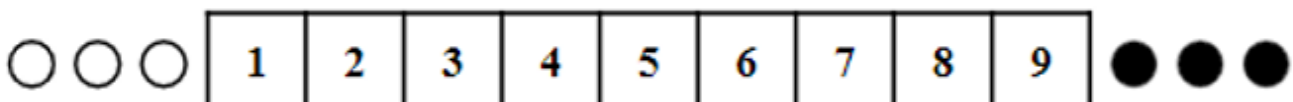


Grille d'analyse des jeux mathématiques






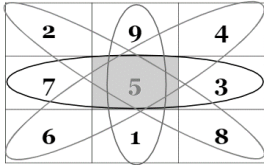

Jeu	« 15 vainc »	
Cycle 2	Domaine(s) mathématique(s)	Nombres et calculs
Compétences mathématiques	<p>Calculer avec des nombres entiers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mémoriser des faits numériques et des procédures <ul style="list-style-type: none"> ○ Tables d'addition ○ Décompositions additives, compléments <p>Calcul mental</p> <ul style="list-style-type: none"> - Traiter à l'oral des calculs relevant de l'addition et de la soustraction - Calculer sans le support de l'écrit pour obtenir un résultat exact 	
Autres compétences (transversales, langagières...)	<p>Ecouter pour comprendre des messages oraux</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maintenir une attention orientée en fonction du but : orienter les choix du jeu, comprendre ce que font les autres joueurs, rester dans les principes de la règle <p>Dire pour être entendu et compris</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre en compte des récepteurs ou interlocuteurs : échanger de manière constructive avec les autres joueurs - Mobiliser des techniques qui font qu'on est écouté : pouvoir rappeler un point de règle <p>Participer à des échanges dans des situations diverses</p> <ul style="list-style-type: none"> - Respecter les règles régulant les échanges : parler à son tour et écouter les autres joueurs - Prendre conscience et tenir compte des enjeux : parler à bon escient en sachant aussi différer sa parole 	
Dispositifs Humain (gpe/individ.) Social (arbitre...) Matériel (plateaux, jetons...)	<p>2 joueurs côte à côte - 1 arbitre possible avec des cartons pour noter au fur et à mesure les scores de chaque joueur</p> <p>1 piste de jeu de 9 cases numérotées de 1 à 9</p> <p>3 jetons d'une couleur opaque – 3 jetons d'une autre couleur opaque</p>	
But du jeu Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.	Totaliser 15 points en plaçant 3 jetons.	
Règles du jeu Comment dois-je jouer pour gagner ?	<p>Chaque joueur, à tour de rôle, pose un de ses jetons sur une case libre. Le but est de totaliser 15, en additionnant les 3 nombres associés aux 3 jetons.</p> <p>Si personne n'a gagné lorsque les 6 pions sont posés, chaque joueur à tour de rôle, déplace un de ses pions vers une case libre, jusqu'à ce que l'un des joueurs obtienne le total de 15.</p> <p>Une manche gagnée = 1 point. Le premier joueur qui remporte 7 manches a gagné.</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
	<ul style="list-style-type: none"> - 10 vainc en 2 coups, un rôle de joueur et un rôle de bloqueur 	<ul style="list-style-type: none"> - Piste de jeu avec constellations - Recours à une collection témoin pour comptabiliser le total - Jetons transparents - Compléments à 10 à disposition - Cartons pour noter son score - Table d'addition
	<ul style="list-style-type: none"> - 10 vainc en 2 coups - Piste de jeu avec constellations 	<ul style="list-style-type: none"> - Piste de jeu avec constellations - Recours à une collection témoin pour comptabiliser le total - Jetons transparents - Compléments à 10 à disposition - Cartons pour noter son score - Table d'addition
	<ul style="list-style-type: none"> - 10 vainc en 3 coups 	<ul style="list-style-type: none"> - Piste de jeu avec constellations - Recours à une collection témoin pour comptabiliser le total - Jetons transparents - Bande numérique - Calculatrice - Liste de toutes les possibilités pour obtenir 10 en additionnant 3 nombres différents - Cartons pour noter son score - Table d'addition
	<ul style="list-style-type: none"> - 15 vainc en 2 coups 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons transparents - Bande numérique - Compléments à 15 à disposition - Cartons pour noter son score - Table d'addition
	<ul style="list-style-type: none"> - 15 vainc en 3 coups 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons transparents - Bande numérique - Calculatrice - Carré magique de 15 à disposition <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - Cartons pour noter son score - Table d'addition
	<ul style="list-style-type: none"> - 150 vainc en trois coups (bande de chiffres de 10 en 10) 	<ul style="list-style-type: none"> - Jetons transparents - Bande numérique - Calculatrice - Carré magique de 150 à disposition - Cartons pour noter son score - Table d'addition