

# Iterative clues



Découvrez le monde d'aujourd'hui, le monde de demain et les nouvelles technologies tout en vous amusant grâce à Iterative Clues ! La quête améliore les connaissances des enfants sur les nouvelles technologies et le monde du digital, en introduisant l'association d'idée pour stimuler la mémorisation ainsi que le lien avec la vie réelle.

Ressources imprimables fournies : cartes concepts x 30, point x 74 (1 point x 64, 5 points x 10)

Matériel additionnel nécessaire : paire de ciseaux  
Ardoises (optionnel)

Durée totale : 30 min.

Nombre de joueurs : 2 - 12+

## Objectifs d'apprentissage



Comprendre et s'exprimer oralement



Rechercher



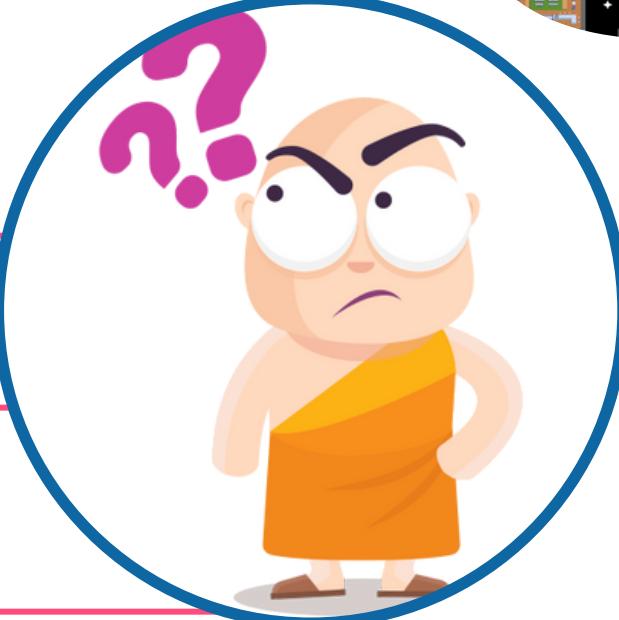
Lire



Raisonner



S'informer dans le monde numérique et mobiliser les outils numériques



## Territoire 4 - L'usine fantastique



## ODDs liés



## Modalités de jeu

8 - 12 ans

intérieur

En classe

Soutien d'un adulte

Faisable à la maison

Travailler seul

Cette production fait partie du matériel produit par le projet Unplugged qui a reçu un financement du programme ERASMUS + de l'Union européenne sous la convention de subvention n° 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'elle contient.

Cette œuvre est placée sous licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), ce qui permet une utilisation, une distribution et une reproduction sans restriction sur n'importe quel support, à condition de citer de manière appropriée le ou les auteurs originaux et la source, de fournir un lien vers la licence Creative Commons, d'indiquer si des modifications ont été apportées et de partager de la même manière.



Cofinancé par le programme Erasmus+ de l'Union européenne





## Intérêt pédagogique et sujets abordés

**Rester informé** : en apprendre plus sur les nouvelles technologies et le monde numérique. Le jeu introduit de manière ludique des concepts et des définitions d'outils numériques. En jouant avec des associations d'idées, les élèves se familiarisent avec les composants numériques de base et leur interrelation.

**Faire preuve de rapidité** : répondre le premier pour l'emporter. L'élément compétitif du jeu prépare les enfants à être performants dans un environnement dynamique.

**Associer les idées** : combiner les indices entre eux pour trouver le concept caché. La pensée associative et logique est développée par la série d'indices divulgués aux enfants.



## Règles du jeu

### But du jeu

Comme son nom l'indique, avec Iterative clues, soyez le premier à trouver le concept caché par une suite d'indice de plus en plus précis.

Nous appellerons les écoliers, **joueurs**, et l'adulte en charge des écoliers, **arbitre**.

### Installation

Mélangez le **paquet de cartes** concepts et placez-le au centre des joueurs.

Disposez les **points**, 1 point et 5 points, au centre des joueurs.

1 point



5 points



L'arbitre est responsable des cartes concepts et des points.





## Étapes de jeu

### Déroulement d'un tour de jeu

L'arbitre **tire la carte concept du** dessus de la pioche, et tout en la gardant secrète, énonce l'indice n°1, noté 1 en haut de la carte. Tous les joueurs ont le droit de **répondre en même temps**, mais ne peuvent donner qu'une seule réponse.

Si le concept est trouvé, l'**arbitre garde toujours la carte secrète**, le tour de jeu prend fin, et le joueur ayant trouvé le concept tente un défi. Sinon, l'**indice n°2, noté 2 en haut de la carte**, est lu, et ainsi de suite jusqu'à l'indice n°4.

Si aucun joueur n'a trouvé le concept après que l'indice n°4 ait été donné, l'arbitre énonce la réponse et commence un nouveau tour de jeu.

### Défis

Le joueur ayant trouvé le concept peut tenter un des deux défis suivant de son choix :

- **épeler correctement le concept trouvé**
- **citer les deux précédents concepts** (ce défi ne peut être choisi qu'à partir du troisième tours)

Si le joueur échoue au défi qu'il a choisi, il n'a pas le droit d'essayer l'autre.

### Comptabilisation des points et fin de partie

Le premier joueur à donner la bonne réponse gagne (5 - niveau du dernier indice) points, soit de 1 à 4 points comme ceci :

- concept trouvé avec l'indice n°1 : **4 points**
- concept trouvé avec l'indice n°2 : **3 points**
- concept trouvé avec l'indice n°3 : **2 points**
- concept trouvé avec l'indice n°4 : **1 point**
- S'il a réussi le défi, le joueur gagne **1 point de plus**.

N'importe quel joueur peut, à tout moment, demander à l'arbitre de faire la monnaie de ses points.

Le premier joueur à obtenir 15 points ou plus remporte la partie.





## Étapes de jeu

### Règle alternative : pour animer le jeu dans une classe en gardant le calme et l'attention des enfants.

Les enfants sont répartis par groupe (ou tout seul si peu nombreux). Chaque groupe commence avec **6 pièces d'or** et chaque groupe a une ardoise.

Le meneur de jeu écrit le premier indice au tableau. Les élèves se concertent en groupe et choisissent de jouer ou non. S'ils jouent ils peuvent soumettre un mot en l'écrivant sur l'ardoise. Cette action leur coutera une pièce d'or :

- Si le concept est trouvé, chaque groupe qui a trouvé le bon concept reçoit **quatre pièces d'or supplémentaire**. Le tour s'arrête et le meneur de jeu choisit un nouveau mot.
- Si le concept n'est pas trouvé, le meneur de jeu inscrit l'indice suivant au tableau et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un ou plusieurs groupes trouvent le concept ou que les quatres indices soient énoncés.

Dans cette version, le nombre d'indices donnés n'impacte pas le nombre de points gagnés qui **est toujours 4**.

Si un groupe se retrouve sans pièces d'or à la fin d'un tour, le meneur du jeu le renfloue de deux pièces d'or pour ne pas pénaliser l'enthousiasme et la participation.

A la fin du jeu, le groupe avec le nombre le plus élevé de points l'emporte.



# Aller plus loin



## Sujet 1 - Sensibilisation à la numérisation

Pour aller plus loin dans l'apprentissage des faits et des termes relatifs au monde numérique, vous pouvez vous rendre dans d'autres quêtes Unplugged, parmi lesquelles : **Memory, etc.**

En outre, n'hésitez pas à consulter un document de recherche de l'OCDE sur l'éducation à l'ère numérique pour des enfants heureux et en bonne santé [en] : <https://www.oecd.org/education/education-in-the-digital-age-1209166a-en.htm>



## Sujet 2 - Compétitivité et rapidité de réaction

Pour aller plus loin dans la rapidité de réponse et la compétitivité, vous pouvez vous référer aux autres quêtes Unplugged, parmi lesquelles : **Brain Twister, Plastic Continent, Form factor, etc.**



## Sujet 3 - La pensée associative

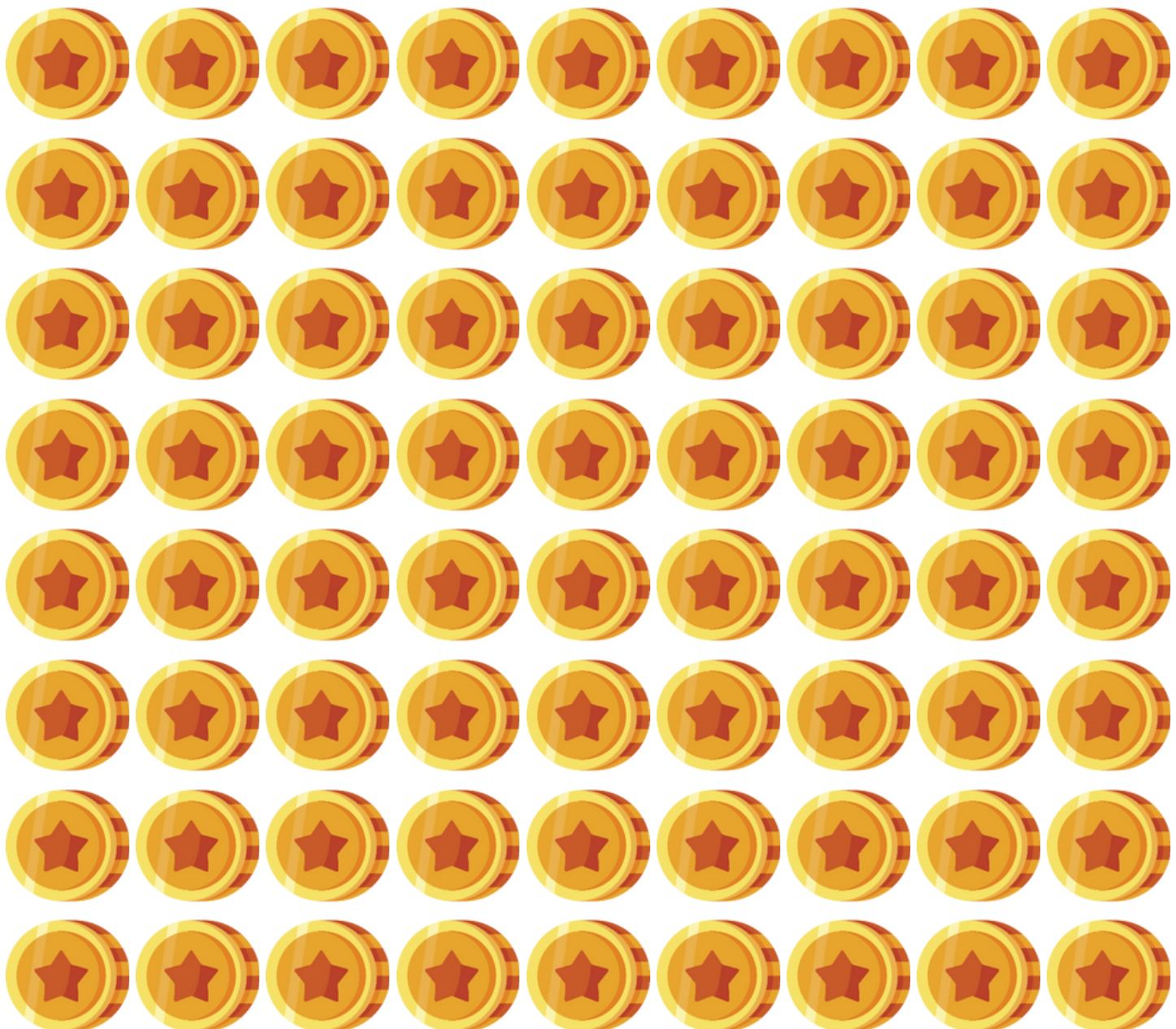
Pour en savoir plus sur les avantages du développement de la pensée associative et de la créativité chez les élèves, reportez-vous à [en] : <https://www.psychologytoday.com/us/blog/prime-your-gray-cells/201802/study-reveals-thought-processes-foster-creativity>.

Pour développer davantage la pensée associative, vous pouvez vous référer à d'autres jeux Unplugged, parmi lesquels : **Brain Twister, Fantasy out there !**





## • Points & Pièces



# Matériaux - Cartes à imprimer



<b>IMPRIMANTE</b>	<b>SMARTPHONE</b>	<b>TABLETTE</b>
1. Encre 2. Feuille 3. Copie 4. Péphérique	1. Écran tactile 2. Applications 3. Poche 4. Téléphone	1. Outil numérique 2. Multimédia 3. Tactile 4. Applications
<b>APPLICATION MOBILE</b>	<b>INTERNET</b>	<b>HACKEUR</b>
1. Logiciel 2. Téléchargement 3. Store 4. Smartphone	1. World Wide Web 2. Site web 3. Domaines 4. Wifi	1. Virus 2. Cyber attaque 3. Anonymous 4. Ordinateur
<b>MONDE PERSISTANT</b>	<b>RÉSEAUX SOCIAUX</b>	<b>INFLUENCEUR</b>
1. Metaverse 2. Virtuel 3. Serveur 4. Univers	1. Messagerie directe 2. Amis 3. Stories 4. Likes	1. Personnalité 2. Followers 3. Communauté 4. Placement de produit
<b>STREAMING</b>	<b>VIDÉO À LA DEMANDE</b>	<b>JEUX VIDÉO</b>
1. E-sports 2. Twitch 3. Temps réel 4. Live	1. Films et séries 2. Abonnement 3. Catalogue 4. Streaming	1. 10eme Art 2. Virtuel 3. Amusant 4. Manette
<b>RÉALITÉ VIRTUELLE</b>	<b>RÉALITÉ AUGMENTÉE</b>	<b>TROTINETTE ÉLECTRIQUE</b>

# Cartes à imprimer



<p>1. Vol 2. Transport 3. Propulsion 4. Sac à dos</p> <p><b>JETPACK</b></p>	<p>1. Ciel 2. Télécommandé 3. Vidéo 4. Quatres hélices</p> <p><b>DRONE</b></p>	<p>1. Connexion 2. Accessoire 3. Réseau local 4. Sans fil</p> <p><b>BLUETOOTH</b></p>
<p>1. Connexion 2. Ordinateur 3. Réseau 4. Sans-fil</p> <p><b>WIFI</b></p>	<p>1. Internet 2. Réseau 3. Cable 4. Lumière</p> <p><b>FIBRE OPTIQUE</b></p>	<p>1. Touches 2. Azerty 3. Écrire 4. Ctrl</p> <p><b>CLAVIER</b></p>
<p>1. Carré 2. Code barre 3. Scan 4. Information</p> <p><b>QR CODE</b></p>	<p>1. Smartphone 2. Accessoire 3. Heure 4. Poignet</p> <p><b>MONTRE CONNECTÉE</b></p>	<p>1. FabLab 2. Plastique 3. Fondu 4. Objet</p> <p><b>IMPRIMANTE 3D</b></p>
<p>1. Téléphone 2. Accessoire 3. Bluetooth 4. Musique</p> <p><b>ECOUTEURS SANS FIL</b></p>	<p>1. Carré 2. Résolution 3. Écran 4. Px</p> <p><b>PIXEL</b></p>	<p>1. Découpe 2. Rayons 3. Sabre 4. Lumière</p> <p><b>LASER</b></p>
<p>1. Robot 2. Cerveau 3. Algorithme 4. AI</p> <p><b>INTELLIGENCE ARTIFICIELLE</b></p>	<p>1. Miner 2. Coin 3. Paiement 4. Monnaie</p> <p><b>CRYPTO MONNAIES</b></p>	<p>1. Crypto monnaies 2. Token 3. Non-Fongible 4. Art</p> <p><b>NFT</b></p>