

Grille d'analyse des jeux mathématiques






Jeu	« Comparator »	
Cycle 2	Domaine(s) mathématique(s)	Nombres et calculs
Compétences mathématiques	<p>Comprendre et utiliser des nombres entiers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordonner des nombres dans l'ordre croissant ou décroissant <p>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la valeur des chiffres en fonction de leur rang dans l'écriture d'un nombre (principe de position) 	
Dispositifs Humain (gpe/individ.) Social (arbitre...) Matériel (plateaux, jetons...)	2 à 4 joueurs avec 1 « contrôleur » 1 plateau de jeu 1 dé à 6 faces 1 pion par joueur Cartes nombres	
But du jeu Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.	Etre le premier à atteindre la case « arrivée ».	
Règles du jeu Comment dois-je jouer pour gagner ?	<p>Le premier joueur lance le dé et avance du nombre de cases correspondant.</p> <p>Chaque case à son action propre : piocher le nombre de cartes indiqué et les classer, soit en ordre croissant si la flèche est croissante, soit en ordre décroissant si la flèche est décroissante.</p> <p>Un joueur contrôle que l'ordre est bien respecté. Si l'ordre des nombres proposé est correct, le joueur reste sur la case. S'il s'est trompé, il recule de deux cases.</p>	



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
	Plateau de jeu indiquant pouvoir piocher 2, 3 ou 4 cartes inférieures à 10.	<ul style="list-style-type: none">- Bande numérique- Jetons
	Plateau de jeu indiquant pouvoir piocher 3, 4 ou 5 cartes inférieures à 20.	<ul style="list-style-type: none">- Château des nombres pour le contrôleur- Matériel de numération
	Plateau de jeu indiquant pouvoir piocher 3, 4 ou 5 cartes inférieures à 59.	
	Plateau de jeu indiquant pouvoir piocher 3, 4 ou 5 cartes inférieures à 99. + cartes avec décompositions additives, multiplicatives.	
	Plateau de jeu indiquant pouvoir piocher 3, 4 ou 5 cartes inférieures à 999, voire au-delà. + cartes avec décompositions additives, multiplicatives.	