



Kill the zombies

Introduction :

Accroître la motivation des élèves, c'est l'un des enjeux d'une activité ludique. L'objectif de cette fiche, tuer des zombies ! Voilà les élèves motivés pour travailler sur les fonctions affines. Au travers de cette activité, les élèves ne s'apercevront même plus qu'ils font des maths.

Exemple(s) de scénario	<i>Fiche d'activité</i>
Niveau(x) concerné(s)	Cycle 4 et Lycée
Objectifs	- Représentation d'une fonction affine

Contexte pédagogique général

Une fiche d'activité clé en main, ludique et originale, qui motivera les à coup sûr les élèves. Les énoncés sont modifiables. afin de faciliter ce travail (énoncé et corrigé), nous avons joint deux fichiers Geogebra.

Description de l'activité :

Dans cette activité, des zombies se baladent dans un repère.

L'élève devra tracer les représentations graphiques de plusieurs fonctions affines dans ce repère.

Lorsqu'une droite touche un Zombie, celui-ci est tué.

Le but du jeu consistera à associer chaque zombie à la droite qui le tuera.

Prolongement :

En guise de prolongement, il pourra être demandé aux élèves de trouver la fonction affine d'une droite qui permettra de tuer le plus grand nombre de zombies d'un coup.

EQUATIONS de DROITES

EXERCICE : « Tuer le zombie » ?

6 zombies se sont échappés de Zombieland. Chaque droite touchant un zombie le « tue ». Trace chacune des droites et précise quel(le) zombie est touché(e) :

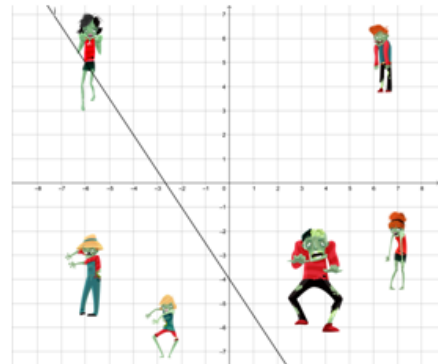


Bob Patrick Waa Victor Ana Alice

$$y = -\frac{3}{2}x - 4 \text{ « tue » ALICE} \quad y = x - 1 \text{ « tue » } \underline{\hspace{2cm}}$$

$$y = 2x - 1 \text{ « tue » } \underline{\hspace{2cm}} \quad y = -\frac{3}{4}x - 2 \text{ « tue » } \underline{\hspace{2cm}}$$

$$y = -x + 4 \text{ « tue » } \underline{\hspace{2cm}} \quad y = \frac{1}{2}x - 2 \text{ « tue » } \underline{\hspace{2cm}}$$



@Crédit photos : [Macrovector](#)