

## A la recherche des mathématiciens perdus

### Déroulé du jeu :

*« 5 mathématiciens ont disparu.  
Ils se sont réunis dans un lieu tenu secret.  
Votre mission est de les retrouver avant qu'ils ne  
révolutionnent les mathématiques et ne vous rendent la  
tâche d'élève encore plus ardue... »*

îlots de 3 à 4 élèves, pas de déplacement dans la salle (classe de 26 joueurs testée)

L'enseignant n'aide pas du tout pendant les 10 premières minutes, puis coup de pouce, aide verbale au bout de 20 à 30 min.

## Première phase :

### matériel :

feuille mémo complète avec un mémo différent entouré pour chaque îlot

2 bandes chiffres et nombres

enseignant (tables « coup de pouce » disponibles à distribuer au bout de 10 minutes)

<p>Mémo</p> <p>identifiant : 18 36 25 10 15 21 14 45 14</p> <p>Mot de passe : jyoecv (clef a-8)</p>	<p>Mémo</p> <p>identifiant : 10 24 28 18 32 15 18</p> <p>Mot de passe : blzpes (clef t-7)</p>
<p>Mémo</p> <p>identifiant : 28 24 32 10 18 27 12 36 14</p> <p>Mot de passe : bwmhui (clef f-5)</p>	<p>Mémo</p> <p>identifiant : 25 18 36 32 42 36 15 27 10 32</p> <p>Mot de passe : hrxev (clef m-6)</p>
<p>Mémo</p> <p>identifiant : 14 16 25 48 15 45 14</p> <p>Mot de passe : rbvlyh (clef u-3)</p>	

×	9	8	7	6	5	4	3	2	1
1	j	r	g	e	s	m	f	p	r
2	a	u	e	o	h	r	e	m	
3	g	y	m	a	i	o	j		
4	r	t	p	y	f	u			
5	d	b	j	x	c				
6	q	l	w	r					
7	k	n	s						
8	v	z							
9	a								

a		1
b		2
c		3
d		4
e		5
f		6
g		7
h		8
i		9
j		1
k		2
l		3
m		4
n		5
o		6
p		7
q		8
r		9
s		1
t		2
u		3
v		4
w		5
x		6
y		7
z		8
		9
		1
		2
		3
		4
		5
		6
		7
		8
		9

### mise en place :

les élèves arrivent en classe.

Choix aléatoire des îlots (dé à 8 faces)

10 minutes avec uniquement le matériel de décodage

identifiant avec tables de multiplications

mot de passe avec bandelettes type roue de César

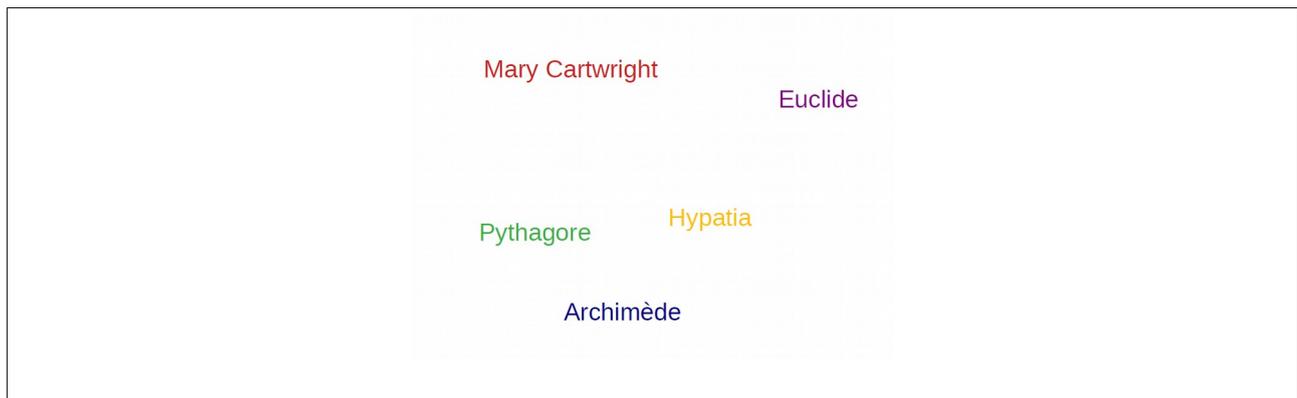
Archimède	854312
Pythagore	143728
Euclide	924378
Hypatia	784316
Cartwright	124876

## Deuxième phase :

matériel :

tablette mise à disposition des îlots (2 par table)

fichier **Les mathématiciens perdus.pdf** téléversé sur la tablette



Les élèves ayant trouvé un code pour un identifiant choisissent sur quel mathématicien cliquer, ils sont redirigés vers un genially avec code.

(il n'a pas été possible de générer d'identifiant pour élève fictif sur la tablette, sinon les genially auraient été versés sur les comptes fictifs des mathématiciens)

6ème

Archimède	<a href="https://view.genial.ly/62a3503880077b00110681ea/interactive-content-retrouvez-archimede">https://view.genial.ly/62a3503880077b00110681ea/interactive-content-retrouvez-archimede</a>
Pythagore	<a href="https://view.genial.ly/62ac0677ac83910018d8b5d8/interactive-content-retrouvez-pythagore">https://view.genial.ly/62ac0677ac83910018d8b5d8/interactive-content-retrouvez-pythagore</a>
Euclide	<a href="https://view.genial.ly/62ac402010d28600183eb33e/interactive-content-retrouvez-euclide">https://view.genial.ly/62ac402010d28600183eb33e/interactive-content-retrouvez-euclide</a>
Hypatia	<a href="https://view.genial.ly/62ac41408dfae200112dff1e/interactive-content-retrouvez-hypatia">https://view.genial.ly/62ac41408dfae200112dff1e/interactive-content-retrouvez-hypatia</a>
Cartwright	<a href="https://view.genial.ly/62ac42eaabadaa0019b86f76/interactive-content-retrouvez-cartwright">https://view.genial.ly/62ac42eaabadaa0019b86f76/interactive-content-retrouvez-cartwright</a>

3ème

Archimède	<a href="https://view.genial.ly/62b1cd5a183b120018f14eda/interactive-content-3eme-retrouvez-archimede">https://view.genial.ly/62b1cd5a183b120018f14eda/interactive-content-3eme-retrouvez-archimede</a>
Pythagore	<a href="https://view.genial.ly/62b1c84c9b1eec00118f6df4/interactive-content-3eme-retrouvez-pythagore">https://view.genial.ly/62b1c84c9b1eec00118f6df4/interactive-content-3eme-retrouvez-pythagore</a>
Euclide	<a href="https://view.genial.ly/62b1c27a3f752e001711100a/interactive-content-3eme-retrouvez-euclide">https://view.genial.ly/62b1c27a3f752e001711100a/interactive-content-3eme-retrouvez-euclide</a>
Hypatia	<a href="https://view.genial.ly/62b1c2b63f752e00171110b1/interactive-content-3eme-retrouvez-hypatia">https://view.genial.ly/62b1c2b63f752e00171110b1/interactive-content-3eme-retrouvez-hypatia</a>
Cartwright	<a href="https://view.genial.ly/62b1cd6d9b1eec00118f8134/interactive-content-3eme-retrouvez-cartwright">https://view.genial.ly/62b1cd6d9b1eec00118f8134/interactive-content-3eme-retrouvez-cartwright</a>

Ils suivent un parcours de questions ludiques type quiz/ recherche et trouve... pour obtenir 4 chiffres qui codent l'accès à l'indice du mathématicien en question.

5 mathématiciens → 5 indices

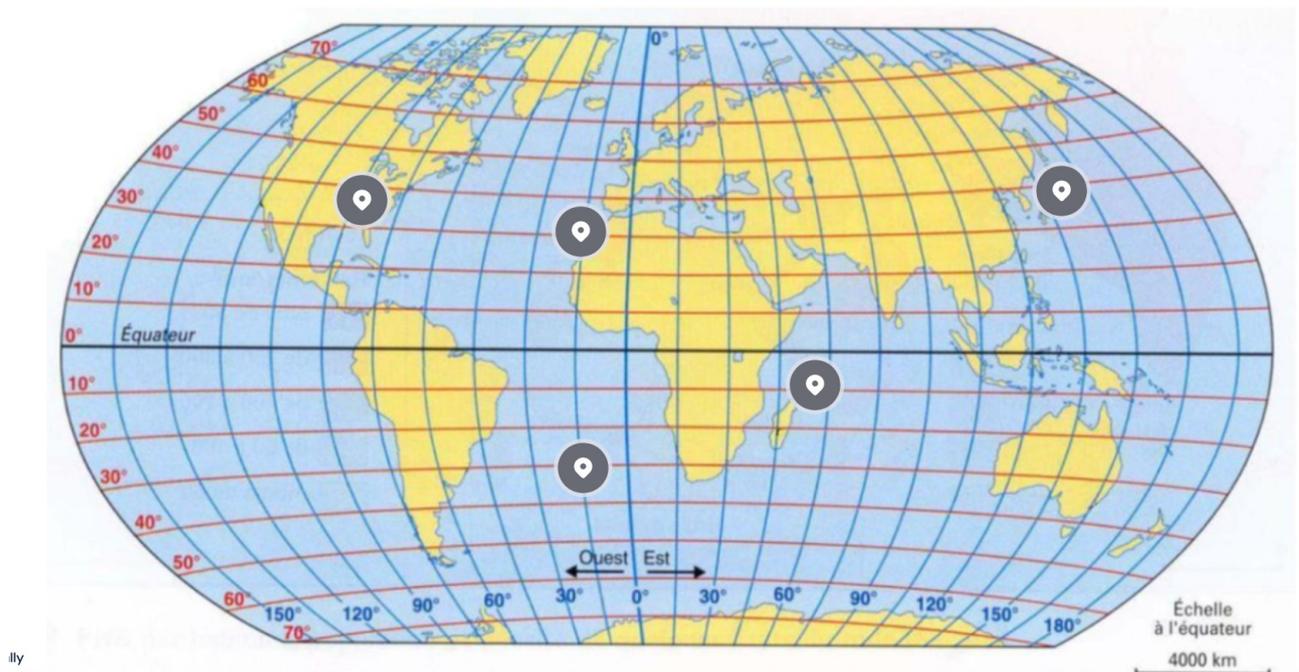
Archimède	7092	NORD
Pythagore	6725	32,7
Euclide	4972	17
Hypatia	5913	OUEST
Cartwright	4381	ILE

### Troisième phase :

matériel :

carte genially projetée aux élèves

(<https://view.genial.ly/62a34bb2d0647f0018e3fa18/interactive-image-carte>)



10 minutes avant la fin.

Les élèves donnent les indices que les différents groupes ont obtenus à toute la classe. Ils se mettent d'accord en argumentant sur un lieu à sélectionner parmi les 5 points proposés.

La classe gagne ou perd.