y démarre, tu montes directement à la **case 45**. C'est un vrai bond en avant !

Quand un joueur grimpe une **échelle**, on lui lit à voix haute un message positif qui explique ce coup de main. Voici quelques exemples :

- Ton gouvernement abolit les frais de scolarité et l'école devient gratuite.
- Une nouvelle enseignante femme t'encourage.
- Une nouvelle école est construite près de chez toi, rendant le chemin plus sûr.
- Ton papa est convaincu que l'éducation est importante pour toi et tes soeurs.
- Le calendrier scolaire est plus souple, il est donc plus facile pour toi d'aller à l'école.
- Les filles et les garçons disposent de toilettes séparées.
- Les autorités honorent leurs engagements financiers pour l'éducation des filles.
- Trois filles diplômées de ton village obtiennent de bons emplois.

Les serpents : attention danger

Si ton **pion** atterrit sur une case où se trouve la **tête d'un serpent**, aïe ! Tu glisses le long du serpent et tu redescends jusqu'à la case où se trouve sa **queue**. Par exemple, si tu tombes sur la **case 99** et qu'un serpent y commence, tu peux dégringoler jusqu'à la **case 1**. Oui, c'est cruel, mais c'est le jeu !

Quand un joueur se fait « mordre » par un **serpent**, on lui lit un message expliquant l'obstacle.

Voici quelques exemples :

- Tu ne peux pas aller à l'école car tu dois travailler pour nourrir ta famille.
- L'éducation de ton frère est jugée plus importante que la tienne.
- Dans ta communauté, les gens pensent que les filles ne doivent pas aller à l'école.
- Les autorités ignorent l'éducation des filles.
- Tes parents sont gravement malades et ont besoin de ton aide.
- Les professeurs et les garçons disent que tu es stupide.
- Tu dois te marier et arrêter l'école.
- Les frais de scolarité sont trop chers pour ta famille.

Petit conseil : pour renforcer l'impact pédagogique, n'hésite pas à associer les messages les plus marquants aux plus grands serpents, et les messages les plus encourageants aux plus grandes échelles. Plus le serpent ou l'échelle est grand, plus l'obstacle ou le coup de pouce est significatif !

[IMAGE_FIN]

Fin de partie et victoire

Le premier joueur à atteindre exactement la **case 100** remporte la partie et obtient symboliquement une **éducation complète**. Bravo à lui !

Mais voilà le coeur du message : dans la vraie vie comme dans le jeu, beaucoup de joueurs n'atteindront jamais la case 100. Certains resteront bloqués avant même la moitié du plateau (l'école primaire), tout comme des millions de filles à travers le monde aujourd'hui. C'est le moment idéal pour discuter ensemble de ce que chacun a ressenti pendant la partie.

Si tu veux noter les résultats de plusieurs parties pour voir l'évolution de chaque joueur, voici un

petit tableau pratique :

Joueur	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Total de cases 100 atteintes
Joueur 1				
Joueur 2				
Joueur 3				
Joueur 4				

Note dans chaque case la dernière case atteinte par le joueur (ou « 100 » s'il a gagné). Le total te donnera une idée de la « chance » de chacun, et surtout, de la difficulté du parcours !

Quelques astuces pour bien animer la partie

Même si **Serpents et échelles** repose entièrement sur la chance (comme le [craps](#) ou le [Perudo](#) dans une certaine mesure), voici quelques conseils pour en tirer le meilleur :

- **Lisez les messages à voix haute** à chaque serpent ou échelle rencontré. C'est la clé pour que le jeu prenne tout son sens et que la discussion s'installe naturellement.
- **Adaptez les messages** selon l'âge des joueurs. Avec des plus jeunes, simplifiez le vocabulaire. Avec des ados ou des adultes, creusez le débat.
- **Jouez plusieurs parties d'affilée** : la répétition montre bien que le résultat change à chaque fois, comme la réalité vécue par ces filles selon leur lieu de naissance ou leur situation familiale.
- **Utilisez la version au sol** pour les grands groupes : voir les joueurs reculer physiquement quand ils tombent sur un serpent est bien plus marquant que de déplacer un simple pion.

Et voilà, tu sais tout ! Lance le **dé**, avance sur le chemin de l'éducation, et surtout, profite de ce moment pour échanger avec les autres joueurs sur un sujet qui compte vraiment. Bonne partie !