



nuu-jeu



Ces travaux ont bénéficié d'une aide de l'État gérée par l'Agence Nationale de la Recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-CMAS-0042.

- Les joueurs progressent sur un plateau en répondant à des questions portant sur le cloud computing, ses usages, ses avantages, ses limites et les métiers associés.
- L'objectif est d'atteindre la case Couronne afin de devenir l'expert ou l'experte du cloud computing.

NIVEAU

Collège :
4ème/3ème

JOUEURS

Max 4
personnes/plateau

DURÉE

Environ
25/30min

MATÉRIEL

1 plateau de jeu
1 règle du jeu
4 pions
45 cartes question
1 dé
(scotch)

OBJECTIF

- Découvrir et comprendre les bases du cloud computing

DÉROULÉ

En amont

- Disposer sur chaque table un plateau du jeu (assembler les 3 parties du plateau avec des morceaux de scotch à l'arrière pour faire tenir) + 45 cartes question face cachée + 4 pions + 1 dé + 1 règle du jeu

Pendant

- Créer des groupes de maximum 4 personnes par plateau et leur expliquer les règles (cf. page 2)
- Rester attentif en cas de question

Après

- Faire un petit bilan avec les élèves
- Ranger



RÈGLES DU JEU

Préparation

- Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.
- Chaque joueur lance une fois le dé.
- Le joueur obtenant le score le plus élevé commence la partie.

Déroulement

À son tour, chaque joueur lance le dé et applique l'action correspondant à la case atteinte.



1. Cases numérotées

La personne à gauche du joueur lit une carte "Question".

Si réponse juste : continuer et relancer le dé
Si réponse fausse : rester sur la case



2. Cases "Bonus" vertes

Le joueur lit l'action indiquée sur la case et la réalise.



3. Cases "Malus" rouges

Le joueur lit l'action indiquée sur la case et la réalise.

Fin de partie

- Pour gagner, le premier joueur à atteindre exactement la case Couronne remporte la partie.
 - Si le résultat du dé dépasse la dernière case, le joueur avance jusqu'à la fin puis recule du nombre de cases excédentaires.