



Donner des objectifs pour motiver les élèves

publié le 14/12/2021 - mis à jour le 04/05/2022

Descriptif :



Pour motiver ses élèves lors d'une séance de réinvestissement des acquis, Madame Soualah ajoute des codes qui permettent d'ouvrir des coffres.

Sommaire :

- Un mot mystère pour motiver les élèves

● Un mot mystère pour motiver les élèves

Cette séance pourrait être une séance classique comportant une série d'exercices, mais avec un scénario pédagogique motivant, Madame Soualah a transformé sa séance en jeu pour les élèves, qui sont ressortis le sourire au visage.

Le scénario est pourtant simple : un mot mystère à trouver, quatre indices cachés dans des coffres, et quatre codes pour déverrouiller les cadenas.

But du jeu : Trouver le mot mystère à l'aide des 4 indices

.....

Règles du jeu : Faire tous les calculs pour aboutir au code qui ouvre le cadenas et accéder à l'indice s'y trouvant.

Objectifs de l'activité : Réinvestir les suites arithmétiques et acquérir des automatismes.

Code de l'indice 1 par calcul de la raison et les termes d'une suite arithmétique

- Donner la raison de la suite arithmétique suivante : 2 ; 7 ; 12 ; 17 ; 22

Compléter la première case par le résultat obtenu.....

- Déterminer le 10^e terme de la suite arithmétique définie par $u_1=2$ et $r=5$, en utilisant la relation $u_n = u_1 + (n-1) \times r$

Compléter la deuxième case par le chiffre des unités du résultat obtenu.

- On considère une suite numérique (u_n) telle que $u_n = 5n - 3$. Calculer u_8

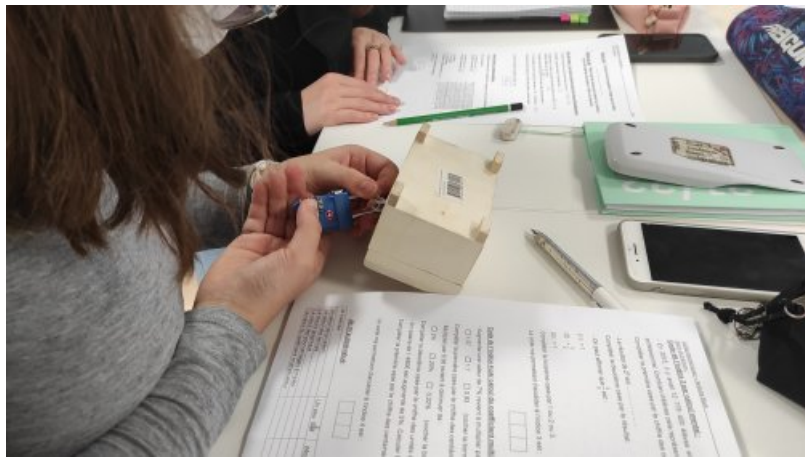
Compléter la troisième case par le chiffre des dizaines du résultat obtenu.

Le code me permettant d'accéder à l'indice 1 est :

--	--	--

L'indice 1:

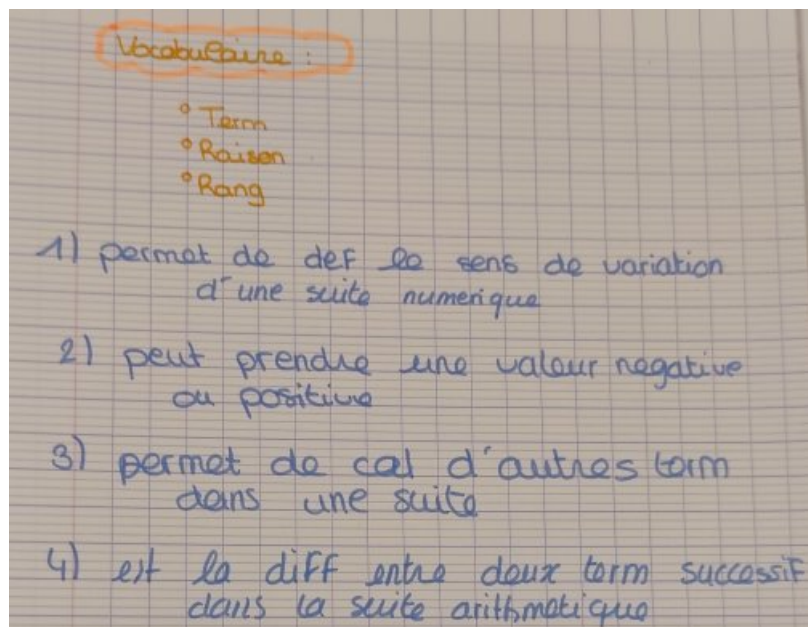
Lorsque les élèves ont résolu un exercice, il obtiennent un code.



Il peuvent alors aller chercher le coffre correspondant pour tester leur code. Beaucoup ont fait des erreurs, cela les amène à reconsidérer leurs solutions et échanger entre eux pour trouver leur erreur.



Une fois le coffre ouvert, ils prennent connaissance de l'indice et le notent sur leur cahier.



En fin de séance, les quatre indices sont réunis pour trouver le mot mystère.

6 8 3

Code de l'indice 4 par calcul du coefficient multiplicateur :

- Augmenter une valeur de 7% revient à multiplier par le coefficient multiplicateur :
☒ 1,07 ☐ 1,7 ☐ 0,93 (cocher la bonne réponse)
 Compléter la première case par le chiffre des centièmes de la réponse choisie.

- Multiplier par 0,98 revient à diminuer de :
☒ 2% ☐ 20% ☐ 0,02% (cocher la bonne réponse)
 Compléter la deuxième case par le chiffre des unités du pourcentage choisi.

- Un salaire de 1 480€ est augmenté de 5%. Calculer le nouveau salaire. 1500
 Compléter la première case par le chiffre des centaines du résultat obtenu.

Le code me permettant d'accéder à l'indice 4 est :

7 2 5

Je m'autoévalue :

Je maîtrise :	Un peu 👍	Moyen 👍👍	Beaucoup 👍👍👍
Le calcul de la raison			X
Le calcul des termes		X	
La lecture graphique			X
Le calcul des pourcentages simples	X		
Le calcul du coefficient multiplicateur	X		

La séance se termine par une autoévaluation qui leur permet de se situer par rapport aux objectifs de la séance, et identifier leurs difficultés sur des notions qui seront nécessaires pour la séquence à venir.

 **Activités Jeu Indices** (Word de 1.6 Mo)

Donner des objectifs pour motiver les élèves - Maths Sciences - Académie de Poitiers.