



# JEU DE ROLE issu de l'univers « heroic fantasy » -CYCLE 3-

## OBJECTIF :

- Donner un aspect ludique aux mathématiques.
- Mobiliser ses connaissances mathématiques pour résoudre des missions.
- Coopérer pour gérer les différentes situations problèmes.

## Tous les domaines sont abordés

- Espace et géométrie - le point de vue. : *la bonne tour*.
- Calcul mental : *le bouclier magique*.
- Logique : *le code secret*.
- Connaissance des nombres (entiers et décimaux) : *les dalles fatales*.
- Grandeurs et mesures – L'aire et le périmètre : *Dans la salle du coffre*.

## Croisement des disciplines : mathématiques et langue vivante

## COMPETENCES DISCIPLINAIRES :

**Chercher** : Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : dessins, tableaux.

S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses, en mobilisant des outils ou des procédures mathématiques déjà rencontrées, en élaborant un raisonnement adapté à une situation nouvelle.

**Modéliser** : Utiliser les mathématiques pour résoudre quelques problèmes.

**Raisonner** : Résoudre des problèmes nécessitant l'organisation de données multiples ou la construction d'une démarche qui combine des étapes de raisonnement.

Progresser collectivement dans une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.

**Calculer** : Contrôler la vraisemblance de ses résultats.

**Communiquer** : Expliquer sa démarche ou son raisonnement, comprendre les explications d'un autre et argumenter dans l'échange.

## MODALITES D'ORGANISATION

6 équipes obligatoirement (nains, elfes, orcs, centaures, fées, sorciers) . Chaque mission dure entre 15 à 20 minutes

## CONSIGNE (vidéo pour lancer le jeu)

Résoudre 5 missions en équipes.

Ensuite, avec l'ensemble de la classe, mettre toutes les cartes en commun pour trouver la mission finale : endormir le Direk't'heur pour retrouver l'anneau de la connaissance

## MATERIEL DISPONIBLE (à télécharger et à imprimer):

- Fiches techniques : description du jeu (mission, déroulé...)
- Fiche élève et fiche enseignant pour chaque mission.

## MATERIEL A PREVOIR :

- Matériel classique de recherche : feuilles de brouillon, ficelle....

## INTERDISCIPLINARITE

- Langue vivante : berceuse en anglais
- Littérature : le monde de *l'heroic fantasy*

## POUR ALLER PLUS LOIN :

- Pour chaque épreuve mathématique, des variables didactiques sont indiquées et/ou plusieurs niveaux d'épreuves sont donnés.
- Vous pouvez ainsi poursuivre le travail engagé sur les notions mathématiques.