**Grille d’analyse des jeux mathématiques**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nom du jeu** |  | | | | |
| **Cycle 2** | **Domaine(s) mathématique(s)** | | | **Nombres et calculs** | |
| **Compétences**  **mathématiques** |  | | | | |
| **Autres compétences** (transversales, langagières…) |  | | | | |
| **Dispositifs**  Humain (gpe/indiv.), social (arbitre…), matériel (plateaux, jetons…) |  | | | | |
| **But du jeu**  Critère(s) de réussite :  Ce que je dois faire pour gagner. |  | | | | |
| **Règles du jeu**  Comment dois-je jouer pour gagner ? |  | | | | |
| **Mécanisme** | Anticipation | Adaptation | Gestion | |  |
| Hasard | Déplacement | Placement | |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variantes**  En jouant sur les variables :   * Didactiques : valeur des cartes, cible à atteindre * Pédagogique : jouer en équipes, en binômes * Matérielles : taille des modèles, présence des tables, calculatrices… | | |
|  | **Evolution**  **Adaptation du jeu** | **Différenciation** |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |