

# Grille d'analyse des jeux mathématiques





<p><b>Nom du jeu</b></p>	<p>« Dépasse pas 100 ! »</p>	
<p><b>Cycle 2</b></p>	<p><b>Domaine(s) mathématique(s)</b></p>	<p><b>Nombres et calculs</b></p>
<p><b>Compétences mathématiques</b></p>	<p><b>Calcul mental</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculer sans le support de l'écrit</li> <li>- Mobiliser en situation ses connaissances de faits numériques et ses connaissances sur la numération</li> <li>- Ajouter, soustraire mentalement des nombres inférieurs à 100.</li> </ul>	
<p><b>Dispositifs</b> Humain (gpe/indiv.), social (arbitre...), matériel (plateaux, jetons...)</p>	<p>3 ou 4 joueurs Un jeu de 52 cartes « classique » Chaque carte vaut sa valeur habituelle sauf :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le roi qui vaut +20 ou -20</li> <li>- La dame qui vaut +10 ou -10</li> <li>- Le valet qui vaut +5 ou -5</li> </ul>	
<p><b>But du jeu</b> Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.</p>	<p>Ne pas dépasser 100. Le dernier joueur en jeu gagne la partie.</p>	
<p><b>Règles du jeu</b> Comment dois-je jouer pour gagner ?</p>	<p>Chaque joueur a 5 cartes en main et peut les regarder. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur pose une carte et annonce sa valeur puis pioche une carte pour toujours en avoir 5. Le joueur suivant pose une carte par-dessus en annonçant sa valeur (la somme ou la différence car pour les cartes valet/dame/roi, le joueur peut choisir sa valeur) et annonce le total. Si un joueur dépasse 100, il faut retirer les 3 dernières cartes qui ont été posées. Le jeu se poursuit.</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...

	<b>Evolution Adaptation du jeu</b>	<b>Différenciation</b>
	<b>Dépasse pas 10 !</b> Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur dépasse 10.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartes couleur +1 / -1.</li><li>- Bande numérique</li><li>- Utiliser du matériel pour symboliser la collection qui augmente/diminue.</li><li>- Jouer en binôme.</li></ul>
	<b>Dépasse pas 20 !</b> Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur dépasse 20.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartes couleur +1 / -1.</li><li>- Bande numérique</li><li>- Utiliser du matériel pour symboliser la collection qui augmente/diminue.</li><li>- Jouer en binôme.</li></ul>
	<b>Dépasse pas 60 !</b> Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur dépasse 60.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartes couleur (+5/-5, +10/-10).</li><li>- Bande numérique</li><li>- Jouer en binôme.</li></ul>
	<b>Dépasse pas 100 !</b> Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur dépasse 100.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cartes figures</li><li>- Bande numérique</li><li>- Utiliser du matériel pour symboliser la collection qui augmente/diminue.</li><li>- Jouer en binôme.</li><li>- Calculatrice</li></ul>