

C'est à moi !

Dans cette activité, les apprenants simulent le minage de bitcoins en utilisant des cartes à jouer comme hachages et des mots de vocabulaire comme transactions. Les équipes retournent les cartes pour trouver des paires correspondantes. Lorsqu'elles trouvent deux cartes identiques, elles s'écrient « C'est à moi ! ». Une paire valide leur donne accès au mempool, où ils récupèrent un mot de vocabulaire lié au Bitcoin. Les mots sont regroupés en blocs et ne comptent qu'après confirmation. Le nombre de cartes dans le pool de minage représente la difficulté et est ajusté entre chaque manche. Les scores finaux sont calculés en comptant le nombre total de lettres des mots confirmés stockés dans le portefeuille de chaque équipe.

TYPE D'ACTIVITÉ Simulation · Jeu	DURÉE 45 min	PARTICIPATION Classe entière · Petits groupes
---	-------------------------------	--

OBJECTIFS

À l'issue de cette activité, les apprenants seront capables de :

- Expliquez que le minage nécessite des tentatives répétées
- Expliquez comment le niveau de difficulté peut augmenter ou diminuer
- Il faut comprendre que les transactions sont regroupées en blocs
- Il faut comprendre que la confirmation précède la propriété
- Établir un lien entre l'effort et la récompense

MATÉRIEL

- 1 à 2 jeux de cartes
- 40 à 60 fiches de vocabulaire sur le Bitcoin (voir annexe A)
- 1 enveloppe par équipe portant la mention « WALLET »
- 1 grande enveloppe portant la mention « BLOCK »
- Panneaux portant les inscriptions « MEMPOOL » et « MINING POOL »
- Autocollants ou tampons pour valider les résultats, tableau blanc pour noter les scores (*facultatif*)
- Minuterie
- Une table ou un espace au sol pour disposer les cartes
- Sonnerie ou signal sonore indiquant la fin d'un bloc (*facultatif*)

DÉROULEMENT

OUVERTURE

1. Récapitulons brièvement les termes clés : hash, minage, bloc, portefeuille, difficulté.
2. Veillez à ce que vos explications soient courtes et concrètes.
3. Expliquez-leur qu'aujourd'hui, ils doivent « faire leurs preuves » avant de gagner des mots.

AVANT L'ACTIVITÉ

5 minutes

1. Disposez 20 cartes à face cachée en formant une grille. Expliquez : deux cartes identiques = combinaison valable.
2. Lorsque vous trouvez une carte qui correspond, dites clairement : « C'est la mienne. »
3. Montrez comment retourner deux cartes et les remplacer si elles ne correspondent pas.

L'objectif selon les mots de l'étudiant

- « Je trouve une paire assortie et je dis "C'est à moi" pour gagner un mot pour mon portefeuille. »

ACTIVITÉ

30 minutes

Configuration

1. Répartissez les élèves en groupes de 3 à 4.
2. Remettez une enveloppe WALLET à chaque équipe.
3. Placez toutes les cartes de mots face cachée dans la zone MEMPOOL.
4. Placez l'enveloppe BLOCK à l'avant.

Effectuer

1. Utilisez 20 cartes dans le pool de minage.
2. Les équipes retournent deux cartes à tour de rôle.
3. Si elles correspondent, ils disent : « C'est à moi. »
4. Ils extraient un mot du mempool.
5. Ils doivent le lire correctement pour pouvoir le conserver temporairement.
6. Au bout de 6 à 8 minutes, arrêtez la série.
7. Si trop de mots ont été trouvés, augmentez la difficulté en ajoutant des cartes. Si trop peu ont été trouvés, réduisez la difficulté en retirant des cartes.
8. En résumé : « Lorsque le minage est trop rapide, nous le rendons plus difficile. Lorsque le minage est trop lent, nous le rendons plus facile. »

Effectuer

1. À la fin de chaque manche, rassemblez tous les mots gagnés dans l'enveloppe « BLOCK ».
2. Annoncez « Bloc terminé ».
3. Renvoyer les mots validés dans le « wallet » de chaque équipe.
4. Seuls les mots validés sont pris en compte.

SUIVI

4 minutes

- Que s'est-il passé lorsque nous avons ajouté d'autres cartes ?
- Était-ce plus difficile de trouver des paires ?
- As-tu gagné moins de mots ?
- Les mots plus longs ont-ils permis d'obtenir de meilleurs résultats ?
- Est-ce que tout le monde a respecté les mêmes règles ?

FERMER

- Rassemblez et comptez toutes les cartes à jouer, puis remettez-les dans leurs jeux respectifs.
- Rassemblez toutes les cartes de mots, les porte-monnaie vides et l'enveloppe à blocs, puis empilez-les soigneusement.
- Nettoyez la zone d'exploitation, effacez le tableau et vérifiez qu'il n'y a pas de cartes éparpillées sous les tables et les chaises.

NOTES

Gestion de la classe

- Une seule équipe peut effectuer un « flip » à la fois
- Il est interdit de toucher les cartes hors de son tour
- Les mots doivent être lus à haute voix de manière claire
- Les cartes doivent être rendues en bon état si elles n'ont pas été appariées.

Activités complémentaires et activités avec des éponges

- Mettre en place un mécanisme de réduction de moitié : au bout d'un délai défini, chaque hachage valide ne rapporte plus qu'un mot sur deux
- N'exiger des paires de cartes rouges que pour les hachages valides
- Accorder un bonus si une équipe obtient trois paires au cours d'un tour

Différenciation

- Pour les plus jeunes : il peut être plus simple d'utiliser directement les cartes de mots dans le « mining pool ».
- ELL/Accessibilité : Ajouter des illustrations aux fiches de vocabulaire. Autoriser l'aide à la lecture entre camarades.
- Sécurité : libérez l'espace autour du bassin d'extraction. Ne courez pas.