

FICHE PROFESSEUR

- **Cycle 3 (6°)**
Durée : 45 minutes
- **Objectif pédagogique (compétence contextualisée attendue) :**
Le but est de travailler la mémorisation et la compréhension de beaucoup de notions mathématiques abordées en 6° à travers un jeu.
Le jeu permet aussi d'aborder l'intelligence artificielle à travers le prisme du vrai jeu Akinator.
- **La situation-problème :**
Un élève choisit un mot mathématique sur le plateau. L'autre élève, en posant un minimum de questions, doit trouver avec certitude le mot choisi.
- **Les règles du jeu :**
Chaque groupe d'élèves dispose d'un feutre et d'un plateau plastifié afin de barrer les mots qui ne correspondent pas au mot choisi.
L'élève 1 choisit un mot. L'élève 2 (Akinator) pose des questions auxquelles l'élève 1 répond par « oui » ou « non ». Une fois qu'Akinator a éliminé tous les mots sauf un seul, il donne sa réponse.
- **Analyse du dispositif :**
C'est un dispositif de travail en binôme voire trinôme (Le troisième élève pouvant jouer un rôle d'arbitre afin de vérifier la véracité des questions et des réponses).
C'est un dispositif qui se met en place en fin d'année scolaire quand une bonne partie du vocabulaire a été abordée.

Ce jeu a été proposé en autonomie (peu d'élèves ont été volontaires) et en AP (en demi-groupe).
L'activité fonctionne. Il est préférable de faire jouer les élèves par groupe de trois (Akinator, un élève qui choisit un mot et un arbitre).
- **Les aides ou « coup de pouce » :**
Il est possible pour le professeur de faire une partie « blanche » avec les élèves pour expliquer et montrer le fonctionnement.
De plus, pour différencier, il est également possible de donner une petite liste de questions déjà établie.
- **Prolongements possibles :**
Ce jeu peut être utilisé en rituel de début de séance.
Il est possible de réaliser un plateau pour les autres niveaux.
- **Les six compétences majeures**

Compétences pour le cycle 3.

- Chercher Domaines du socle : 2, 4

- S'engager dans une démarche de résolution de problèmes en observant, en posant des questions, en manipulant, en expérimentant, en émettant des hypothèses, si besoin avec l'accompagnement du professeur après un temps de recherche autonome.
- Tester, essayer plusieurs pistes proposées par soi-même, les autres élèves ou le professeur.

- Raisonner Domaines du socle : 2, 3, 4

- Anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.

AKINATOR

- Tenir compte d'éléments divers (arguments d'autrui, résultats d'une expérience, sources internes ou externes à la classe, etc.) pour modifier son jugement.

- Communiquer Domaines du socle : 1, 3

- Utiliser l'oral et l'écrit, le langage naturel puis quelques représentations et quelques symboles pour expliciter des démarches, argumenter des raisonnements.