

**Titre :**

À la recherche de documents perdus

**Auteur(s) :** Dufau Nathalie

**Discipline :** Économie Gestion

**Niveau :** 2° LP

- **Objectif(s) Pédagogique(s) :** comprendre les phases du cycle de vie du produit
  
- **Compétences/Notions/Capacités abordées :** Analyser le cycle de vie du produit
  
- **Modalités :** Il est possible de faire ce jeu de plusieurs façons
  - Distanciel /Asynchrone /Individuellement : en envoyant le lien du jeu par l'ENT
  - Distanciel/Synchrone/Collaborativement : en créant une activité ENT qui inclut le jeu et un PAD afin de pouvoir collectivement inscrire les indices trouvés
  - Présentiel/Collaborativement : chaque groupe d'élève dispose d'un ordinateur
  
- **Plus-value du jeu :** ces notions, qui semblent abstraites aux élèves, sont plus compréhensibles.  
Le défi (temps) à relever les fait porter attention aux caractéristiques des différentes phases.  
Trouver les mots par le principe du jeu du Pendu, leur permet de mémoriser plus facilement ces termes.

➤ **Déroulé**

**Étape 1 : Consignes = 30 mn pour trouver les documents du directeur commercial**

- Consignes orales données par le personnage du jeu
- Déclenchement du minuteur par l'élève

**Étape 2 : trouver les 4 chiffres du code du coffre-fort**

- 4 énigmes (learningsapps « pendu ») à résoudre = chaque énigme correspond au nom d'une phase du cycle de vie du produit et donne un chiffre  
Lancement = 3 - Croissance = 8 - Maturité = 3 / Déclin = 4
- Pour connaître l'ordre des chiffres, il faut se référer au schéma affiché dans le bureau (= schéma du cycle de vie)

Résultat = le coffre-fort s'ouvre

**Étape 3 : trouver le mot de passe de l'ordinateur**

- Prendre la clé USB dans le coffre-fort et l'insérer dans l'ordinateur
- Activité learningapps = associer le produit à la phase du cycle de vie à laquelle il appartient  
Donne le mot de passe de l'ordinateur
- Cliquer sur le fichier

Résultat = document présentant le nouveau produit de l'entreprise (impression 3D d'objets publicitaires)

