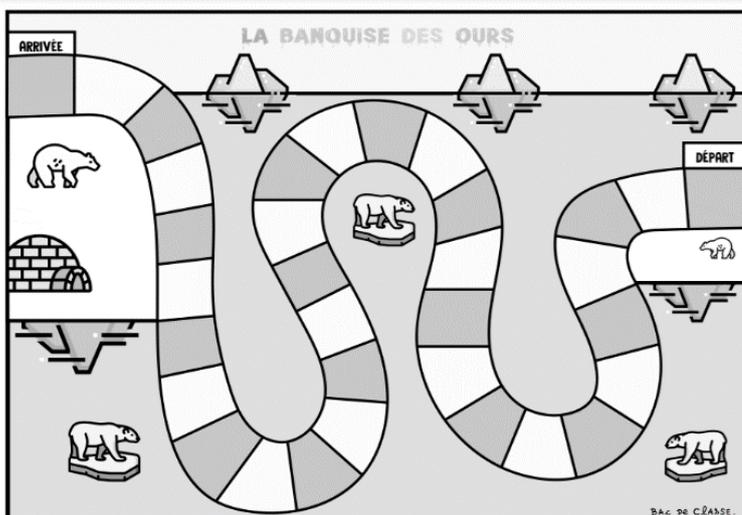


Grille d'analyse des jeux mathématiques

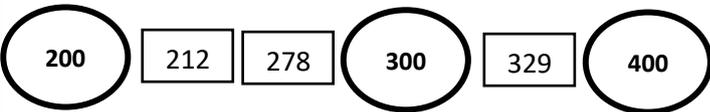
Jeu	« Banquise des ours »	
Cycle 2	Domaine(s) mathématique(s)	Nombres et calculs
Compétences mathématiques	<p>Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers 	
<p>Dispositifs</p> <p>Humain (gpe/individ.) Social (arbitre...) Matériel (plateaux, jetons...)</p>	<p>2 joueurs et 1 arbitre Plateau du Jeu « la banquise des ours » à imprimer sur papier A3 https://drive.google.com/file/d/1NVnxxXwGeXRbnXUIIRacah_tTAkNMJdu/view Cartes nombres Cartes individuelles « encadrement » : 1 par élève ou 1 grande pour tous. Pions</p> <p>Points de vigilance Plateau de jeu : Placer la case « Départ » à gauche du plateau de jeu et la case « Arrivée » à droite. Cartes encadrement : Entre 100 et 200, entre 200 et 300, entre 300 et 400... et non pas entre 200 et 100...</p>	
<p>But du jeu</p> <p>Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.</p>	Arriver le premier sur la case « Arrivée ».	
<p>Règles du jeu</p> <p>Comment dois-je jouer pour gagner ?</p>	<p>Piocher une carte « nombre » et la poser sur sa carte « numération ». Enoncer le nombre à l'autre joueur. Intercaler son nombre en indiquant à l'autre joueur entre quel nombre et quel nombre il se situe. Avancer le pion du nombre de cases indiquées par l'intervalle.</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
	Intercaler un nombre entre 5 unités (exemple entre 0 et 5, 5 et 10...).	
	Intercaler un nombre entre des dizaines (cartes nombres inférieures à 100).	<ul style="list-style-type: none">- Une bande numérique
	Intercaler un nombre entre les centaines / milliers.	<ul style="list-style-type: none">- Réduire le nombre d'encadrements possibles, en sélectionnant les cartes nombres avant de démarrer le jeu- Disposer les cartes « nombres » de chacun des joueurs, de façon à constituer une bande numérique, au fur et à mesure du jeu. <p><i>Exemple :</i></p> 
	Intercaler un nombre entre deux dizaines sur des nombres supérieurs à 100.	<ul style="list-style-type: none">- Indiquer si le nombre inscrit sur la carte, sera plus proche de « ?00 » ou de « ?00 ». <p><i>Exemple : 215 sera plus proche de 200 que de 300.</i></p>
	Intercaler un nombre entre des nombres choisis au hasard.	