

FICHE PROFESSEUR

- **Niveau et Durée** : Testé en 2nde mais adaptable à tous niveaux du Lycée ou de fin de collège.
- **Objectif pédagogique** : Travailler les automatismes en calcul ou sur les fonctions, l'interprétation d'algorithme en séances d'accompagnement personnalisé ou en classe normale.
- **La situation-problème** : Avoir gagné le plus de pièces d'or, sur quand la partie s'arrête en répondant aux défis et en ayant la meilleure stratégie.
- **Les consignes et la réalisation attendue** : Voir la règle du jeu
- **Déroulement** : Peut se jouer à partir de deux élèves, mais idéalement cinq, ce qui favorise alors les « combats ». L'objectif est de finir la partie avec le plus d'or possible. Pour cela il faut répondre correctement aux questions (validation de la réponse par les autres joueurs) en évitant de se faire piller par les autres joueurs et en gérant bien les cales de son bateau. Attention celui qui finit le tour de l'île en premier n'est pas le vainqueur de la partie !
- **Dans les programmes du niveau visé** : Automatismes
- **Dans la grille de compétences**

Compétence	Les capacités à évaluer en situation	Indicateurs de réussite
Calculer	Appliquer des techniques et mettre en œuvre des algorithmes	Répond aux différents défis
Raisonner	Valider ou invalider une hypothèse, une conjecture	Contrôle de sa réponse et de celle des autres joueurs

- **Éléments d'analyse a posteriori** :
 - La mise en place du jeu est un peu longue mais les élèves comprennent assez vite l'organisation du jeu et le fonctionnement par tour les différentes stratégies possibles (capitaliser le plus d'or possible, combattre pour piller les autres joueurs, finir le circuit rapidement,...) rendent une partie assez ludique.
 - Pour ne pas ralentir le jeu et perdre en « jouabilité » il ne faut pas prévoir de questions trop compliquées.