

JEU D'AVENTURE AU COLLÈGE JEAN D'ALLAMONT

APMEP Lorraine - Groupe Jeux

Le 24 mai 2022, les élèves d'une classe de sixième du collège Jean d'Allamont à Montmédy ont mis en œuvre le [jeu d'aventure](#) imaginé par le groupe Jeux de notre régionale.



Le [compte Twitter](#) de l'établissement s'en est fait l'écho, voici un compte rendu pour les lecteurs du Petit Vert.

Le début de la vidéo et le but du « jeu d'aventure » ont été vus le matin de 11h à 12h pour avoir un peu de marge pendant la période prévue pour les recherches des élèves (l'après-midi, de 13h30 à 14h30). La documentaliste et la collègue [AESH](#) de l'établissement ont accompagné l'enseignante de la classe.

Sur une table au centre de la salle se trouvaient une tablette, les QR-codes à scanner, la grille à décoder et les quatre caches.

Des îlots de tables éloignées les unes des autres avaient été préparés pour chaque équipe. Sur chaque îlot, il y avait une pochette avec les documents (les trois énigmes, les quatre pièces du carré géomagique, les pièces du carré de Metz et un patron de cube en papier) et une tablette pour compléter le patron sur GeoGebra.

Les élèves ont dû ensuite se débrouiller : dans une équipe, les élèves sont restés un peu passifs, mais dans les autres, ils se sont répartis le travail à faire.

Quand la première énigme a été résolue, chaque équipe a envoyé un de ses membres avec le nombre trouvé, au centre de la pièce. Le premier QR-code a été scanné et le code du cadenas rentré. Un élève a lu l'indice obtenu à haute voix et chaque équipe a complété sa figure sur la tablette et sur le papier.

Les pièces du carré géomagique ont été redistribuées pour la deuxième énigme. Il a été procédé de la même façon pour les énigmes suivantes.

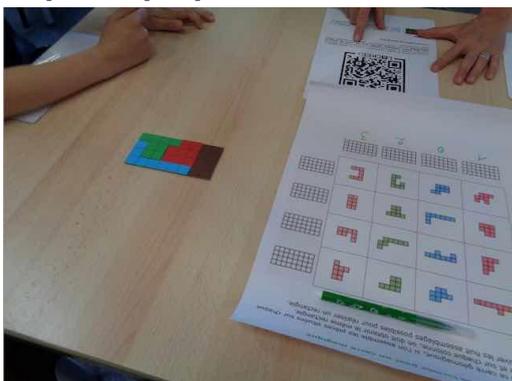
[Retour au sommaire](#)

Pour la troisième énigme, une grille blanche 6 x 6 avait été préparée, chaque équipe a colorié "son" quart avec sa réponse.

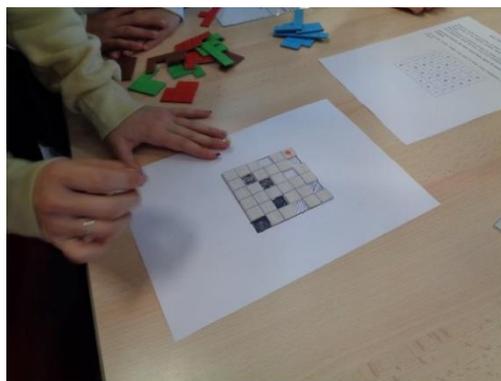
Une seule équipe a réussi à obtenir le dernier mot de passe, deux équipes n'avaient pas une figure correcte car la construction des milieux s'est faite "à peu près" en utilisant le bouton "POINT" au lieu du bouton "MILIEU" de GeoGebra (erreur classique !), la dernière équipe n'avait commencé la figure que sur le papier (malgré la consigne donnée le matin et redonnée plusieurs fois l'après-midi !), et a eu du mal ensuite, à rattraper son retard dans la construction sur la tablette.

La dernière vidéo a été regardée en classe le lendemain, grâce au mot de passe obtenu (et retenu par une élève !). Il avait été espéré, avec les patrons tracés sur papier, leur faire construire le tétraèdre. Mais le temps a manqué pour le faire.

Remarques à propos des recherches des élèves



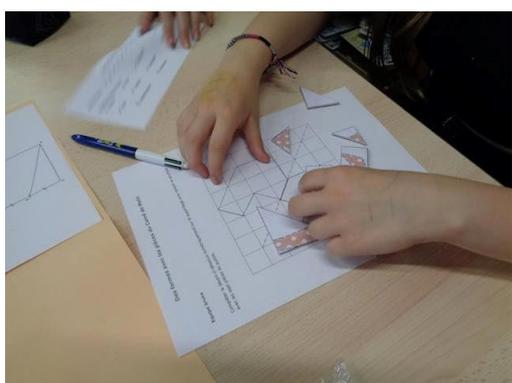
Énigme 1



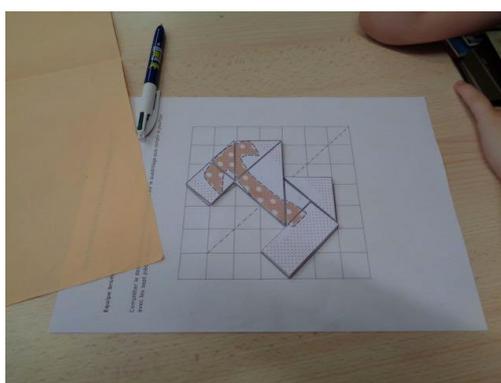
Énigme 3

Concernant l'utilisation des caches tournants, une élève n'a pas utilisé la grille blanche 6x6 préparée à l'avance, elle a posé les différentes grilles sur le papier pour trouver la bonne.

La consigne de l'énigme du Carré de Metz a gêné les élèves, ainsi que les collègues qui accompagnaient l'enseignante (la documentaliste et notre super AESH), elle serait peut-être à reformuler... « *Remplir le pourtour avec les sept pièces* » a intrigué. Le matin en classe, les élèves avaient retravaillé sur les notions d'aire et de périmètre, peut-être, faut-il y voir un lien de cause à effet.



Énigme 2



Énigme 2

Concernant l'aspect collaboratif du jeu

Il leur avait été expliqué le matin que, si un groupe ne trouvait pas une énigme, toute la classe serait bloquée et ne pourrait pas avancer. L'après-midi, ils ont bien géré, en désignant un "rapporteur" pour la mise en commun des réponses à chaque énigme.

Pour le carré de Metz, une des équipes a eu un peu plus de mal à trouver, ils se sont fait encourager par les autres (qui surveillaient le chronomètre !).