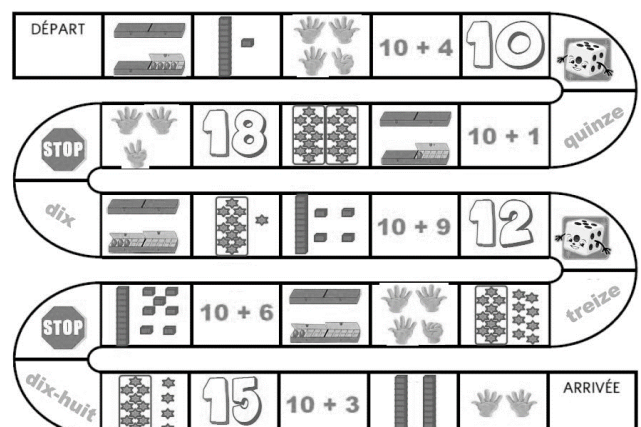
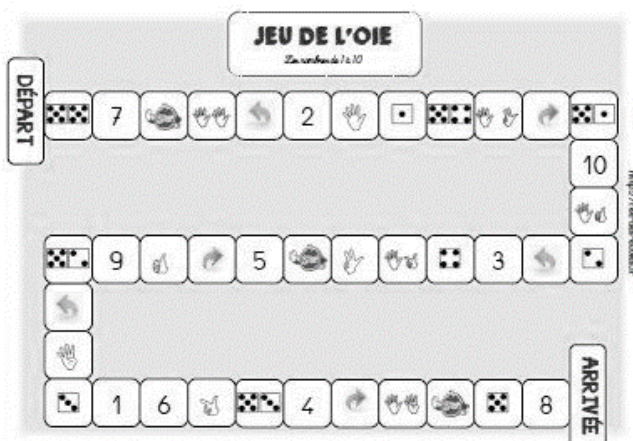


Grille d'analyse des jeux mathématiques










<p>Nom du jeu</p>	<p>« Jeu de l'oie »</p>	
<p>Cycle 2</p>	<p>Domaine(s) mathématique(s)</p>	<p>Nombres et calculs</p>
<p>Compétences mathématiques</p>	<p>Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser diverses représentations des nombres (écritures en chiffres, et en lettres, noms à l'oral, graduations sur une demi-droite, constellations sur des dés, doigts de la main...) - Passer d'une représentation à une autre, en particulier les noms des nombres à leurs écritures chiffrées. 	
<p>Dispositifs Humain (gpe/indiv.), social (arbitre...), matériel (plateaux, jetons...)</p>	<p>2 à 4 joueurs - 1 arbitre 1 piste de jeu de 41 cases numérotées de 1 à 10. Pions de couleur 1 dé</p>	
<p>But du jeu Critère(s) de réussite : Ce que je dois faire pour gagner.</p>	<p>Finir le parcours le premier, en identifiant correctement les différentes représentations du nombre.</p>	
<p>Règles du jeu Comment dois-je jouer pour gagner ?</p>	<p>Au préalable, chacun lance le dé, celui qui a le plus grand score, commence.</p> <p>A chaque tour, un joueur lance le dé et doit se déplacer en énonçant le nombre indiqué sur sa case. L'arbitre valide ou non la réponse. Si la réponse est bonne, c'est au joueur suivant de jouer. Si la réponse est incorrecte, le joueur recule d'une case.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La case STOP indique un tour de pénalité. - Les flèches indiquent, que l'on recule d'une case ou que l'on avance. <p>Lorsqu'un joueur a terminé le parcours, les autres joueurs poursuivent le jeu.</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">- Représentations des nombres de 1 à 10<ul style="list-style-type: none">⇒ Doigts⇒ Dés⇒ Nombres en chiffres⇒ Nombres en lettres⇒ Matériel de numération     	<ul style="list-style-type: none">- Retirer les « cases spéciales »- Jetons transparents- Jouer en binôme- Réduire le nombre de cases- Avoir accès aux leçons de référence- Insérer la représentation : droite graduée
	<ul style="list-style-type: none">- Représentations des nombres de 1 à 20<ul style="list-style-type: none">⇒ Doigts⇒ Dés⇒ Nombres en chiffres⇒ Nombres en lettres⇒ Matériel de numération	<ul style="list-style-type: none">- Augmenter ou diminuer le nombre de cases- Avoir du matériel de numération (manipulation)- Jetons transparents- Avoir accès aux leçons de référence- Bande numérique- Insérer la représentation : droite graduée
	<ul style="list-style-type: none">- Représentations des nombres jusqu'à 99<ul style="list-style-type: none">⇒ Doigts⇒ Dés⇒ Nombres en chiffres⇒ Nombres en lettres⇒ Matériel de numération⇒ Droite graduée⇒ Décompositions	<ul style="list-style-type: none">- Augmenter ou diminuer le nombre de cases- Avoir du matériel de numération (manipulation)- Jetons transparents- Avoir accès aux leçons de référence- Bande numérique
	<ul style="list-style-type: none">- Représentations des nombres jusqu'à 999<ul style="list-style-type: none">⇒ Doigts⇒ Dés⇒ Nombres en chiffres⇒ Nombres en lettres⇒ Matériel de numération⇒ Droite graduée⇒ Décompositions	<ul style="list-style-type: none">- Augmenter ou diminuer le nombre de cases- Jetons transparents- Accès aux leçons de référence