

DANS NOS CLASSES

UN JEU D'AVENTURES : LES ENQUÊTES DU COMMISSAIRE GIRARD

APMEP Lorraine Groupe Jeux



Ce jeu a été préparé pour des élèves de CM2 - sixième, en classe ou lors de rencontres entre les classes. Il est réalisable sur ordinateur, tablette ou T.B.I. Nos lecteurs peuvent [tester le jeu en ligne](#) et l'utiliser avec leurs élèves.

Les élèves sont partagés en quatre groupes pour une durée de 55 minutes, la collaboration entre les groupes est encouragée.

Chaque groupe doit résoudre un des quatre problèmes pour récupérer la valeur des lettres du cryptarithme. Une fois les indices trouvés, ils doivent le résoudre ensemble pour trouver le mot de passe et ainsi stopper l'attaque du site. Ils ont alors accès à une page de notre site contenant des [jeux mathématiques comme récompense](#). Un [document d'accompagnement](#) a été préparé pour les enseignants futurs utilisateurs.

Dans le scénario, il est précisé que les perquisitions doivent avoir lieu en même temps : ce n'est qu'une mise en scène pour inciter les élèves à s'organiser et se répartir le travail.

L'intérêt de proposer ce jeu entièrement sous forme numérique est de créer l'envie, le besoin pour d'éventuels goûters APMEP sur la création de jeux d'aventures ou d'évasion.

Le jeu a été utilisé par Fathi avec ses élèves de sixième le vendredi 13 mars, dernier jour de la « Semaine des mathématiques ». Le jeu n'a pu aller à son terme, il a fallu prendre sur l'heure de cours pour expliquer aux élèves ce qu'était ce virus dont tout le monde parlait, sa dangerosité et leur dire que leur collège allait être fermé dès lundi matin pour une durée indéterminée...

L'expérience devra être retentée avec d'autres élèves. Affaire à suivre.

[Retour au sommaire](#)