

Outils : Lecteur de QRcodes (mobile ou tablette), matériel de géométrie

Nature : récréations mathématiques

Objectifs pédagogiques : Faire des mathématiques de façon ludique

Voie : générale

Niveau de classe : à partir de la classe de seconde

Thématique(s) du programme : Nombres et calculs, équations, repérage.

- Mise en œuvre en petits groupes.
- Contexte possible : (Document « introduction.odp »)
*« Un chercheur a fait une découverte qui pourrait changer la face du monde.
Le gouvernement, qui ne veut pas que sa découverte soit divulguée, le séquestre dans un
endroit secret.
Vous devez trouver le lieu tenu secret, ainsi que le code permettant de le libérer de sa prison.
Vous avez 60 min. »*
- Distribuer les documents suivants : « enigmereperage », « puzzlefruits »,
« enigmemexico », « enigmemiragemake », « miragemake », « qrcodeacolorier »
- Utiliser l'application « Bomb Counter » pour planifier un compte à rebours qui s'arrêtera
lorsqu'un élève entrera le code.
- Réponses :
 - Code de libération : avinci
 - Enigme mirage make : Equation à résoudre : colorier la lettre B
 - Enigme repérage : Relier et placer les points. On obtient $1 + 5 = 6$: colorier le chiffre 6
 - Enigme puzzle : colorier 2 et 1