

Le Num'Olympique en classe

2



Sur tous supports :

- Ordinateur
- Tablette
- Téléphone

1



Jeu numérique :

- libre,
- gratuit,
- à partir de 8 ans.

Durée :

- une heure
- possible en plusieurs fois

3



Utilisation en classe :

- Individuel,
- Par groupe
- En groupe-classe

4



Matériel pour élèves :

- Tablettes,
- VPI,
- PC,
- Livret de l'élève

6



Consignes :

Trouver 8 indices.
Chaque jeu révèle 1 indice,
Notez-les dans votre livret.

5



Le livret élève :

remue-méninges
Que sais-je déjà sur JO ?
(utilisation du livret en fonction
de votre organisation)

7



Si besoin, ne pas hésitez à faire une pause et à lister collectivement les indices déjà collectés et relancer les recherches sur ceux restant à découvrir.



A la fin du temps imparti, un temps de debriefing avec les élèves est important :

- faire verbaliser le ressenti des élèves par rapport au jeu,
- lister les nouvelles connaissances grâce au livret par exemple,
- leur faire expliciter leur stratégie de jeu.

