

Grille d'analyse du jeu : La charrette

GS

But du jeu : Le joueur ayant placé tous ses dominos est le gagnant.

Distribution : un jeu de dominos-un plateau de la roue de la charrette.

Chaque joueur pioche 7 dominos.

La règle : Les dominos sont retournés sur la table. Les dominos restants constituent la pioche. Le joueur qui a le double 6 ou à défaut le double suivant commence la partie. Les doubles doivent être placés au centre en étoile. Chaque branche de l'étoile est composé de 4 dominos maximum. A tour de rôle, chaque joueur pose un domino selon la règle des dominos traditionnels. S'il n'en a pas, il pioche. Le joueur ayant placé tous ses dominos est le gagnant. Dans le cas où le jeu est bloqué, c'est le joueur qui a le moins de points qui gagne.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p>Approche des quantités et des nombres :</p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Repérer les doubles Repérer et associer des ensembles équipotents <p><u>Approche ordinale</u></p> <p>Notion de Tour de la partie (premier joueur, deuxième joueur, troisième...)</p>	<p>Être capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Savoir jouer aux dominos traditionnels Tenir compte des différents rayons de la roue (visualiser plusieurs possibilités) Jouer chacun son tour 	<p>Avant le jeu : Etablir les règles. Former 6 branches de 4 dominos, chaque branche commençant par un domino double</p> <div data-bbox="1037 635 1541 1082" style="text-align: center;"> </div> <p>Pendant le jeu : Présence de l'enseignant pour activer les stratégies et les développer</p> <p>Après le jeu : Déterminer le gagnant Compter les constellations pour connaître le gagnant.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Diversifier la représentation symbolique avec des dominos constellations et des dominos avec l'écriture chiffrée Construire un plateau qui permettra de visualiser la suite de 4 dominos par branches.