

Soutenance de projet

Interface conviviale pour le jeu du Tablut

B. Berkati E. Berthier A. Canonne M. Dufrenoy
M. Duplan L. Postic

IM2AG - Département STS Informatique
Université Joseph Fourier

6 juin 2014 - IM2AG

Introduction

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

1 Introduction

2 Contexte

3 Déroulement

4 Bilan

Jeu de Tafl

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

- Un tablier de jeu carré
- Des cases marquées symétriquement
- Des forces inégales
- Un principe de prise par encadrement
- Des objectifs de jeux différents
- Une pièce particulière, le Roi

Réalisation technique globale

Le scénario

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

Partie 1 :

- Objectif : Motiver les élèves
- Utilisation d'un jeu par équipe
- Fil rouge : Enigma
- Conclusion : Logique, flexibilité et rigueur

Partie 2 :

- Objectif : Expliquer l'utilité des mathématiques
- Utilisation d'exemples concrets : Informatique, cuisine, conduite
- Conclusion : Vous utilisez et utiliserez ces compétences toute votre vie

Bilan

UE PROG6

Introduction

Contexte

Déroulement

Bilan

- Les élèves ont parfaitement intégré les concepts lors du jeu
- Certains élèves ont pris conscience de la place des mathématiques dans leur vie
- Un groupe a réussi à recréer un chiffre de Vigenère et à l'utiliser !