



# 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.

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

## Contexte pédagogique général

Une fiche d'activité clé en main, ludique et originale, qui motivera à coup sûr les élèves. Les fichiers sont entièrement modifiables. Afin de faciliter la conception des énoncés et du 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(les) zombie est touché(e) :

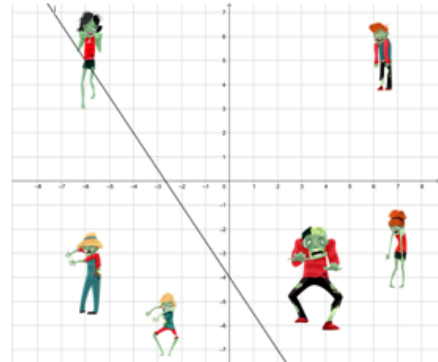


Bob Patrick Waa Victor Ana Alice

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

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

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



@Crédit photos : [Macrovector](#)