



Fiche d'analyse de jeux

QWINTO

Gigamic

site internet : www.gigamic.com



But du jeu : lancer 1, 2 ou 3 dés et inscrire un maximum de nombres possible dans chacune des 3 rangées colorées. Les nombres doivent être inscrits dans un ordre de valeur croissant de gauche à droite.

Les prérequis nécessaires

La connaissance des nombres (jusque 16) et l'ordre croissant et décroissant.

Les gestes incontournables

L'attention tout au long de la partie

La compréhension et la mémorisation des règles

La réflexion pour l'application des règles.

Photo du jeu



Gestes « moyens » :

attention, compréhension ,
mémorisation.



Geste « but » : réflexion.

Et les perceptions dans tout cela ?

Visuelles et tactiles. Auditive pour l'annonce du total.

Appel à la structuration et organisation spatio-temporelle

Le(s) paramètre(s) incontournable(s)

P2 et P3.

Ce jeu peut mener à un transfert vers l'organisation de schèmes numériques, de droites graduées ,... la résolution d'opérations mathématiques.