

## ANALYSE DE JEUX

Ce document est élaboré comme aide à l'analyse d'un jeu ou de matériel didactique qui pourrait permettre la constitution d'une fiche de présentation et d'utilisation progressive d'un jeu pour apprendre et construire des compétences.

### A – Présentation :

- description du matériel ;
- règle du jeu ;
- déroulement du jeu ou de l'activité ;
- notions mathématiques sollicitées (ou à acquérir).

### B – Analyse :

Celle-ci peut s'articuler autour des questions suivantes (si elles n'ont pas déjà été abordées dans la partie présentation) :

- 1) Présentation du jeu :
  - quel est le but du jeu ?
  - à combien joue-t-on ?
  - quel est l'enjeu pour l'enfant de telle ou telle case ?
  - comment se termine le jeu ?
  - .....
- 2) Qu'y a-t-il à savoir et/ou à apprendre ? (ex : codage, organisation de déplacements géométriques, le nombre, la circulation du dé entre les enfants,.....)
- 3) Le jeu est-il :
  - un jeu de hasard ?
  - un jeu de stratégie (l'enfant a-t-il des choix à faire) ?
  - autre... ?
- 4) Quels savoirs l'enseignant peut-il faire émerger lors d'un « arrêt sur image » (interruption du jeu permettant de faire expliciter et anticiper par les enfants les situations et stratégies) ?
- 5) Quelles pourraient être les modalités d'une évaluation des acquis des enfants quant aux savoirs mis en jeu ?
- 6) Proposer des variantes ou modifications qui permettraient de rendre plus facile ou plus difficile l'activité (ou d'exploiter le même matériel pour viser d'autres objectifs ou compétences).