

Grille d'analyse de jeux mathématiques

Nom du jeu : Fermez la boîte

Niveau (x) : MS/GS

Connaissances mathématiques, capacités, attitudes mises en jeu	Difficultés hypothétiques	Aides	Variables	Activités et jeux possibles à mettre en parallèle
<p><u>Connaissances</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Connaissance de la suite orale et écrite jusqu'à 12 au moins - Reconnaissance des constellations du dé - Association du nom des nombres à leur écriture chiffrée jusqu'à 12 - Mémorisation de certains résultats additifs <p><u>Capacités</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Additionner des nombres - Surcompter (GS) - Décomposer des nombres - Ranger du plus grand au plus petit - Rechercher des compléments à ... - Comparer des nombres <p><u>Attitudes</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Accepter que le gagnant est celui qui possède le moins de points - Repérer qu'on ne peut plus abaisser de plaques 	<ul style="list-style-type: none"> - Confusion entre plaques abaissées ou non - Reconnaissance des constellations du dé - Ecriture chiffrée jusqu'à 12 au moins - Additionner 2 dés - Mémoriser des résultats additifs 	<ul style="list-style-type: none"> - Feuille avec les écritures chiffrées et les constellations correspondantes - Bande numérique - Gommettes positionnées sur les plaques - Fiche de décompositions de nombres déjà rencontrées (ex. : « la maison du 6 ») sur la table 	<ul style="list-style-type: none"> - Nombre de dés utilisés - Varier les faces des dés : 2 dés de 3, 2 dés chiffrés, 1 dé chiffré + 1 dé constellations - Nombre de joueurs - Nombre de plaques utilisées 6, 9, 12 	<ul style="list-style-type: none"> - Loto, memory pour résultats additifs - Skip bo (suite numérique) - Jeux de plateau avec dés (reconnaissance des constellations) - Switch (combinaisons) - Jeux de cartes (suite numérique) - Dés morts - Martinetti - Matador - Yam - La cage - Le 1 maléfique - Le douze barré - Grand cœur - Gain du roi