



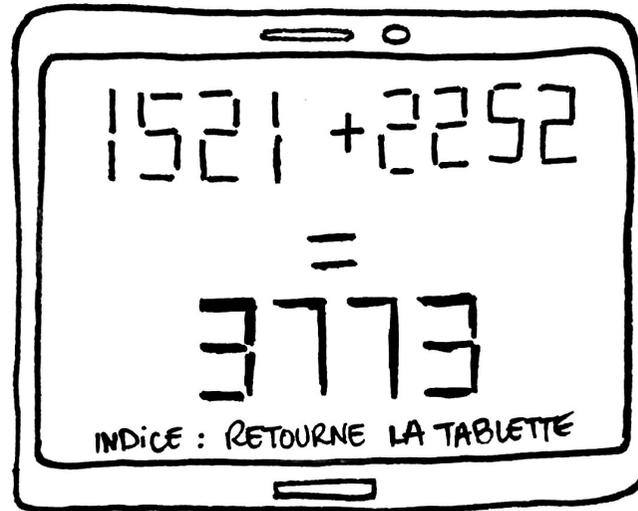
# REPERTOIRE DE TRICKS

basé sur les tablettes  
et le smartphone

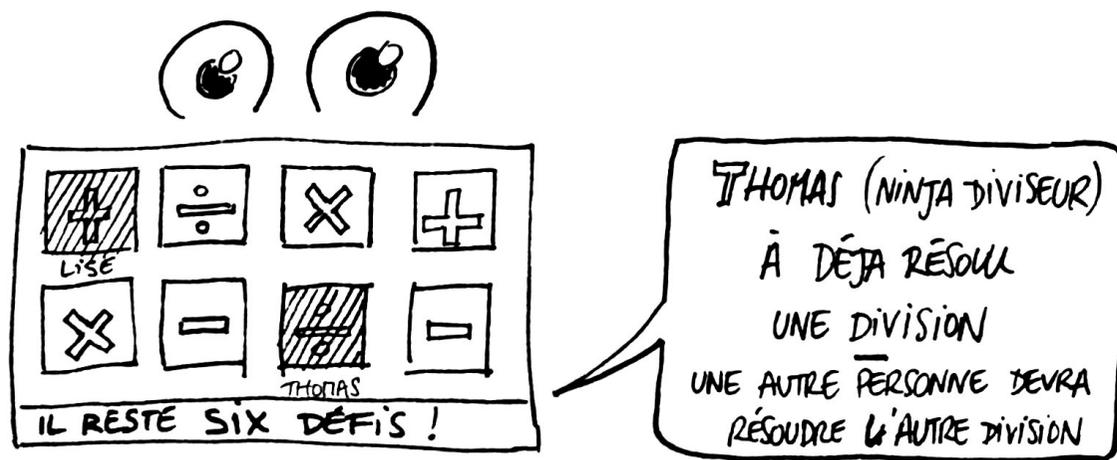
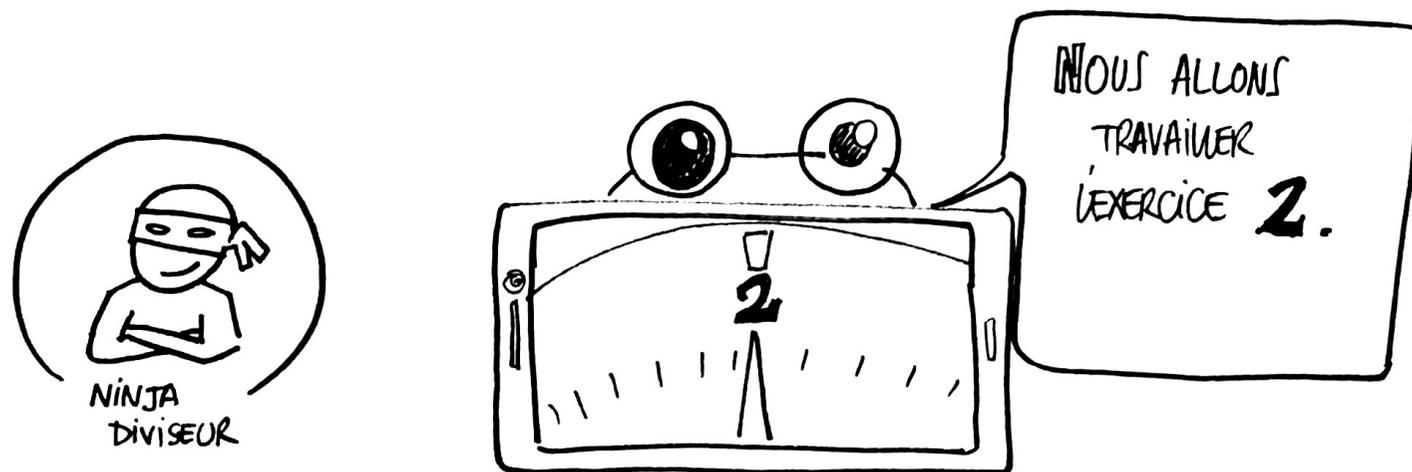
issu des ateliers 20.01 et 03.02.2016  
animé par

**ERASME**

Le résultats d'un calcul  
se transforme en un mot  
une fois retourné

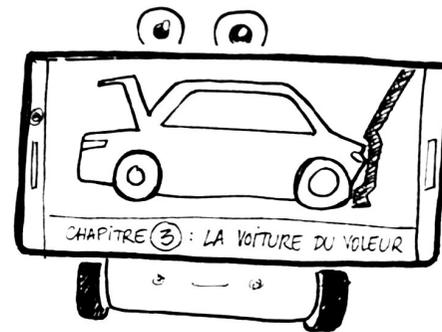


## Chaque joueur prend un rôle d'expert dans un type de calcul

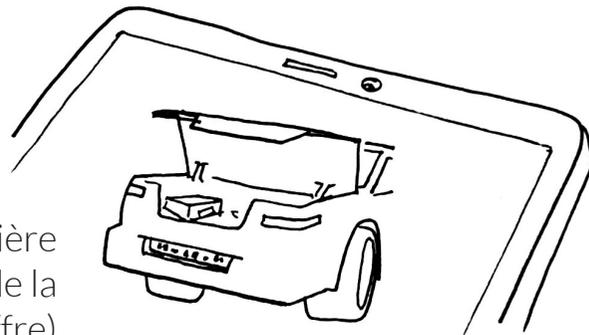


Il marquera plus de points sur sa spécialité, mais ne pourra répondre qu'une fois à un calcul de sa spécialité

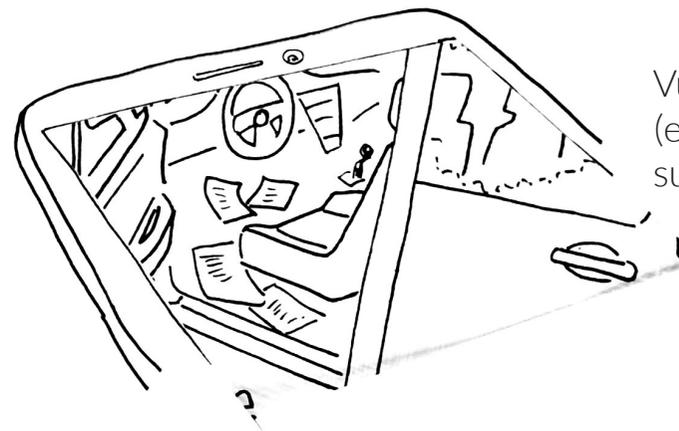
# Montrer 3 points de vue différents d'une même scène



Vue d'ensemble  
(ex : pour situer le moment de l'histoire)

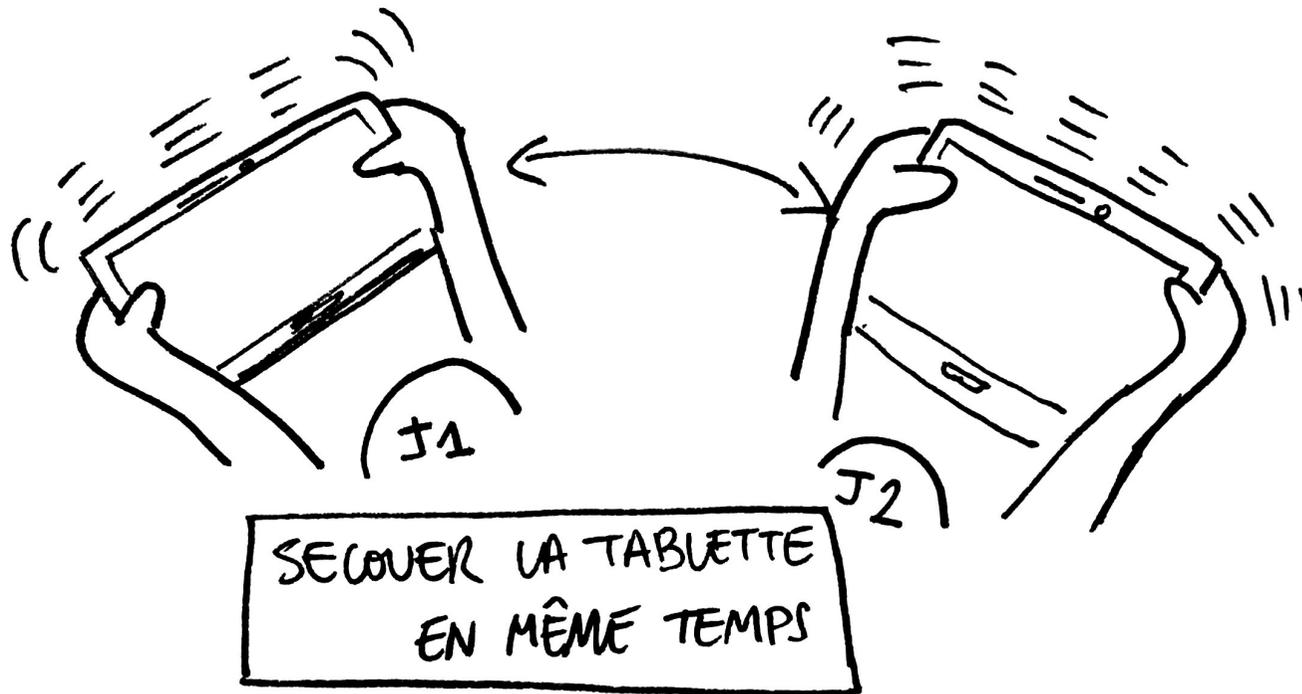


Vue arrière  
(ex : calcul de la contenance du coffre)

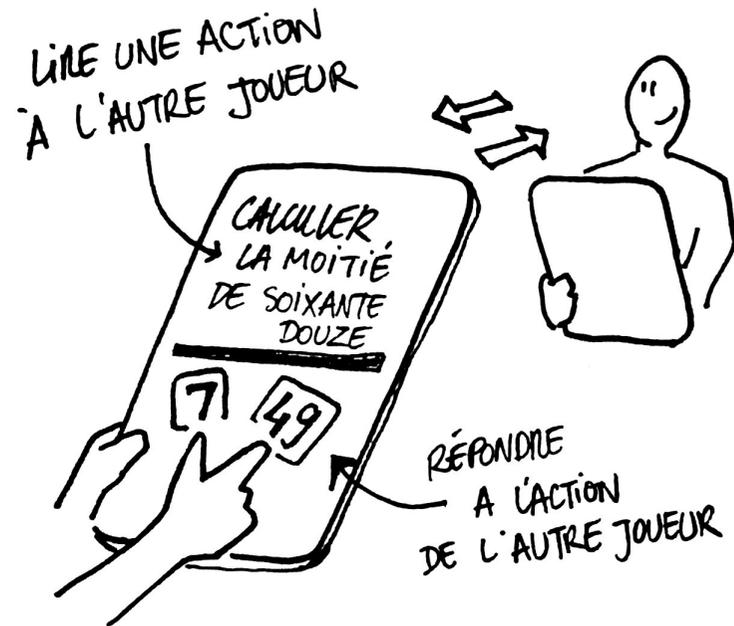


Vue côté gauche  
(ex : calcul du kilométrage sur le compteur)

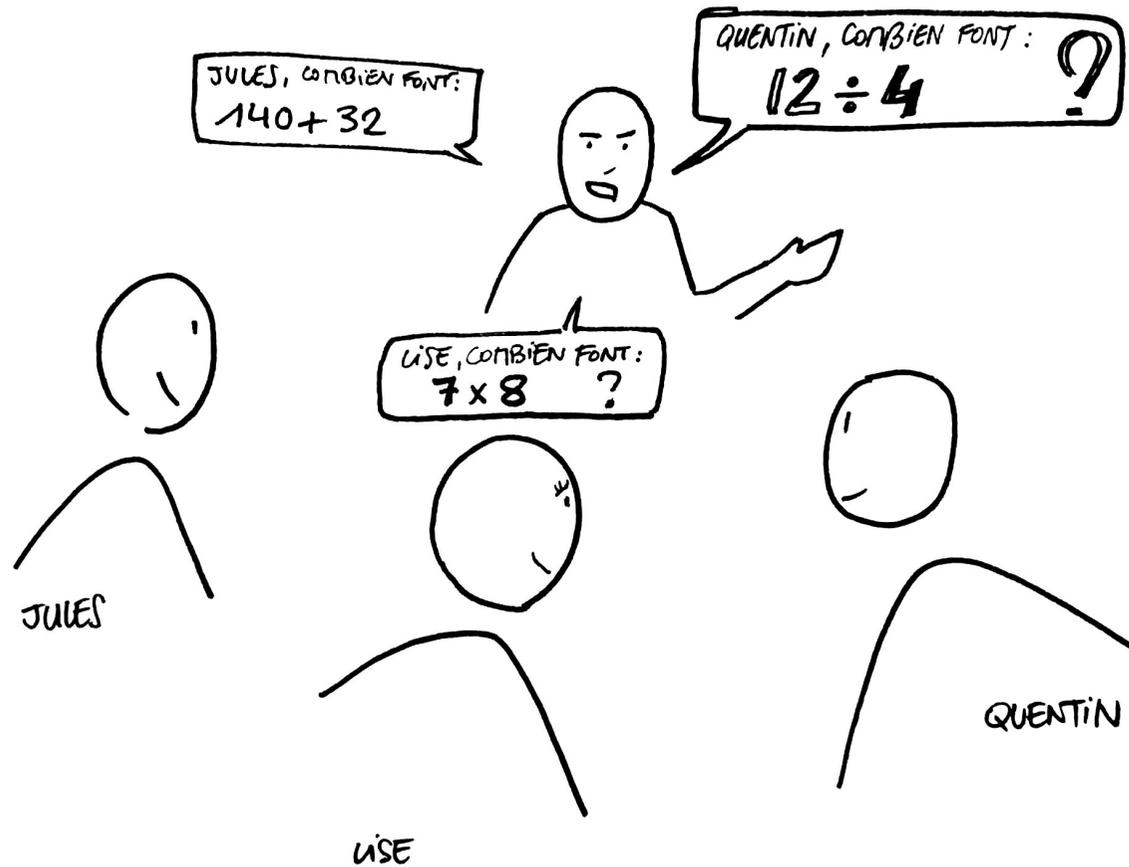
Faire  
une même action  
en même temps



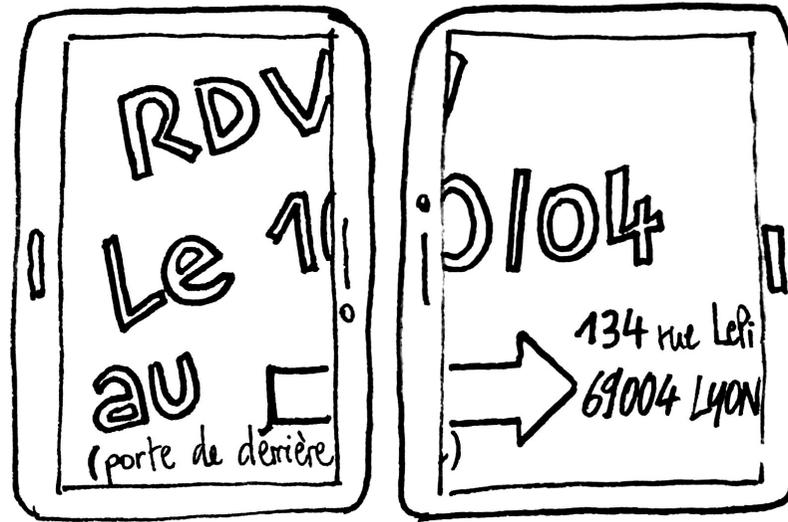
# Enchaîner formulation d'actions et executions d'actions



Distribuer des actions  
aux autres joueurs,  
en fonction de leurs spécialités,  
leurs forces ou leurs difficultés



Afficher  
deux parties d'une image  
sur deux tablettes



Partie 1

Partie 2

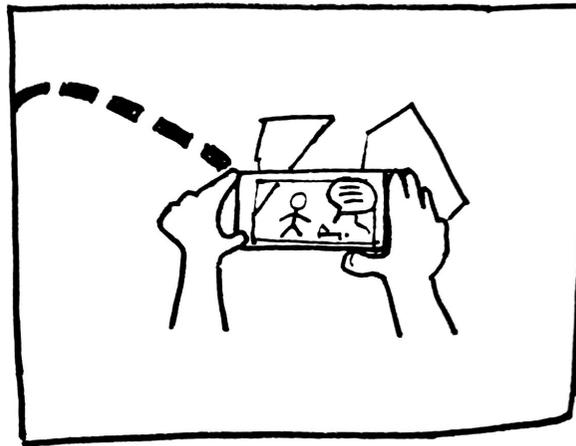
Complémentarité induisant une phase de jeu collaborative

**Demander une action  
nécessitant l'intervention  
de plusieurs joueurs  
sur une même tablette**

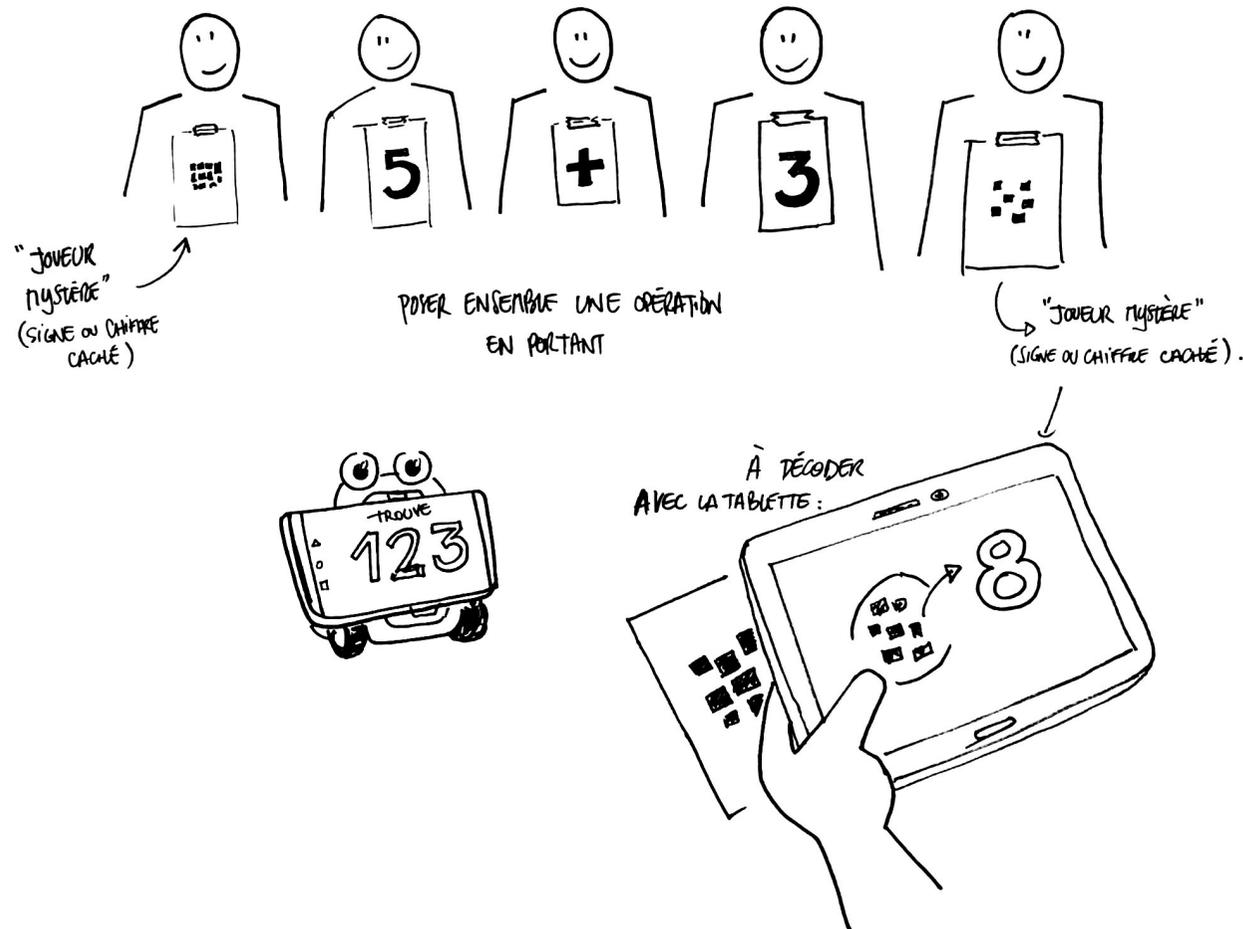


Déplacer une tablette  
sur un plateau de jeu  
pour découvrir / animer  
des éléments cachés / inertes  
représentés sur le plateau

DECODER DES ÉVÉNEMENTS  
SUR UN PATEAU DE JEU



# Endosser / Faire endosser les éléments d'une opération par les joueurs (élèves et enseignants) pour construire l'opération en se plaçant dans l'espace de la classe



- Option : ajouter des éléments mystères à faire deviner à :
- celui qui a la vue d'ensemble de l'opération
  - les joueurs constituant l'opération

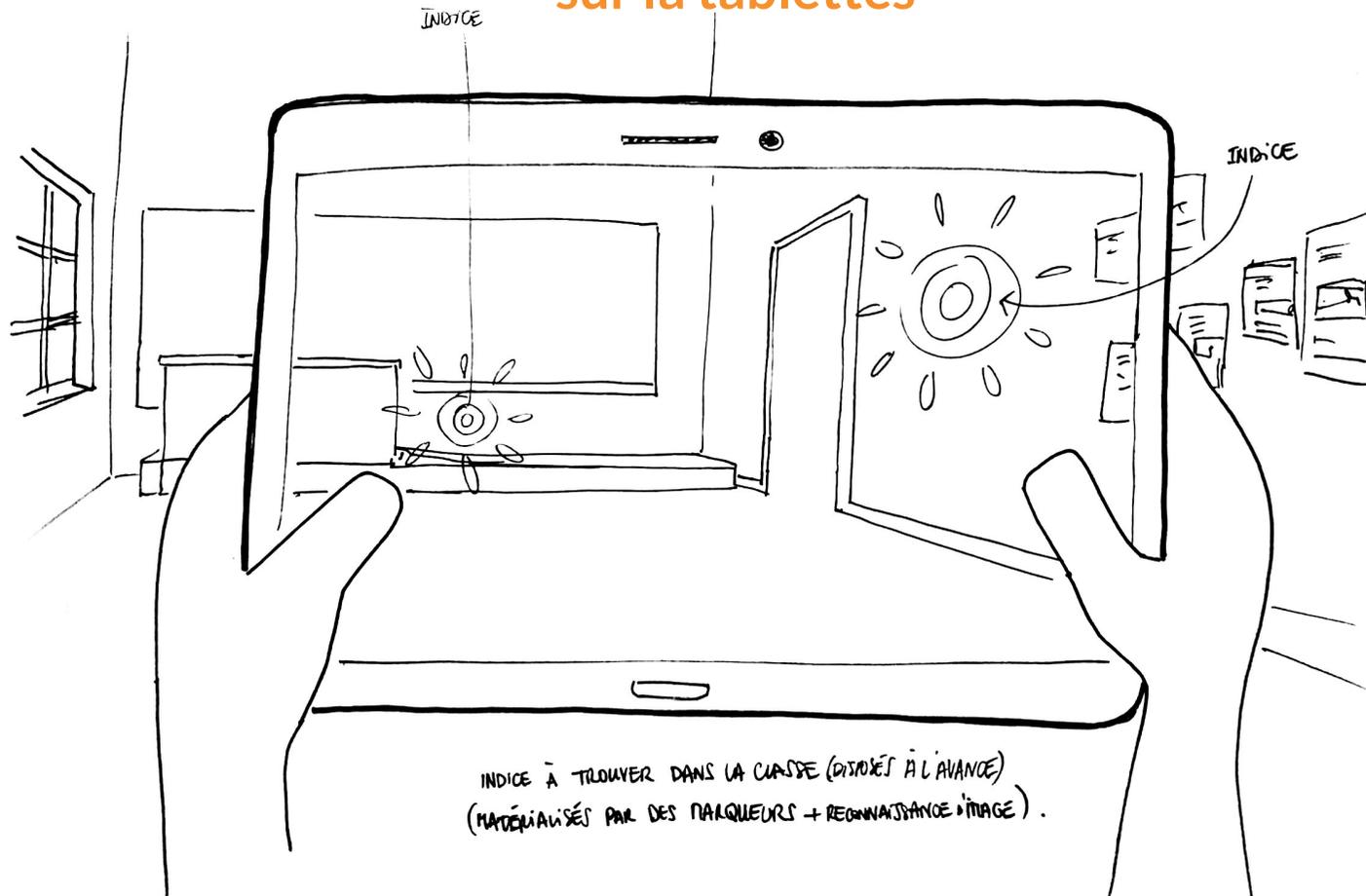
# Frapper un certain nombre de fois sur l'écran tactile pour coder un nombre



Par exemple pour :

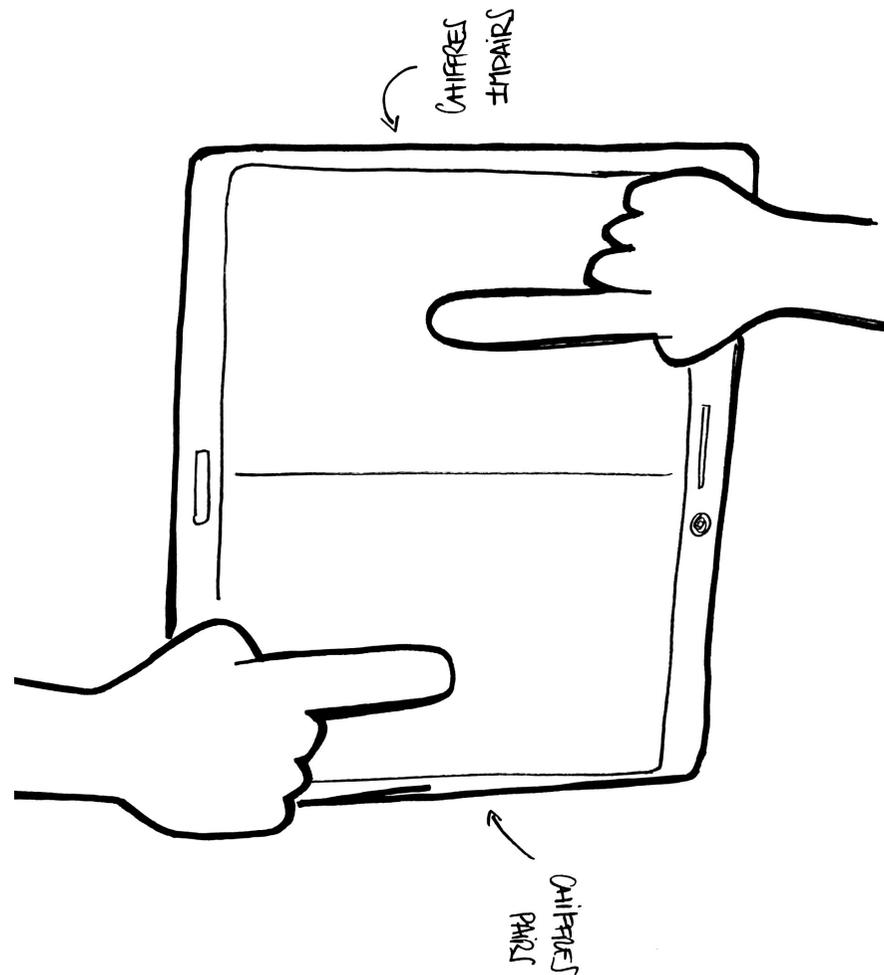
- donner un indice à un autre joueur
- matérialiser un nombre à l'aveugle

Rechercher des indices  
(disposés au préalable)  
dans l'espace de la classe  
grâce à de la réalité augmentée  
sur la tablettes



Par exemple, sur plusieurs indices retrouvés,  
un seul permettrait de résoudre une opération

**A deux joueurs,  
classer deux catégories d'items  
(nombres, fractions, etc...),  
sur deux surfaces d'une tablette**



- Par exemple, pour classer :
- des nombres pairs et impairs,
  - des fractions égales à 2 et à 3

Convertir  
des chiffres romains  
en nombres  
(et inversement)

$$\begin{array}{c} \text{MIDI} \\ = \\ (1000 \times 1 + 500 * 1) \\ - \\ 1500 \end{array}$$

Par exemple pour résoudre une énigme composé de mots,  
en nombres qui donnent des coordonnées d'un point dans l'espace.