

FICHE ENSEIGNANT

Niveau concerné

Fin Cycle 4 – Début Seconde.

Durée :

L'activité contient :

Compétences mathématiques :

Chercher	X
Raisonner	X
Modéliser	X
Représenter	X
Calculer	X
Communiquer	X

Prérequis

Notions du programme de troisième.

Modalités et matériel

Matériel :

- 5 boîtes, dont quatre identiques et une plus grande qui constitue le coffre final.
- 5 cadenas, dont quatre à trois chiffres et un à quatre chiffres.
- Set d'énigmes à constituer selon ce que l'on veut réviser.

Modalités :

- Tout au long de l'année de troisième pour réviser les notions importantes grâce aux jeux et énigmes ou en classe de seconde pour revoir les points importants du programme de troisième.
- En demi-groupe de préférence.

Objectifs

Faire réviser les notions essentielles du programme de troisième grâce aux jeux et énigmes proposés.

Scénario

En début d'heure, le professeur explique le principe du jeu aux élèves, qui constituent ensuite des équipes de 4 maximum. Ils ont une heure pour réussir à ouvrir le coffre final (cadenas à 4 chiffres). Pour cela, ils auront besoin d'ouvrir les quatre boîtes intermédiaires (cadenas à 3 chiffres), qui contiennent chacune un indice. Ces quatre indices réunis permettent d'ouvrir la boîte finale.

Ils doivent se répartir le travail comme ils le souhaitent, sachant que les énigmes sont imprimées sur feuilles de couleurs, par exemple une énigme verte ouvrant la boîte du cadenas vert.

On peut donner des coups de pouce aux équipes sur la « forme » des énigmes, en essayant de préserver le « fond » (c'est-à-dire de faire réviser les notions importantes).

Il est possible de combiner différentes parties du programme, par exemple on peut ne réviser que l'arithmétique en utilisant tout le set d'énigmes arithmétiques, ou encore combiner transformations et calcul littéral si on veut réviser plusieurs parties.