

## FICHE ENSEIGNANT

### Niveau concerné

Cycle 4

### Durée :

### L'activité contient :

### Compétences mathématiques :

Chercher	X
Raisonner	
Modéliser	
Représenter	X
Calculer	
Communiquer	X

### Domaines du socle :

Domaine 1	
Domaine 2	
Domaine 3	Expliquer à l'oral sa démarche.
Domaine 4	Observer, expérimenter. Tester, essayer plusieurs pistes de résolution.
Domaine 5	Utiliser les transformations du plan.

### Pré-Requis

Pas de prérequis particuliers, il s'agit là d'un jeu pour découvrir ou redécouvrir les différentes transformations.

### Modalités et matériels

#### Matériel :

- Jeu « OXIZO » sur logiciel scratch.

### Modalités :

- Jeu à utiliser pour découvrir ou redécouvrir les transformations.
- En demi-groupe de préférence et en salle informatique.

### **Objectifs**

---

Les élèves découvrent un jeu et ses règles.

Ils testent le jeu et essayent de progresser dans les niveaux (on peut ainsi différencier dans la classe).

Ils utilisent les déplacements des différentes transformations.

### **Scénario**

---

En salle informatique, les élèves lancent le jeu « OXIZO » et essayent d'aller le plus loin possible dans le jeu.

On peut même leur donner le lien pour qu'ils continuent le jeu chez eux.