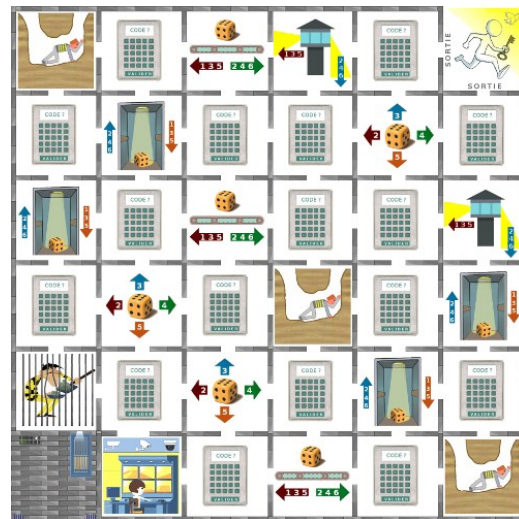


## FICHE PROFESSEUR

- **Niveau et Durée** : 1 séance en 2nde mais adaptable à tous les niveaux
- **Objectif pédagogique** : Travailler les automatismes avec un feedback immédiat sur un ou plusieurs thèmes avec comme support un jeu de plateau.
- **La situation-problème** : Sur le plateau de jeu sont disposés initialement deux pions prisonniers et deux pions gardiens dans leurs cases dédiées. Chaque joueur exécute les actions spécifiques à la salle dans laquelle il se trouve et décrites sur une feuille ACTIONS. Des défis mathématiques sont proposés dans les salles digicodes du plateau de jeu. La règle complète du jeu est jointe au dossier zippé en bas de cette page.



- **Déroulement** : Il s'agit d'un atelier qui peut être proposé dans le cadre d'un plan de travail par exemple sur plusieurs séances. Une équipe de 4 joueurs au fond de la salle joue pendant une partie de la séance pendant que les autres élèves travaillent sur les fiches d'un plan de travail par exemple. L'objectif étant ainsi que tous les élèves passent par cet atelier jeu au cours de la séquence.
- **Dans les programmes du niveau visé** :  
Tous les thèmes du programme peuvent ainsi être intégrés dans ce jeu. Il suffit pour cela d'adapter les questions au thème souhaité. Les questions posées se trouvent dans le fichier DIGICODES.odt. Les réponses à flasher sont placées au dos de chaque carte et peuvent être réalisées à partir d'un site dédié tel que QR Code Generator.
- **Dans la grille de compétences**

Compétence	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
<b>Communiquer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Opérer la conversion entre le langage naturel et le langage symbolique formel.</li> <li>- Développer une argumentation mathématique correcte à l'oral.</li> <li>- S'exprimer avec clarté et précision à l'oral</li> </ul>	- L'élève doit répondre à la question de la carte digicode qui est contrôlée avec le flash-code figurant au dos de la carte.
<b>Calculer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mettre en œuvre des algorithmes simples.</li> <li>- Exercer l'intelligence du calcul : organiser les différentes étapes d'un calcul complexe, choisir des transformations, effectuer des simplifications.</li> </ul>	- Le joueur a la possibilité d'effectuer par écrit ou mentalement le calcul demandé.

- **Éléments d'analyse a posteriori** :

Recommandations :

L'enseignant déconseille de faire jouer tous les élèves de la classe au cours d'une même séance pour d'une part ne pas avoir besoin de créer plusieurs plateaux de jeux. Par ailleurs, ce jeu est avant tout une activité mathématique que les élèves risquent de perdre de vue si ils jouent tous en même temps.

L'objectif est de travailler les automatismes donc les questions posées doivent être rapidement résolues pour entretenir une dynamique de jeu quitte à limiter la durée pour répondre à une question au moyen d'un sablier par exemple.

Dans ce jeu, la validation des réponses est effectuée grâce à un flash-code qui fournit la réponse détaillée sous la forme d'un texte. Les élèves peuvent utiliser leur smartphone ou une tablette mise à leur disposition.