



Chasse au trésor mathématique

Dans ce jeu, de petites équipes recherchent des éléments mathématiquement intéressants dans une liste et les prennent en photo. Cette activité concerne la découverte, la pensée créatrice et l'examen des choses sous un angle différent, qui sont tous fondamentaux en mathématiques.

La chasse au trésor devrait idéalement être jouée par des équipes de 3 à 5 enfants de 12 ans et plus, ou encore des familles (où les adultes peuvent offrir de l'aide pour interpréter certaines indications aux plus jeunes). Elle peut être adaptée aux conditions spécifiques de votre célébration de la JIM.

1 - Décider du lieu

Définissez la zone dans laquelle les participants seront autorisés à rechercher les éléments. Cela peut être l'enceinte de l'école, un parc, un pâté de maisons, un petit quartier, un site historique. Idéalement la zone doit être assez grande pour que les groupes puissent faire des découvertes indépendantes mais suffisamment petite pour qu'ils se croisent et sentent qu'ils jouent tous ensemble.

Il est également possible de structurer l'activité sous la forme d'une variante appelée piste mathématique, où tous les participants se déplacent avec un guide suivant un chemin spécifique, à la recherche d'éléments le long du chemin. Un parcours mathématique permet de jouer dans des espaces où les gens ne pourraient normalement pas aller seuls (par exemple, les zones privées d'un bâtiment scolaire) et de se concentrer sur des lieux d'intérêt mathématique ou historique que les gens pourraient négliger.

2 - Décider de la limite de temps

Fixez une limite de temps pour donner un petit sentiment d'urgence et garder les participants intéressés. Nous suggérons 45 minutes. L'activité ne doit pas se terminer lorsque *tous les éléments sont trouvés*, car il est toujours possible d'améliorer une découverte précédente. Il s'agit d'une activité collaborative, les équipes peuvent donc s'entraider pour compléter leurs listes.

3 - Définir la liste des éléments

Créez une liste de contrôle de 10 éléments que les groupes devraient trouver. Nous fournissons des cartes illustrées avec quelques exemples (téléchargeables séparément sur notre site), y compris des cartes vierges où vous pouvez créer de nouveaux défis. N'hésitez pas à adapter l'activité pour profiter de ce qui est disponible dans la zone où vous jouerez et de ce qui convient à l'âge des participants.

Les éléments devraient être faciles à identifier, même par des personnes sans connaissances mathématiques spécifiques. Il ne s'agit pas de trouver des réponses aux problèmes, mais plutôt de regarder le monde qui nous entoure comme le fait un mathématicien.

4 - Comment trouver et «capturer» des éléments ?

Lorsqu'un élément de la liste est trouvé, l'équipe doit le prendre en photo. Si des caméras ne sont pas disponibles ou adaptées à l'âge des participants, il est possible de dessiner les objets trouvés, de les écrire au dos de la carte ou de marquer leur emplacement sur une carte de l'aire de jeu avec un numéro ou un autocollant.

«Mettre en scène» l'image (créer la chose demandée au lieu de la trouver spontanément) est une stratégie valable qui devrait être suggérée aux participants. La réflexion parallèle et l'interprétation créative des instructions sont encouragées. De nombreux éléments peuvent être interprétés de différentes manières, et il est acceptable de considérer leurs autres significations (c'est plus scientifique, en fait).

5 - Partagez les résultats

Une fois la chasse terminée, tous les groupes partagent leurs conclusions. Si les participants sont peu nombreux, ils peuvent s'asseoir ensemble et se montrer mutuellement ce qu'ils ont trouvé sur les écrans de leur téléphone. Les groupes plus importants peuvent utiliser une variété de mécanismes : imprimer les photos et les disposer sur un mur, les partager sur leur réseau social préféré ou les télécharger dans une galerie partagée sur un service de photo en ligne à partir de laquelle elles peuvent être affichées sur un grand écran. Invitez les personnes les plus techniquement douées de votre organisation à proposer la solution la plus efficace et la plus simple.

Il n'y a pas de gagnants individuels, c'est un jeu collaboratif où le but est de s'amuser et de regarder les choses d'un point de vue différent, en se concentrant sur certains aspects des choses qui font partie de différentes branches des mathématiques. Utilisez ce moment de partage pour donner des épinglettes ou des autocollants à tous les participants et prendre des selfies de la célébration.

Avant et au début de l'activité

1. Décidez de la zone de jeu et de la limite de temps
2. Définissez la liste de contrôle des éléments
3. Planifiez la formation des équipes et la méthode de capture des éléments
4. Planifier la façon dont les équipes partageront les résultats avec tout le monde

Pendant l'activité

1. Rassemblez les participants et expliquez l'activité
2. Formez les équipes
3. Définissez la zone de recherche, donnez le temps alloué et le point de rendez-vous
4. Distribuez des cartes avec les objets à trouver
5. Chassez !
6. Partagez les résultats de chacun
7. Célébrez avec un selfie !

Cartes

- **Français**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scavenger-hunt-cards-fr.pdf>
- **English**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scavenger-hunt-cards-en.pdf>
- **Español**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scavenger-hunt-cards-es.pdf>
- **Deutsch**
<https://www.idm314.org/resources/activities/idm-scavenger-hunt-cards-de.pdf>

Créez et partagez !

Partagez vos photos de chasse au trésor avec le monde en utilisant les hashtags # **idm314hunt** et # **idm314** sur les réseaux sociaux!

Vous avez des idées de nouveaux éléments à rechercher? Envoyez-les nous, nous les considérerons l'an prochain.

© 2020 IMAGINARY gGmbH

Ce travail est sous licence [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Les cartes illustrées sont sous licence [Creative Commons Attribution ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Le crédit pour les images se trouve à

https://github.com/IMAGINARY/idm314-hunt-cards/blob/master/image_licenses.md