



**OCINAEE**

## **OUTILS DE SCENARISATION**

Pour vous permettre de concevoir de nouveaux scénarios, nous mettons à votre disposition quelques outils (liste non-exhaustive) qui prennent en compte des possibilités offertes par le kit dans son ensemble

**MJ**

**LES MODES DE JEU**

**PJ**

**LES POSTURES DES JOUEURS**

**TP**

**LES TEMPORALITES**

**AJ**

**LES ACTIONS DES JOUEURS**

**RA**

**LES ROLES D'ALBERT LE ROBOT**

## MJ

## LES MODES DE JEU

Les modes de jeu définissent le type de relation entre les joueurs ou groupes de joueurs

**AUTONOME**

**COMPETITIF**

**COOPERATIF**

## PJ

## LES POSTURES DES JOUEURS

Les postures des joueurs correspondent à leur position :

- dans l'espace où se déroule l'activité,
- par rapport aux autres joueurs
- par rapport aux éléments du dispositif

**DEBOUT  
DANS  
L'ESPACE**

**FACE  
A  
FACE**

**COTE  
A  
COTE**

**DOS  
A  
DOS**

**ASSIS  
AUTOUR  
DU ROBOT**

## TP

## LES TEMPORALITES

Les temporalités correspondent au rapport au temps que les joueurs ont les uns avec les autres et avec le dispositif.

**TOUR  
A  
TOUR**

**SYNCHRONE**

# AJ

## LES ACTIONS DES JOUEURS

Les actions des joueurs sont les interactions que les joueurs peuvent avoir entre eux ou avec le dispositif.

**DON D'UNE  
DONNEE A UN  
ADVERSAIRE**

**DEMANDER  
PLUS DE  
TEMPS**

**SE DEPLACER  
DANS L'ESPACE**

**DON D'UNE  
DONNEE A UN  
COEQUIPIER**

**SOLLICITER  
DE L'AIDE**

# RA

## LES ROLES D'ALBERT LE ROBOT

Les rôles d'Albert vous permettent de vous appuyer sur le robot pour, par exemple, observer vos élèves pendant l'activité pour prendre du recul et mieux constater les difficultés et les besoins des élèves.

**MAITRE DU JEU**

(EX : DICTE LES REGLES)

**GARDIEN  
DU TEMPS**

(EX : AFFICHE UN CHRONO)

**SOUFFLEUR**

EX : DONNE UN INDICE

**ELEMENT  
DU JEU**

(EX : UN PION)

**CHALLENGER**

(EX : INCARNE  
L'ADVERSAIRE DES  
AUTRES JOUEURS)

**PERTURBATEUR**

(EX : AJOUTE  
UNE CONTRAINTE  
EN COURS DE JEU)

**COMPTEUR**

(EX : AFFICHE LES SCORES)

**COACH**

(EX : ENCOURAGE LES JOUEURS)

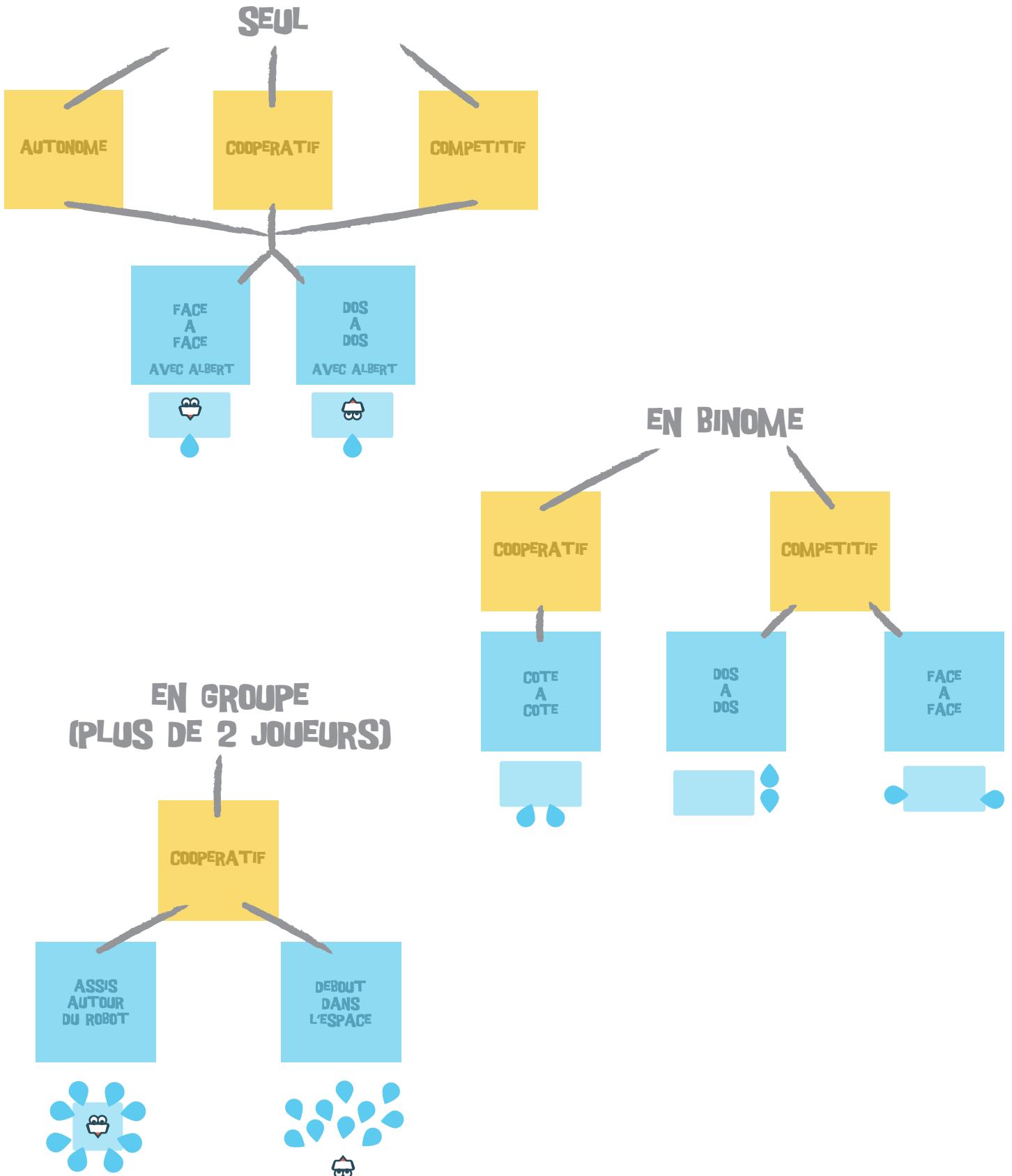
# RAPPORTS

LES MODES DE JEU

ENTRE

LES POSTURES

Pour vous aider à tirer le potentiel des postures qui peuvent être induites par le dispositif OCINAEE, voici quelques conseils :



# RAPPORTS

## LES ACTIONS DES JOUEURS

## ENTRE

## LES ROLES D'ALBERT

Pour exploiter pertinemment les interactions des élèves entre eux et avec le robot Albert, voici quelques exemples :

**DON D'UNE  
DONNEE A UN  
ADVERSAIRE**

**DON D'UNE  
DONNEE A UN  
COEQUIPIER**

**SE DEPLACER  
DANS L'ESPACE**

**DEMANDER  
PLUS DE  
TEMPS**

**SOLLICITER  
DE L'AIDE**

**ELEMENT  
DU JEU**

(EX : UN PION)

ex : donner la position du joueur ou du groupe sur le plateau

**SOUFFLEUR**

(EX : DONNE UN INDICE)

ex : le joueur A donne à joueur B un indice par l'intermédiaire d'Albert

ex : le joueur A donne à joueur B un indice par l'intermédiaire d'Albert

ex : Albert s'approche d'un joueur qui sollicite de l'aide

**MAITRE DU  
JEU**

(EX : DICTE LES  
REGLES)

ex : Albert demande à tous les joueurs d'échanger leurs opérations

ex : Albert demande à un joueur d'expliquer l'opération à son équipe et avoir un bonus

ex : Albert donne une direction vers laquelle chaque équipe devra aller

ex : Albert accorde un temps en échange d'un gain de points moins important

**GARDIEN  
DU TEMPS**

(EX : AFFICHE UN  
CHRONO)

ex : le joueur X demande plus de temps et le chrono d'Albert se met en pause

**PERTURBATEUR**

(EX : AJOUTE  
UNE CONTRAINTE  
EN COURS DE JEU)

ex : Albert demande au joueur A de donner un indice au joueur B

ex : Albert fige la position d'une équipe en tête pendant un tour

**CHALLENGER**

(EX : INCARNE  
L'ADVERSAIRE DES  
AUTRES JOUEURS)

ex : Albert demande un indice au joueur X, car il a lui-même besoin d'aide

ex : Albert fait équipe avec un joueur pour équilibrer les équipes

ex : Albert représente un adversaire qui poursuit les joueurs sur le plateau

**COMPTEUR**

(EX : AFFICHE LES  
SCORES)

ex : Albert affiche séparément les points acquis individuellement et collectivement

ex : Albert affiche séparément les points acquis individuellement et collectivement

ex : Albert représente les points acquis par chaque joueur par son déplacement

ex : Albert donne un bonus en fin de jeu pour les joueurs n'ayant pas demandé de temps

ex : Albert accorde seulement 3 jokers à chaque joueur pour demander de l'aide

**COACH**

(EX : ENCOURAGE LES  
JOUEURS)

ex : Albert demande à un joueur d'analyser et proposer une nouvelle réponse pour l'adversaire

ex : Albert demande à un joueur d'analyser et proposer une nouvelle réponse pour l'équipe

ex : Albert demande un temps mort pour tous les joueurs, afin de faire un point sur les réponses

# FICHE SCENARIO OCINAE

version du \_\_ / \_\_ / \_\_

équipe \_\_\_\_\_

durée estimée \_\_\_\_\_

nom du scénario \_\_\_\_\_

notion(s) mathématique(s) abordée(s)

but du jeu (pour chaque joueur ou groupe)

grands principes du jeu (schématisés)

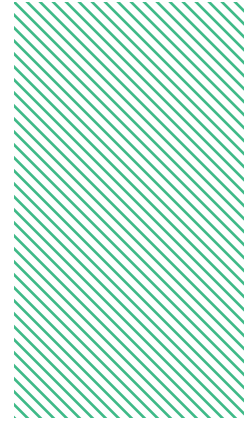
règles du jeu


étapes-clés de mon scénario

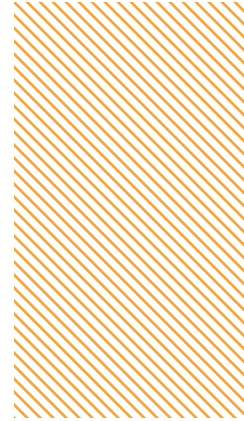




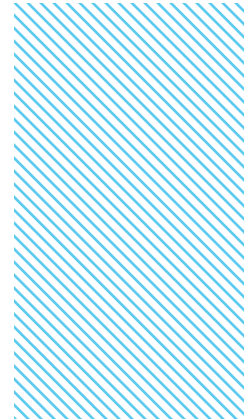

Mode(s) de jeu



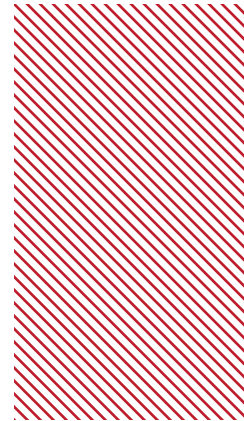
Action(s) des joueurs



Rôle(s) d'Albert le robot



Posture(s) des joueurs



Temporalité(s)

**AUTONOME**

**COMPETITIF**

**COOPERATIF**

**DON D'UNE  
DONNEE A UN  
ADVERSAIRE**

**DEMANDER  
PLUS DE  
TEMPS**

**TOUR  
A  
TOUR**

**SYNCHRONE**

**DON D'UNE  
DONNEE A UN  
COEQUIPIER**

**SOLLICITER  
DE L'AIDE**

**DEBOUT  
DANS  
L'ESPACE**

**FACE  
A  
FACE**

**SE DEPLACER  
DANS L'ESPACE**

**COTE  
A  
COTE**

**DOS  
A  
DOS**

**ASSIS  
AUTOUR  
DU ROBOT**

**MAITRE DU JEU**

(EX : DICTE LES REGLES)

**GARDIEN  
DU TEMPS**

(EX : AFFICHE UN CHRONO)

**SOUFFLEUR**

(EX : DONNE UN INDICE)

**ELEMENT  
DU JEU**

(EX : UN PION)

**CHALLENGER**

(EX : INCARNE  
L'ADVERSAIRE DES  
AUTRES JOUEURS)

**PERTURBATEUR**

(EX : AJOUTE  
UNE CONTRAINTE  
EN COURS DE JEU)

**COMPTEUR**

(EX : AFFICHE LES SCORES)

**COACH**

(EX : ENCOURAGE LES JOUEURS)