APERÇU GRATUIT

Séance 1 · Découvrir les mécaniques

Fiche animateur, cycle 3, 55 minutes.

Objectif : identifier trois mécaniques différentes dans deux jeux courts, puis les expliquer avec ses mots.

Matériel : deux jeux de cartes simples, une fiche élève par groupe, un tableau pour la synthèse collective.

Temps	Atelier	Consigne
10 min	Accueil	Expliquer la règle du jour en trois phrases
25 min	Jeu	Jouer une manche, noter ce qui décide de la victoire
15 min	Synthèse	Comparer les mécaniques des deux jeux

Extrait 1 sur 2 · document complet : PDF A4, 48 pages + fiches
© 2026 JeuMatch · usage personnel

APERÇU GRATUIT

Fiche élève · Observer une partie

À remplir seul ou en binôme pendant le jeu.

Avant de jouer : à quoi reconnaît-on qu'un joueur prend l'avantage ?

Pendant la partie : note une décision qui change la suite du jeu.

- Le but du jeu en une phrase.
- Deux règles qui créent un choix difficile.
- Une mecanique que l'on retrouve dans un autre jeu.
- Une question à poser à l'animateur.

Extrait 2 sur 2 · document complet : PDF A4, 48 pages + fiches
© 2026 JeuMatch · usage personnel