

## Tableau d'analyse d'un jeu mathématique

Nom du jeu/rèf		
Cycle-Niveau	Domaine(s) mathématique(s)	
Compétences mathématiques mises en jeu		
Autres compétences (transversales, langagières...)		
Dispositifs : indiv, gpe...		
But du jeu		
Tâche (règle du jeu)		
Stratégies : anticipation, hasard, adaptation		
Variables	évolution	
	différenciation	

- But du jeu : ce que je dois faire pour gagner
- Tâche(s) : comment je dois jouer pour gagner
- Stratégies : Hasard, adaptation, anticipation, déduction...
- Dispositifs : plateau, cartes, arbitre, sablier...
- Variables : didactiques (valeur des cartes, de la cible à atteindre...), pédagogiques (jouer en équipe, en binôme...), matérielles (taille des modèles, présence de tables, de calculatrice...)