

## Créer un jeu de plateau : les Dames

Le TNI est un outil qui permet de transposer des situations de classe. Il permet, entre autre, de travailler en grand ou petit groupe des situations de jeu rencontrées ou qui le seront. On va donc se « fabriquer » l'équivalent numérique de la situation, ici un jeu de dames<sup>1</sup>.

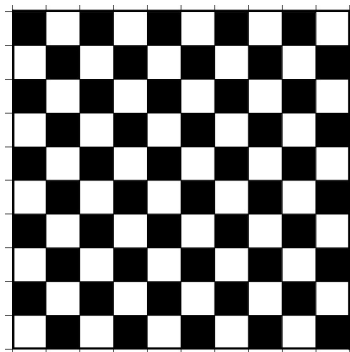
### 1. Réaliser le plateau du jeu

Les outils d'ActivInspire utilisés seront :

- la grille
- les formes
- la copie (sous diverses formes)
- le stylo pour le tracer de lignes
- le verrouillage

Réalisation :

- Activer la grille à l'aide du clic droit
- jouer sur le « pas » pour obtenir un quadrillage à mailles carrées (16x12)
- à l'aide du clic droit activer « Accrocher à la grille » (facilitera le placement des éléments)
- outil « Formes » : carré noir (bordure et remplissage) ; le tracé sur une case du quadrillage
- Clic droit sur le carré obtenu, « Faire glisser une copie » ; déposer les sur les cases de la grille de façon à obtenir un damier de 10x10 cases
- A l'aide de l'outil « Stylo » ou « Connecteur » ou « Formes », tracer des lignes horizontales et verticales pour border le plateau de jeu
- Sélectionner l'ensemble du damier et le verrouiller



### 2. Réaliser les pions

Les outils d'ActivInspire utilisés seront :

- la Grille
- les Formes
- la copie (sous diverses formes)
- le Stylo pour le tracer de lignes

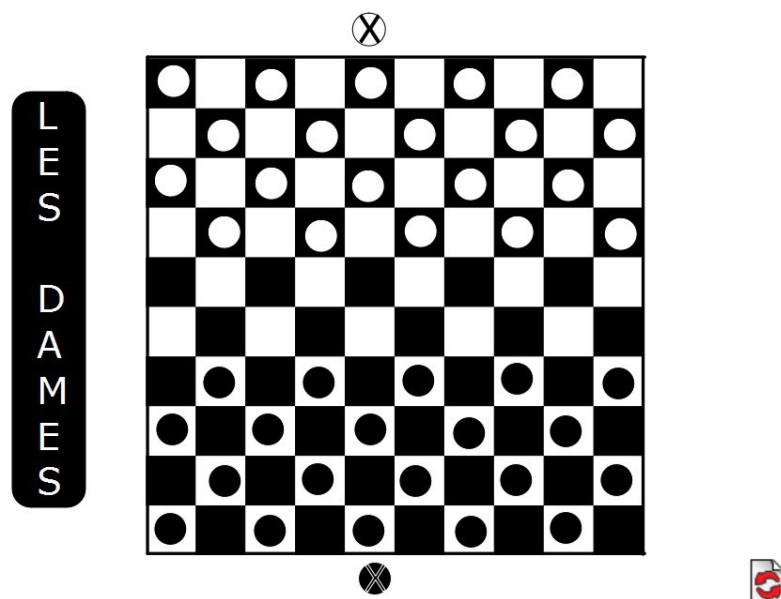
---

<sup>1</sup> Les différents outils utilisés ont tous été vu lors de formations et sont aussi à retrouver dans les diverses fiches pratiques.

- le Verrouillage
- le Navigateur d'actions
- le Texte

Réalisation :

- à l'aide de l'outil « Formes » tracer un cercle (bordures = blanches & remplissage = noir)
- dupliquer cette forme
- en utilisant le « Navigateur de propriétés » (Aperçu / Navigateurs) inverser les deux couleurs sur la deuxième forme ( bordures = noires & remplissage = blanc)<sup>2</sup>
- à l'aide de la fonction « Faire glisser une copie » dupliquer les deux pions autant de fois que nécessaire (ne pas oublier de désactiver cette fonction sur le pion d'origine) en les déposant sur le damier
- créer 2 pions supplémentaires : les Dames, repérables à une marque sur le pion (X, par exemple)
- les disposer à l'arrière des « lignes » de chaque couleur
- ne sachant combien d'exemplaires seront nécessaires de ces deux pièces spéciales, on va créer des « banques en activant « Faire glisser une copie » et en laissant cette fonctionnalité.
- A l'aide du « Navigateur d'actions » (Aprçu / Navigateurs) on glisse l'action « Rétablir la page » qui permettra en fin de partie de remettre les pièces à leur place (attention : tant qu'il n'y a pas d'enregistrement, cette fonctionnalité rétabli une page... blanche!)
- L'outil « Texte » permet de titrer la page
- penser à masquer la « Grille »



### 3. Pour finir

Les Dames n'est qu'un exemple. Toute activité de « jeux » de plateau (Echecs, Petits chevaux,...), mais aussi de manipulations en mathématiques (abaques, bouliers, boîtes à compter, compteurs à roues,...) peuvent trouver une transposition au TNI.

<sup>2</sup> Les bordures de couleur différentes permettront de retrouver les pions quelque soit la case sur laquelle ils se trouvent.