

Jeu du millionnaire.

<http://learningapps.org/>

Niveau : seconde ou première (fin d'année)

Temps : ~1H30

Objectif : réviser les notions à connaître du programme de seconde (pour une classe de seconde)/les acquis de première (pour une classe de première).

Moyen : faire construire par les élèves (par binôme) un « Jeu du millionnaire » qui consiste à faire deviner les notions vues au cours de l'année à partir d'une question qui donne un indice (exemple, explication, définition,...).

Au préalable : créer des comptes étudiants.

Donner aux élèves les consignes (voir ci-dessous) et notamment la liste des six mots à faire retrouver ainsi que les noms d'utilisateur et mots de passe.

Descriptif du jeu :

Choix d'un titre pour le jeu + consigne générale.

6 questions et 4 réponses possibles par question. Possibilité de faire 6 autres questions.

Questions classées par difficultés

Choix d'une phrase de bilan (feedback)

Avec une classe de seconde :

1h00: Consignes + construction du jeu

30 mn : Chaque groupe joue (jeu construit par les autres, lien sur framapad).

Autre possibilité, avec une classe de première :

En demi-groupe (TD), les élèves (par binôme) conçoivent leur jeu puis expérimentent celui des autres binômes du TD (proposer des améliorations).

L'autre groupe de TD peut préparer un autre jeu, type « Puzzle de classement ».

En classe entière, les binômes (du TD) présentent le jeu après avoir au préalable choisi un autre binôme de joueurs (n'ayant pas participé au TD). C'est à celui qui ira le plus loin (millions gagnés). Les autres élèves écoutent dans le silence (possibilité d'imaginer un « Appel à un ami », « Avis du public », 50/50...).

Jeu du millionnaire (consignes).

Noms et prénoms des membres du groupe : **et**

Nom d'utilisateur :..... ; **Mot de passe :**.....

Vous allez construire un jeu type « *Qui veut gagner des millions ?* »

Chaque question aura pour objectif de faire deviner l'une des notions de l'année.

Vous pourrez poser une question à partir d'un exemple, d'une définition, d'une cause, d'une conséquence,.....

Au total, vous devrez construire six questions et pour chacune d'entre elles, proposer 4 réponses/notions possibles (dont la notions à trouver, réponse juste).

Notions à faire retrouver :

.....

Rendez-vous sur le site : learningapps.org

Connectez-vous à l'aide de votre nom d'utilisateur + mot de passe (cf ci-dessus)

Cliquez sur l'onglet « Créer une appli »

Choisir « Jeu du millionnaire »

Cliquez sur « exemple 2 ». Faire le jeu.

Cliquez sur « Créer une nouvelle App »

Donnez un titre à votre application (vos prénoms)

Remplissez la case « consignes »

Complétez les questions et les réponses (l'une d'entre elles est juste, il s'agit de la notion à trouver).

Cliquez sur « Afficher un aperçu »

Corrigez si nécessaire

Enregistrez l'application.

Relevez le lien afin de la communiquer au binôme qui se soumettra à votre jeu (via framapad).

Ce sont **et** qui se soumettront à votre jeu. Vous ferez le jeu de **et**