

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHÉMATIQUE UTILISÉE DANS LE JEU DE CARTES :  
Les mathématiciens à travers les époques

## Partie II : Jeu 1 "Le jeu des sept familles"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **sept familles** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Votre jeu devra retracer les mathématiciens depuis l'antiquité. Les 7 familles pourront être un découpage des différentes époques depuis l'antiquité jusqu'à nos jours.

Vous pourrez utiliser les fichiers ci-dessous qui proposent plusieurs modèles de cartes. (Cliquer sur les images pour accéder aux fichiers). Il faudra

- donner un nom original à votre jeu
- respecter le nombre de familles (7) ainsi que le nombre de cartes par famille (6).

Chacune des cartes devra comporter

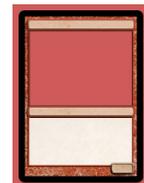
- le nom de sa famille ainsi que son propre nom.
- Elle devra également contenir en bas, les noms des autres cartes de la même famille.

Il faudra également rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.

Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva ou via Pronote au format PDF uniquement :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu



Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHÉMATIQUE UTILISÉE DANS LE JEU DE CARTES :  
Le calcul littéral : développement et factorisation

## Partie II : Jeu 2 "Le jeu de Mistigri"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Mistigri** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser le calcul littéral avec notamment les notions de développement et de factorisation. Vous pourrez utiliser la distributivité simple, double et les identités remarquables.

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose plusieurs modèles de cartes. (Cliquer sur les images pour accéder aux fichiers)

Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- respecter le nombre de paires de cartes (16)
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum. Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva ou via Pronote au format PDF uniquement :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu

Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.



Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHEMATIQUE UTILISEE DANS LE JEU DE CARTES :  
Opération sur les fractions

## Partie II : Jeu 3 "Le jeu de Uno"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Uno** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser la notion de fractions et toutes les opérations : addition, soustraction, multiplication, division et simplification. Vous devrez toutefois garder un aspect ludique. (pas d'excès de technicité)

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose un modèle de cartes. (Cliquer sur l'image pour accéder au fichier). Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- prévoir 19 cartes de chaque couleur qui donnent chacune des résultats fractionnaires différents : des entiers, des fractions inférieures à 1, d'autres supérieures à 1...
- prévoir les cartes spéciales (joker, super joker, inversion, passer)
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.

Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu



Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable , claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHÉMATIQUE UTILISÉE DANS LE JEU DE CARTES :  
Vocabulaire mathématique du programme de seconde

## Partie II : Jeu 4 "Le jeu de Time's Up"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Time's Up** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser l'ensemble des notions du programme de mathématiques de la classe de seconde que vous avez vues jusqu'à présent. Vous définirez les mots qui vous semblent les plus importants.

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose un modèle de cartes. (Cliquer sur l'image pour accéder au fichier)

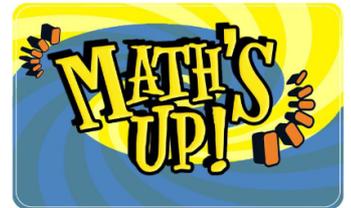
Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- prévoir un nombre assez important de cartes différentes (80)
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.

Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu



Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHEMATIQUE UTILISEE DANS LE JEU DE CARTES :  
Vocabulaire mathématique de la classe de seconde

## Partie II : Jeu 5 "Le jeu de Taboo"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Taboo** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser l'ensemble des notions du programme de mathématiques de la classe de seconde que vous avez vues jusqu'à présent. Vous définirez les mots qui vous semblent les plus importants.

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose un modèle de cartes. (Cliquer sur l'image pour accéder au fichier)

Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- prévoir 40 cartes différentes
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.

Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. [🔗](#)

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu



Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHÉMATIQUE UTILISÉE DANS LE JEU DE CARTES :  
Histoire des mathématiques, de l'antiquité à nos jours

## Partie II : Jeu 6 "Le jeu de Timeline"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte". Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Timeline** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra illustrer l'histoire des mathématiques et ses moments clé de l'antiquité à nos jours.

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose un modèle de cartes. (Cliquer sur les images pour accéder aux fichiers)

Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
  - prévoir 50 cartes différentes
  - rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.
- Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 



Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu

Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous. Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHEMATIQUE UTILISEE DANS LE JEU DE CARTES :

Calcul littéral et équations

## Partie II : Jeu 7 "Le jeu de Jungle Speed"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Jungle Speed** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser le calcul littéral et notamment les équations et inéquations de la classe de seconde. Vous devrez créer des familles de 4 cartes. Chaque famille pourra comporter plusieurs équations ayant la même solution, la solution.

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose un modèle de cartes. (Cliquer sur l'image pour accéder au fichier). Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- prévoir un totem
- prévoir 80 cartes différentes (20 familles d'équations ou inéquations ayant la même solution)
- prévoir les cartes spéciales : (ex : la solution est positive, ou "la solution est négative" ou "la solution est un nombre entier"...)
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.

Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu



Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable , claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHÉMATIQUE UTILISÉE DANS LE JEU DE CARTES :

Les fonctions de référence

## Partie II : Jeu & "Le jeu de Kems"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Kems** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser les fonctions de référence vues en classe de seconde. Vous devrez former des familles de 4 cartes avec à chaque fois : le nom de la fonction de référence, sa courbe représentative, son tableau de valeurs et son expression mathématique.

Vous pourrez utiliser le fichier Canva ci-contre qui propose un modèle de cartes. (Cliquer sur l'image pour accéder au fichier)

Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
  - prévoir 20 familles de 4 cartes
  - rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum.
- Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 



Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu

Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHÉMATIQUE UTILISÉE DANS LE JEU DE CARTES :  
Les mathématiciens à travers les époques

## Partie II : Jeu 9 "Le jeu du Dobble"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Dobble** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra retracer les plus grands mathématiciens depuis l'antiquité.

Vous pourrez utiliser le générateur de Dobble en ligne qui permet de créer le jeu si on lui importe les images nécessaires. (Cliquer sur l'image pour accéder au générateur)

Il faudra :

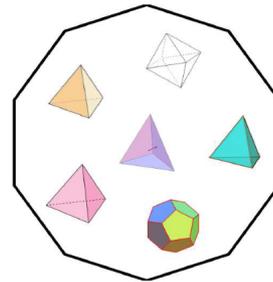
- donner un nom original à votre jeu
- prévoir le nombre nécessaire de cartes avec 6 ou 8 symboles par cartes
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum. Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. [🔗](#)

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Pronote au format PDF uniquement :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu

Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.



Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHEMATIQUE UTILISEE DANS LE JEU DE CARTES :  
Vocabulaire mathématique du programme de seconde

## Partie II : Jeu 10 "Le jeu du Code Name"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Code Name** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser les mots clé du vocabulaire de la classe de seconde.

Vous pourrez utiliser le lien vers le fichier ci-dessous qui vous aidera à créer votre jeu. (Cliquer sur l'image pour accéder aux fichiers). Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- prévoir 60 cartes "nom de code" contenant les mots mathématiques
- prévoir 20 cartes clé différentes formées de grilles 5\*5
- prévoir les tuiles identités (8 bleues, 8 rouges, 7 beiges, 1 noire + 1 extra)
- prévoir un support pour tenir la carte clé
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum. Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva ou via Pronote au format PDF uniquement :

- l'ensemble du matériel composant votre jeu
- la règle du jeu



Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.

Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable , claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTION MATHEMATIQUE UTILISEE DANS LE JEU DE CARTES :  
Divers

## Partie II : Jeu 11 "Le jeu du Qui suis-je ?"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Qui suis je ?** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser des notions du programme de seconde.

Vous pourrez utiliser le lien vers le fichier ci-dessous qui vous aidera à créer votre jeu. (Cliquer sur l'image de droite pour accéder aux fichiers)

Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- prévoir 80 cartes variées. Vous pourrez aussi bien mettre des mots que des dessins (nombres, figures géométriques, vecteurs...)
- rédiger une règle du jeu claire sur un format A4 maximum. Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. [🔗](#)

Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva :

- toutes les cartes de votre jeu
- la règle du jeu

Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous.

Il sera imprimé en couleur à la rentrée, puis vous devrez encore découper et plastifier vos cartes.



Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable, claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>

NOM : ..... PRENOM : .....

OBJET OU PERSONNAGE CHOISI DANS LE POSTER :

NOTIONS MATHÉMATIQUES UTILISÉES DANS LE JEU DE CARTES :  
Divers

## Partie II : Jeu 12 "Le jeu du Trivial Pursuit"

Le thème de la semaine des mathématiques 2023 est "Mathématiques à la carte".

Pour l'illustrer, vous devrez concevoir un jeu de **Trivial Pursuit** et l'adapter pour en faire un jeu mathématique. Il devra utiliser un grand nombre de notions du programme de mathématiques de la classe de seconde.

Vous pourrez utiliser les fichiers ci-dessous pour créer vos cartes et votre plateau de jeu. (Cliquer sur les images pour accéder aux fichiers).

Il faudra :

- donner un nom original à votre jeu
- déterminer ensemble vos 6 catégories mathématiques. Vous pourrez par exemple choisir : calcul, algèbre, géométrie, histoire des mathématiques, énigmes, Python, mais vous êtes libres d'en choisir d'autres.
- utiliser les fichiers pour obtenir au total 60 cartes complètes
- rédiger ensemble une règle du jeu claire sur un format A4 maximum. Vous pourrez vous aider de la règle du jeu de base. 

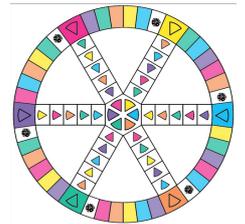
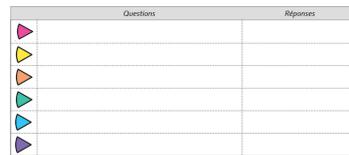
Avant la fin des vacances, vous devrez envoyer via Canva ou Pronote au format PDF uniquement :

- toutes les cartes de votre jeu
- votre plateau de jeu et vos camemberts
- la règle du jeu

Votre jeu devra respecter l'ensemble des critères de la grille d'évaluation ci-dessous. Vos questions

ne devront pas être trop difficiles et les réponses devront avoir été vérifiées.

Le jeu sera imprimé en couleur à la rentrée, puis les éléments seront découpés et plastifiés.



Grille d'évaluation indicative pour l'affiche	Note
L'affiche respecte le format demandé A3	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva	...../1
L'affiche comporte une ou plusieurs images	...../1
L'affiche est esthétique et agréable , claire et lisible	...../3
L'affiche explique bien l'objet mathématique ou le personnage historique	...../3
L'affiche est accessible à tout public	...../1
<b>SOUS-TOTAL AFFICHE</b>	<b>...../10</b>

Tous les liens sont accessibles depuis le PDF et la version Canva en ligne.

**Penser à rendre le sujet avec l'entête complétée !**

Grille d'évaluation indicative jeu de cartes	Note
Respect des consignes : thème choisi	...../2
Le jeu a un nom original	...../1
Le travail a été envoyé via la classe Canva ou en PDF via Pronote	...../1
Présence des règles du jeu	...../1
Le jeu est esthétique et agréable	...../2
Le jeu est adapté au niveau seconde. Les questions et leurs réponses sont correctes.	...../3
<b>SOUS-TOTAL JEU</b>	<b>...../10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>...../20</b>