

Proposition d'analyse de jeux mathématiques

Nom du jeu	Quadruplay	Octuplay	Equiplay	Le 15 Vainc
But du jeu	Totaliser 4 points en plaçant en premier ses 4 anneaux sur le plateau	Totaliser 8 points en plaçant en premier ses 4 anneaux sur le plateau	Placer ses 4 anneaux pour constituer 2 collections équipotentes (2 points noirs et deux points blancs)	Totaliser 15 points en plaçant ses 3 jetons
Organisation : indiv, gpe, arbitre, matériel...	2 joueurs 1 arbitre possible	2 joueurs 1 arbitre possible	2 joueurs 1 arbitre possible	2 joueurs 1 arbitre possible Calculatrice Tables d'addition
Tâche (règle du jeu)	Chacun à tour de rôle place un anneau sur un élément du plateau Le premier à avoir posé ses 4 anneaux et totalisé 4 points a gagné Sinon, chacun à tour de rôle déplace un anneau le long des traits reliant les points pour atteindre 4 points	2 joueurs Chacun à tour de rôle place un anneau sur un élément du plateau Le premier à avoir posé ses 4 anneaux et totalisé 8 points a gagné Sinon, chacun à tour de rôle déplace un anneau le long des traits reliant les points pour atteindre 8 points	2 joueurs Chacun à tour de rôle place un anneau sur un élément du plateau Le premier à avoir posé ses 4 anneaux et entouré ainsi 2 points noirs et 2 points blancs a gagné Sinon, chacun à tour de rôle déplace un anneau le long des traits reliant les points pour entourer 2 points noirs et 2 points blancs	2 joueurs A tour de rôle chacun ose un jeton sur un nombre. Le premier à avoir posé ses 3 jetons et totalisé 15 a gagné. Sinon, chacun à tour de rôle déplace un jeton pour atteindre 15
Apprentissages mathématiques mis en jeu	Subitizing + Dénombrer : Par comptage : -De 1 en 1 depuis le premier élément (énumération) -Par surcomptage Par calcul (regroupement, décomposition/recomposition) Ex : je reconnais 2 et je reconnais 5, ça fait 7, $6+7 = 6+6+1$ (appui sur les doubles) Tables : -Complément : combien pour aller à... -Décomposition des nombres -place du zéro	Subitizing + Dénombrer : Par comptage : -De 1 en 1 depuis le premier élément (énumération) -Par surcomptage Par calcul (regroupement, décomposition/recomposition) Ex : je reconnais 2 et je reconnais 5, ça fait 7, $6+7 = 6+6+1$ (appui sur les doubles) Tables : -Complément : combien pour aller à... -Décomposition des nombres -place du zéro	Constitution de sous collections Compléter une collection Place du zéro Comparaison de collections : terme à terme, ordre sur les nombres, complément ($5 < 5+1$)	Tables d'addition : 1. Construction (Cal. Réfléchi) 2. Consolidation (Calcul automatisé) => Utilisation de l'outil « table » Décomposition d'un nombre Compléments
Pistes pour faire évoluer le jeu	Remplacer les points par une écriture chiffrée Modifier le nombre cible Proposer des nombres puissance de dix	Remplacer les points par une écriture chiffrée Modifier le nombre cible	Remplacer les points par une écriture chiffrée Modifier le nombre de points pour des sous collections plus grandes	10-Vainc, en 2 coups Remplacer par des constellations (GS) Modifier le nombre cible Modifier le nombre de jetons Jetons transparents ou opaques Autoriser d'autres opérations que +