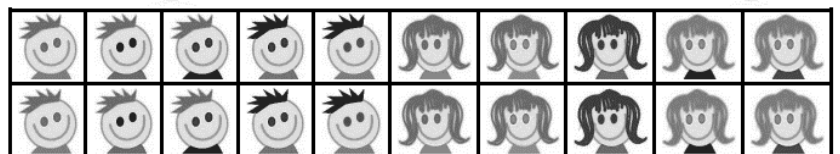
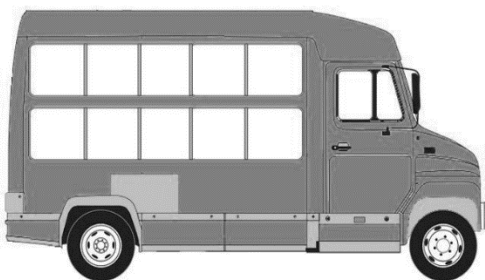


Grille d'analyse des jeux mathématiques





<p>Nom du jeu</p>	<p>« Jeu du car »</p>	
<p>Cycle 2</p>	<p>Domaine(s) mathématique(s)</p>	<p>Nombres et calculs</p>
<p>Compétences mathématiques</p>	<p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</p> <ul style="list-style-type: none"> - Résoudre des problèmes issus de la vie quotidienne portant sur une succession de calculs (additions, soustractions) <p>Calcul mental</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborer et choisir des stratégies de calcul (addition, soustraction) 	
<p>Dispositifs Humain (gpe/indiv.), social (arbitre...), matériel (plateaux, jetons...)</p>	<p>2 à 3 joueurs. Les images du car contenant 10 cases, et des personnages. Etiquettes symbolisant le trajet parcouru. Fiche de suivi des réponses par trajet pour les élèves. Fiche autocorrective disponible à un endroit précis de la classe.</p>	
<p>But du jeu Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.</p>	<p>Trouver le nombre exact de passagers à la fin du trajet du car. Le jeu s'arrête lorsque le binôme a fait 10 trajets différents.</p>	
<p>Règles du jeu Comment dois-je jouer pour gagner ?</p>	<p>Chaque binôme prend un bus, une fiche trajet, une fiche de suivi et des personnages.</p> <p>Le bus au départ est vide. Au premier arrêt, installer dans le bus, le nombre de passagers indiqué. Au deuxième et au troisième arrêt, des passagers peuvent descendre ou monter dans le car.</p> <p>Il faut à la fin du trajet, inscrire sur la fiche suivi le nombre total de passagers présents dans le car.</p> <p>Répéter le jeu 10 fois.</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
	Trajet composé de 2 arrêts	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser une seule opération, addition ou soustraction- Banque numérique- Jetons personnages
	Trajet composé de 3 arrêts	<ul style="list-style-type: none">- Alternner addition et soustraction- Bande numérique- Jetons personnages- Jouer seul
	Trajet composé de 4 arrêts	<ul style="list-style-type: none">- Alternner addition et soustraction- Bande numérique- Jetons personnages- Jouer seul
	Trajet composé de 4 arrêts (Sans jetons personnages)	<ul style="list-style-type: none">- Utiliser des plus grands nombres