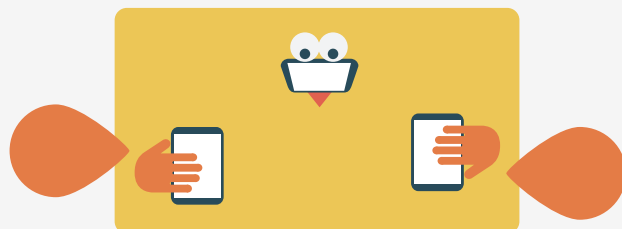
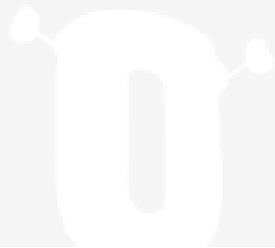


## POSTURE #1 — COMPÉTITION

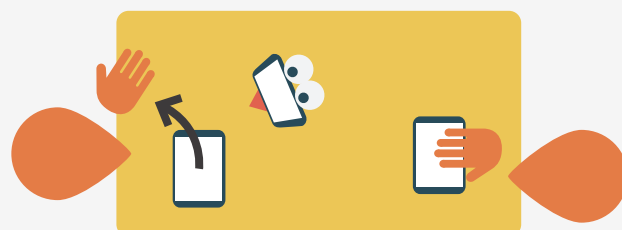
Un joueur contre l'autre, face à face,



Un joueur contre l'autre, face à face,  
les 5 ou 10 doigts sur les tablettes



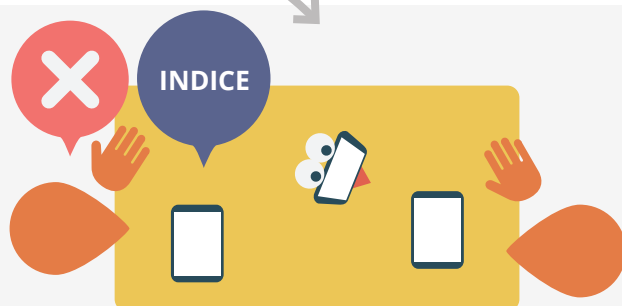
Une même question est posée sur leurs tablettes



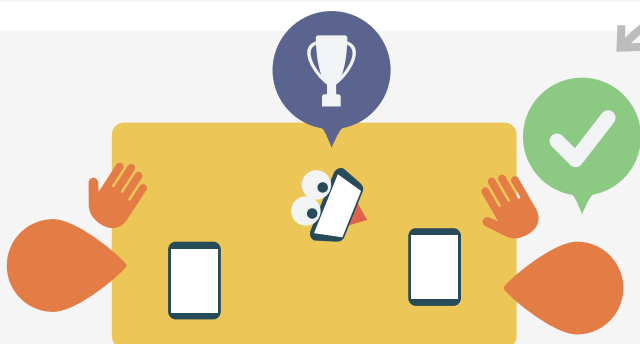
Le premier qui lève les doigts doit répondre  
en 10 secondes ; Albert vient vers lui et le regarde



#1 : S'il répond juste en 10 secondes, il gagne



#2 : S'il se trompe ou ne répond pas, c'est à l'autre  
joueur de jouer sans temps défini, mais le premier  
joueur possède un indice sur l'écran d'Albert



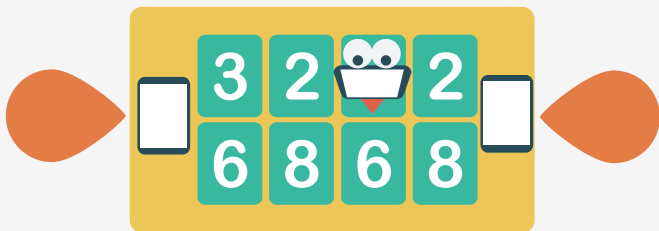
Si ce dernier joueur répond juste, il gagne

## POSTURE #2 — COMPÉTITION

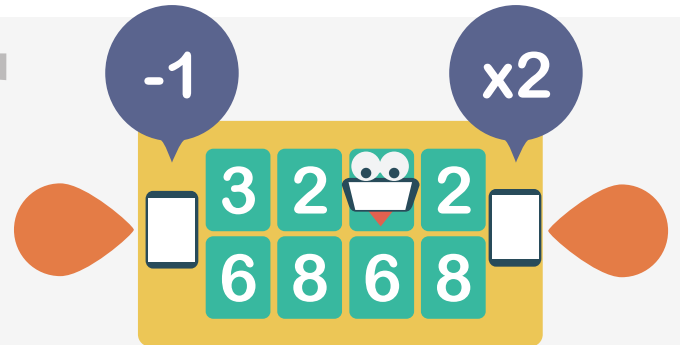
Un joueur contre l'autre, face à face,



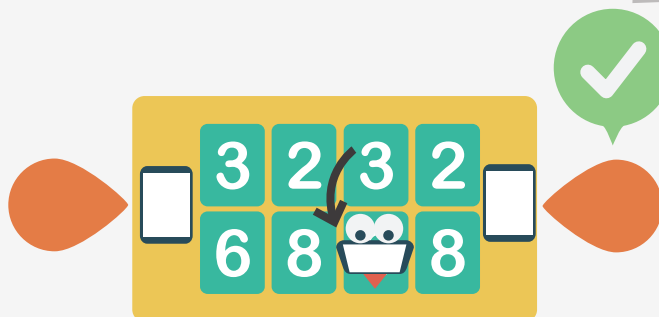
Un joueur contre l'autre, un support puzzle avec des chiffres en amont du jeu



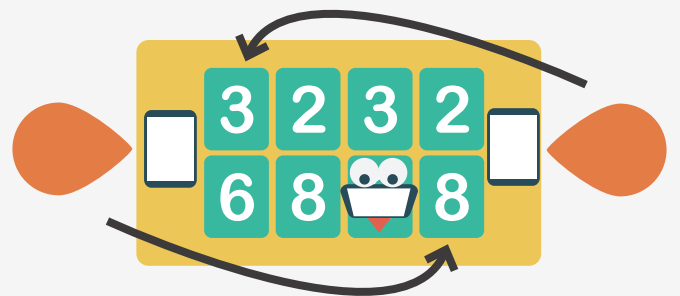
Le puzzle est constitué aléatoirement en grille, puis Albert est posé sur un chiffre



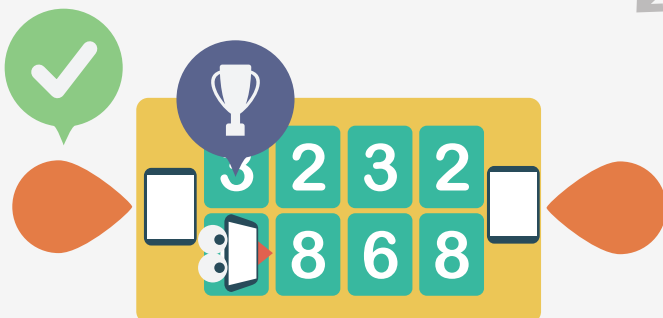
À chaque tour, les deux joueurs proposent le plus rapidement possible un calcul à effectuer pour aller sur une case juxtaposée



Le premier qui répond juste gagne 1 point et avance sur la case du résultat du calcul



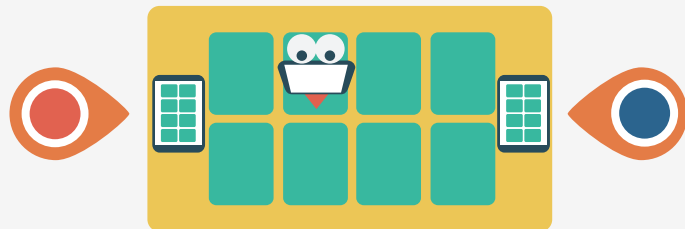
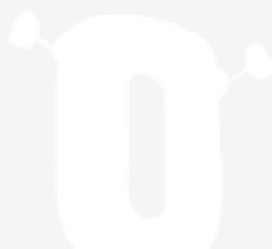
Chaque joueur doit atteindre une cible sur la grille : si Albert arrive sur cette cible au fil du jeu, le joueur gagne 50 points



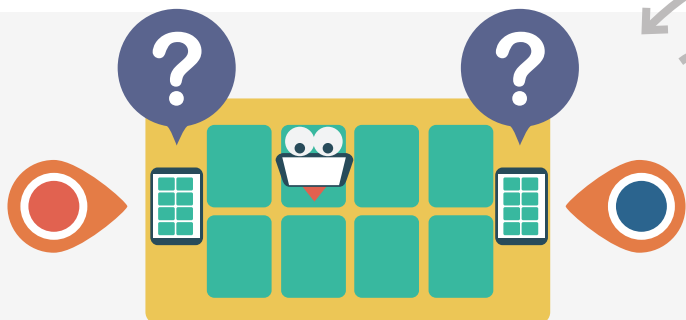
Le premier joueur qui arrive à 20 points a gagné la partie ; 20 coups maximum chacun par partie donc

## POSTURE #3 — COMPÉTITION

Deux joueurs face à face



Deux joueurs face à face, une grille transparente où se déplace Albert, et chaque joueur voit la grille sur sa tablette



Le robot pose une question aux deux joueurs



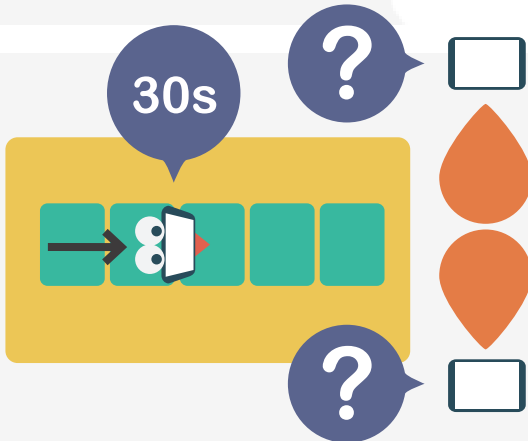
Le premier qui répond juste gagne la case qui se colore (sur les tablettes) dans la couleur du joueur, et Albert se déplace sur la case de la réponse du robot



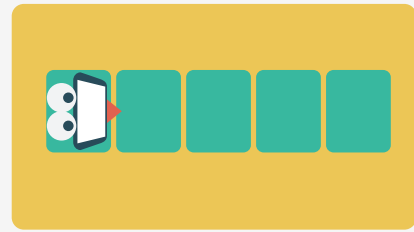
S'il se trompe, alors l'autre joueur peut répondre et gagner la case

## POSTURE #4 — COMPÉTITION

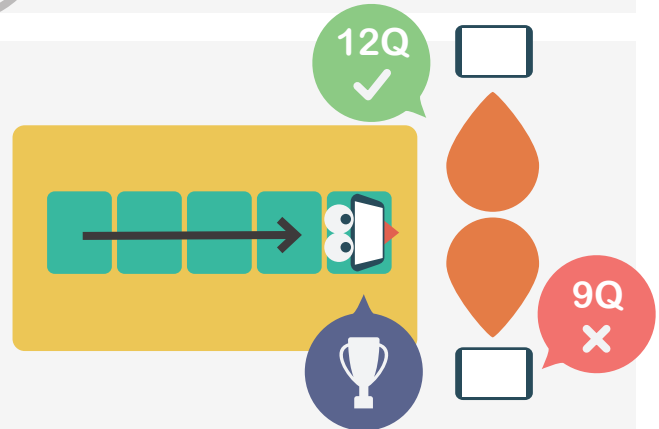
Un joueur contre l'autre, dos à dos.



Chaque joueur doit répondre à un maximum de calculs possibles dans le temps d'Albert



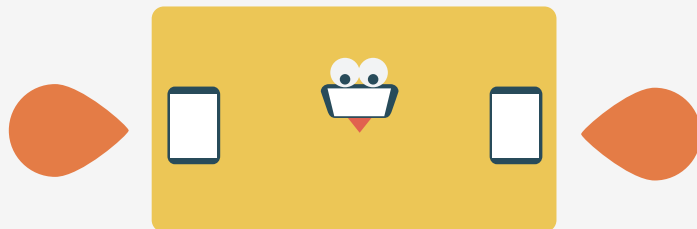
Albert joue le rôle du sablier sur la longueur d'une table, chaque joueur est dos à dos au bout de cette table



Celui qui a la fin du temps a le plus de calculs justes et de points a gagné

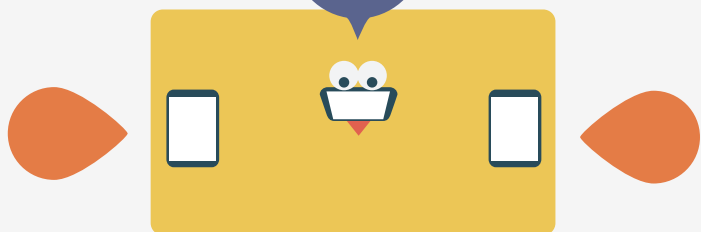
## POSTURE #5 — COMPÉTITION

Deux joueurs face à face

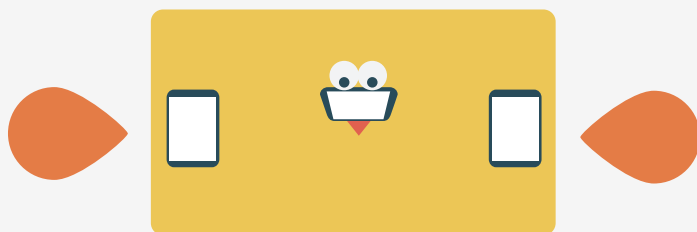


Deux joueurs face à face

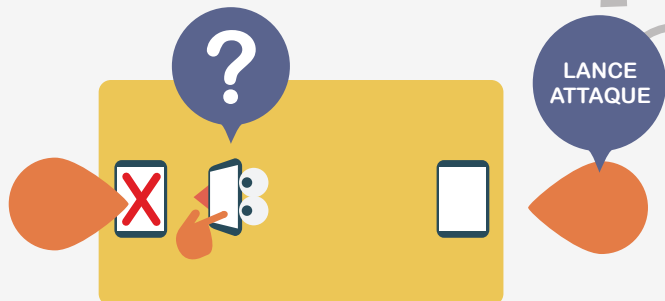
30s



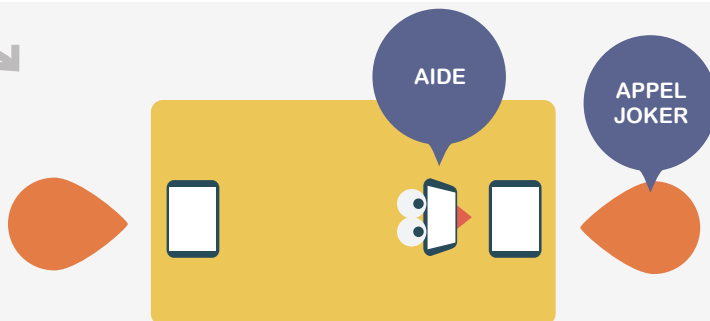
Albert lance un timer de 60 secondes, les deux joueurs doivent répondre à un maximum de calculs chacuns



Chaque joueur dispose de deux jokers et de deux attaques par partie



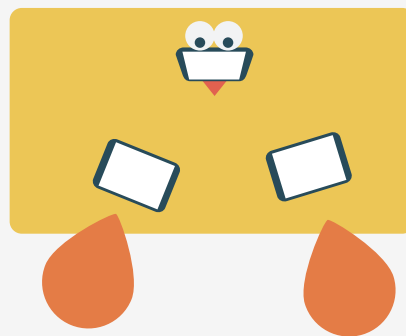
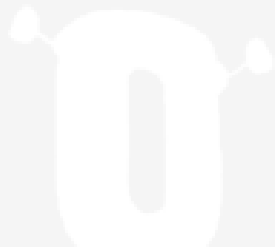
Lorsqu'un joueur lance une attaque à l'autre joueur, l'autre joueur doit répondre à un calcul sur l'écran d'Albert pour pouvoir continuer de jouer sur sa tablette



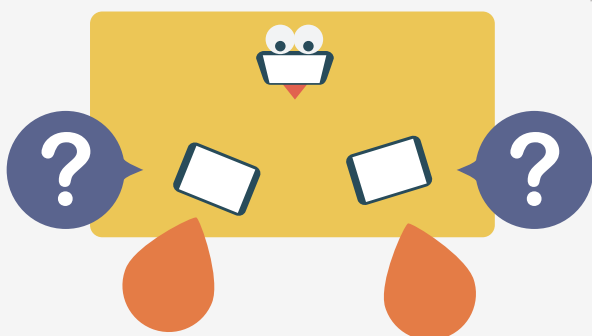
Lorsqu'un joueur est bloqué, il peut appeler un joker : Albert vient en face du joueur et l'aide en tant qu'assistant (écran calculatrice, indice, etc)

## POSTURE #6 — COOPÉRATION

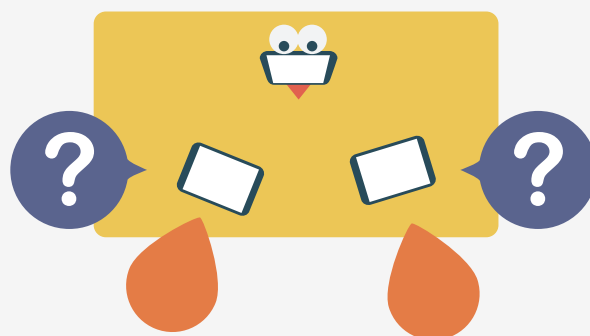
Deux joueurs côte à côte



Deux joueurs côte-à-côte,  
Albert en meneur de jeu

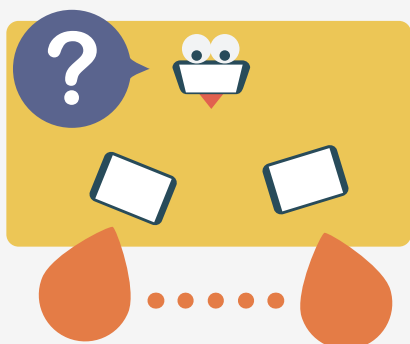


Chaque joueur répond à un élément  
du problème de son côté sur la tablette

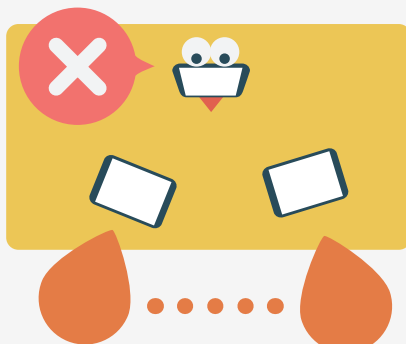


« Équipez votre club de  
basket, les tee shirts  
coûtent tant »

« Équipez votre club  
de basket, les shorts  
coûtent tant »



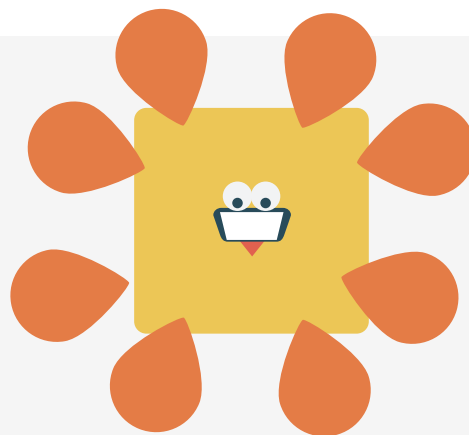
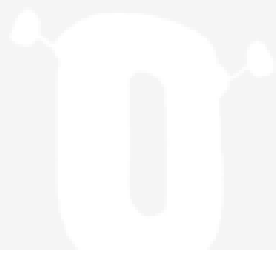
Albert intervient pour ajouter une contrainte  
"Intersport fait 10% de réduc à votre club" : les 2  
élèves doivent collaborer pour donner la réponse



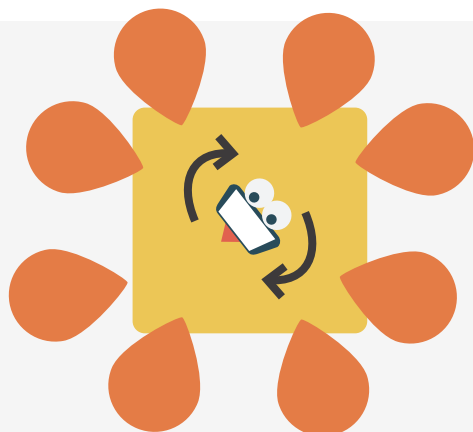
Si on se trompe, Albert dit "L'un de vous s'est trompé"  
Les 2 tablettes reviennent au résultat précédent  
et les joueurs collaborent pour trouver qui s'est  
trompé ou s'ils se sont trompés ensemble

## POSTURE #7 — COOPÉRATION

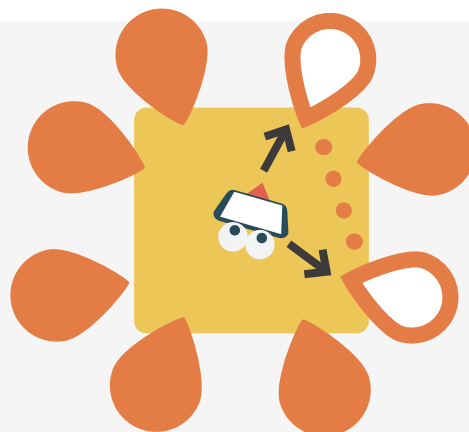
Plus de 2 joueurs autour d'Albert



Jeu en grand groupe de 8



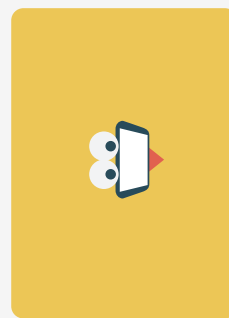
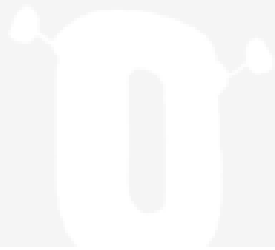
Albert peut tourner sur lui même...



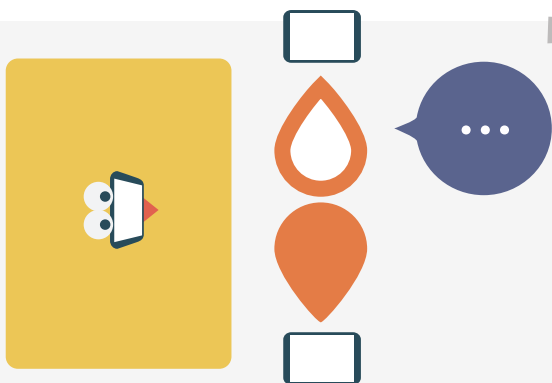
...et choisir 2 élèves qui devront collaborer

## POSTURE #8 — COOPÉRATION

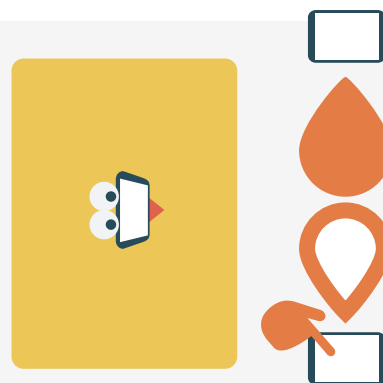
Deux joueurs dos à dos



Jeu à 2 pour collaborer en géométrie



L'un décrit une figure géométrique  
en la voyant sur sa tablette

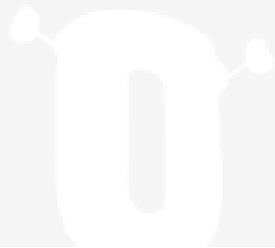


L'autre dispose d'éléments pour la construire  
à son tour à partir de ce qu'il entend

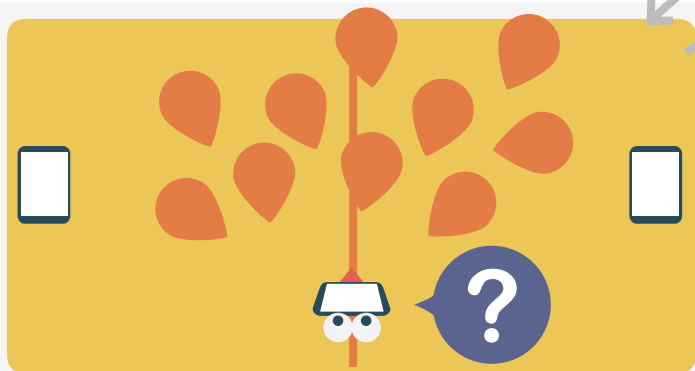


## POSTURE #9 — COOPÉRATION

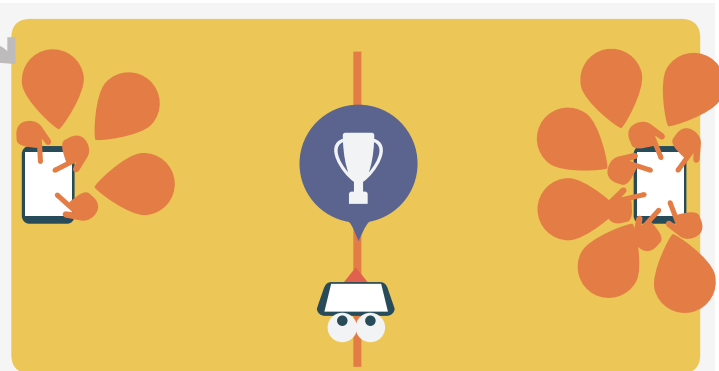
Un groupe de joueurs (nombre pair de préférence)



Un groupe de 10, dans un gymnase ou un grand espace, avec une ligne au sol



Albert donne une situation de jeu dans l'espace : jeu de la balance, mettez 1/3 de la classe d'un côté



Les joueurs se répartissent dans la salle et posent un doigt sur la tablette du bon côté pour que Albert vérifie le nombre de gens