

# LE CYCLONE MALÉFIQUE

## JEUX FABRIQUE

### DESCRIPTIF DU PROJET

Alors que tu participes à une course à la voile, un cyclone maléfique t'emporte sur une île contrôlée par un sorcier. Ton bateau est anéanti et tu ne pourras repartir que si tu réussis à récupérer le matériel nécessaire pour le réparer en déjouant les pièges tendus par le sorcier. A toi de jouer !

### CYCLE

3

### NIVEAUX DE CLASSE

CM<sub>2</sub>

### DOMINANTES DISCIPLINAIRES

Mathématiques, sciences, arts visuels

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

**Dans le domaine 1 :** Les langages et les outils pour communiquer : comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques : mobilisation pour la résolution de problèmes, traiter et organiser des données...

**Dans le domaine 2 :** Les méthodes et outils pour apprendre : acquérir la capacité de coopérer en développant le travail de groupe et le travail collaboratif à l'aide des outils numériques.

- comprendre le fonctionnement d'un repère orthonormé
- comprendre le centre de gravité d'une figure
- comprendre le fonctionnement d'un langage de codage
- savoir argumenter

### DISPOSITIF PEDAGOGIQUE

Le travail de recherche, de programmation a été réalisé majoritairement en classe entière car nous n'avons qu'un seul ordinateur par classe. Tous les élèves ont été acteurs à tour de rôle. A chaque séance, environ 5 binômes passaient au tableau/ordinateur pour programmer. Ils se faisaient aider par les autres élèves de la classe qui proposaient des solutions en écrivant sur leur ardoise. Lorsqu'il y avait des décisions à prendre, cela se faisait au vote. En ce qui concerne les décors, les élèves ont choisi les thèmes sur lesquels ils voulaient travailler. Ensuite, le choix s'est fait au vote. Lorsque cela a été possible, des élèves sont restés en APC pour avancer certains éléments du programme (dupliquer, détourner par exemple...); cela n'a pas été fréquent vu les contraintes organisationnelles avec le périscolaire liées au protocole dans notre école...

### RESSOURCES NUMÉRIQUES

- Programmation sur Scratch
- Montage vidéo avec iMovie et Movie Maker

### CRCN

#### DOMAINE

Communication et collaboration

#### COMPETENCES TRAVAILLEES

Partager et publier  
Traiter des données

#### NIVEAUX DE MAÎTRISE

1,2