

Projet : Création d'un puzzle

Séance 1

Durée : 50 minutes

Identifier différents types de jeux de sociétés

Objectif : Catégoriser les jeux de sociétés.

Déroulement :

10'	Collectif Oral
10'	Collectif Oral
20'	Indiv/Ecrit Coll/oral
10'	Indiv/Ecrit

• "Nous allons maintenant nous intéresser aux différents jeux de sociétés qui existent. J'aimerais que vous me donniez des exemples de jeux et nous essayerons ensuite de voir à quelle catégorie ils appartiennent." Les élèves donnent leurs idées. L'enseignante écrit au tableau.

• "Maintenant j'aimerais que vous mettiez certains jeux ensemble et j'aimerais que vous me disiez pourquoi vous faites ce choix." L'enseignante laisse les élèves venir au tableau et proposer de regrouper certains jeux, elle écoute les réponses associées.

• "Je vais vous donner un tableau dans lequel il y a toutes les catégories de jeux de société existantes. Classifier les jeux de société dans les cases." Les élèves font le travail, la correction vient juste ensuite.

• "Maintenant vous allez chercher quel est le type de jeu de société qui pourrait s'adapter avec le thème des motos. Notez vos idées sur votre cahier." les élèves réfléchissent, l'enseignante passe dans les rangs pour les aider.

Matériel:

-Annexe 3 :
tableau +
étiquettes.

-Cahier

Séance 2

Durée : 60 minutes

Déterminer les règles principales d'un jeu de société

Objectif : Identifier les règles de base d'un jeu

Déroulement :

10'	Collectif Oral
10'	Collectif Oral
20'	Indiv/Ecrit Coll/oral
10'	Coll/oral
10'	Indiv/Ecrit

• "Nous allons maintenant reprendre vos idées sur la catégorie choisie. Nous allons déterminer ensemble, une catégorie pour toute la classe." Les élèves énoncent leur choix et essaient de le faire préférer aux autres pour que la classe choisisse, vote pour déterminer la catégorie.

• "Maintenant nous allons étudier les règles d'un jeu appartenant à cette catégorie. Quel serait le jeu que tous le monde connaît et que l'on pourrait étudier." Les élèves proposent un jeu, ils commencent à en expliquer le fonctionnement.

• "Vous allez maintenant me dire, selon vous quelles sont les règles les plus importantes de ce jeu." Les élèves notent des idées sur des petits papiers. Ils les mettent ensuite dans un sac.

• "Maintenant vous allez tirer au sort les petits papiers et les lire, je vais écrire les règles au tableau, quand il y aura deux fois la même, je ferai un trait." les élèves lisent et l'enseignante note.

• "Pour terminer nous allons regarder ces règles et voir si nous pouvons en créer des similaires pour notre jeu." les élèves cherchent de nouvelles idées pour associer à leur jeu et les notent sur leur cahier.

Matériel:

-Annexe 3 :
tableau +
étiquettes.

-Petits papiers

-Cahier

-Sac

Séance 3

Durée : 60 minutes

Déterminer les composant d'un jeu

Objectif : Connaître les règles d'un jeu et les associer à son propre jeu.

Déroulement :

20'	Collectif Oral
20'	Groupe Ecrit
10'	Coll/oral
10'	Indiv/ Ecrit

• "Je vous ai apporté les règles du jeu que nous avons choisi. Nous allons les lire et essayer de les comprendre." Les élèves lisent et essaient d'expliquer le fonctionnement. Il serait pratique d'apporter le jeu concerné si vous l'avez.

• "Maintenant nous allons voir si certaines règles pourraient être applicables à notre jeu." Les élèves déterminent si le jeu se joue avec des dés, des cartes, comment est le plateau de jeu, le nombre de joueurs, la façon de gagner ou perdre des points...

• "Nous allons mettre en commun vos recherches" les élèves expliquent aux autres groupes ce qu'ils ont trouvé. On retiendra les meilleurs idées.

• "Nous allons faire une première ébauche de notre plateau de jeu, que doit-il comporter?" les élèves dessinent et imaginent les plans.

Matériel:

-Jeu choisi

- Annexe 5 : règle du jeu

-Cahier

Séance 4

Durée : 60 minutes

Construire les règles de jeu à partir d'un autre jeu similaire

Objectif : Comprendre le fonctionnement d'un jeu en particulier.

Déroulement :

10'	Collectif Oral
10'	Collectif Oral
20'	Indiv/Ecrit Coll/oral
10'	Coll/oral
10'	Indiv/Ecrit

• "Nous allons maintenant reprendre vos idées sur la catégorie choisie. Nous allons déterminer ensemble, une catégorie pour toute la classe." Les élèves énoncent leur choix et essaient de le faire préférer aux autres pour que la classe choisisse, vote pour déterminer la catégorie.

• "Maintenant nous allons étudier les règles d'un jeu appartenant à cette catégorie. Quel serait le jeu que tous le monde connaît et que l'on pourrait étudier." Les élèves proposent un jeu, ils commencent à en expliquer le fonctionnement.

• "Vous allez maintenant me dire, selon vous quelles sont les règles les plus importantes de ce jeu." Les élèves notent des idées sur des petits papiers. Ils les mettent ensuite dans un sac.

• "Maintenant vous allez tirer au sort les petits papiers et les lire, je vais écrire les règles au tableau, quand il y aura deux fois la même, je ferai un trait." les élèves lisent et l'enseignante note.

• "Pour terminer nous allons regarder ces règles et voir si nous pouvons en créer des similaires pour notre jeu.." les élèves cherchent de nouvelles idées pour associer à leur jeu et les notent sur leur cahier.

Matériel:

-Annexe 3 : tableau + étiquettes.

-Petits papiers

-Cahier

-Sac

Pose du puzzle sur le support et vernissage, début de la fiche technique

Objectif : Assembler les différents éléments entre eux, retracer les étapes de fabrication

Déroulement :

Collectif Oral	10'
Indiv	15'
Coll/oral	25'

• "Nous allons maintenant assembler le puzzle. Vous avez le puzzle imprimé sur papier A3, le plateau cartonné, du vernis et un pinceau. Par quoi va-t-on commencer?" Les élèves donne leur avis sur la mise en relation des différents éléments.

• "Vous allez maintenant assembler les différentes parties, le papier sur le support cartonné, ensuite le vernis." Les élèves font le travail. Une fois terminé, il est nécessaire d'attendre le séchage, et de passer deux couches.

• "Pendant le séchage, nous allons commencer à rédiger la fiche technique en langage texto. Nous allons reprendre les étapes de fabrications et les noter sur une affiche." les élèves écrivent au crayon de papier soit sur l'affiche directement soit sur le cahier. Puis ils réécriront au feutre.

Matériel:

- Colle, vernis, pinceau.
- Support cartonné
- Affiche
- Puzzle sur papier A3.
- Cahier

Découpe du puzzle et suite de la fiche technique.

Objectif : Finaliser la trace écrite puis découper le puzzle.

Déroulement :

Indiv	20'
Collectif Oral/Ecrit	20'
Recherche indiv/gp Ecrit	20'

• "Nous allons maintenant reprendre notre puzzle et le découper, pour cela, il vous faut un cutter et une planche à découper. Vous allez découper selon les traits en vous appliquant et sans vous couper." Les élèves découpent les pièces, l'enseignante veille à la sécurité avec le matériel utilisé.

• "Maintenant nous allons continuer la fiche technique, nous avons retracés les étapes, nous allons le noter sur une affiche. Nous allons corriger les fautes puis vous recopierez au feutre.." Les élèves proposent un jeu, ils commencent à en expliquer le fonctionnement.

• "Pour ranger, le puzzle, il faudrait fabriquer la boîte, pour cela il nous faut un patron. Nous allons le chercher sur internet puis nous allons le redessiner sur le carton." les élèves cherchent le patron d'un pavé et le reproduise en adaptant les mesures. Ils découpent ensuite le patron.

Matériel:

- Cutter
- Planche à découper
- Puzzle
- Fiche technique.
- Feutre
- Carton
- Cahier

Construire la boîte de rangement.

Objectif : Réfléchir à la construction de la boîte de rangement à partir de la géométrie

Déroulement :

10'	Collectif Oral
20'	Groupe Ecrit
20'	Groupe Ecrit Coll/oral

• "Si nous regardons ce que nous avons fait depuis le début, que nous manque-t-il pour que notre puzzle soit complet?" Réponses attendues : la boîte de rangement. "Comment allons nous la fabriquer?" Réponses attendues : en faisant un patron et en le découpant dans du carton.

• "Savez vous comment fabriquer une boîte de rangement en utilisant la géométrie?" On demande aux élèves de faire appel à leur souvenir sur les patrons des cubes, carrés, triangles on pourra donner une feuille de patron et faire chercher ceux qui pourraient servir à faire une boîte. "essayer de dessiner le patron d'un pavé". Les élèves font le travail et on compare. On pourra faire découper le patron puis le coller sur le cahier sur une face.

• "Pour fabriquer la boîte de rangement, aura-t-on besoin du patron de pavé entier?" Les élèves doivent se rendre compte que nous ne voulons pas un pavé fermé. Ils devront dessiner le patron adéquate pour fabriquer leur boîte. On compare et on choisi le patron qui servira de base. On note des mesures pour pouvoir les reporter ensuite. On pourra même proposer un patron ne nécessitant pas de collage.

Matériel:

-Annexe 7 :
feuille patrons.

-Cahier

Construire la boîte de rangement (2)

Objectif : Fabriquer la boîte à partir du patron.

Déroulement :

10'	Collectif Oral
20'	Groupe Manip
20'	Groupe Ecrit

• "Maintenant que nous savons quel genre de patron nous allons utiliser, il faut choisir le matériel. De quoi avons nous besoin?" Réponses attendues : carton, craft gommé, eau, éponge, ciseaux. "Comment allons nous faire pour fabriquer la boîte?" Réponses attendues : on va faire le patron en taille réelle et le reporter sur le carton, découper, assembler, solidifier.

• "Je vous donne le matériel et je vous laisse réaliser la boîte." Les élèves font le travail, l'enseignante les aide à s'organiser.

• "N'oubliez pas qu'il faut aussi faire le couvercle, mais ppour cela il faut un nouveau patron. Pourquoi?" Réponses attendues : Car il faut fermer la boîte, pour cela le couvercle doit être moins haut mais plus large. Les élèves ayant terminés la boîte pourront réfléchir aux dimensions du couvercle et dessiner le patron avec de nouvelles mesures.

Matériel:

-Craft gommé

-Eau

-Récipient

-Carton

-Ciseaux

-Cahier

Séance 9

Durée : 40 minutes

Réaliser la suite de la fiche technique de la boîte de rangement.

Objectif : Commencer la rédaction de la fiche technique.

Déroulement :

30'
Groupe
Ecrit

• "Aujourd'hui nous allons continuer la **fiche technique de la boîte de rangement**. Comment avons-nous construit notre boîte? On pourra également ajouter les **photos** que nous avons prise pendant la fabrication, mais pour cela il faut les imprimer." Les élèves prennent une affiche puis commencent à noter le matériel puis les grandes étapes de la réalisation au crayon de papier.

20'
Groupe
Ecrit

• "Nous allons écrire en langage sms, faites au plus simple, lorsque je vous dit que c'est bon, vous pouvez recopier au feutre sur l'affiche." L'enseignante passe dans les groupes.

S'il reste du temps, les élèves pourront commencer à réfléchir à la décoration de la boîte de rangement et imprimer les photos à coller sur l'affiche.

Matériel:

-Affiche

-photos.

-Feutres

-Pions

-Plateau de jeu

-Cahier

Séance 10

Durée : 30 minutes

Peindre la boîte et terminer la fiche technique.

Objectif : Décorer la boîte en faisant apparaître les éléments essentiels et le notifier sur la FT

Déroulement :

10'
Collectif
Oral

• "Aujourd'hui nous allons réfléchir à ce qu'il faut absolument faire figurer sur une boîte de puzzle." Les élèves donnent leurs idées : image du puzzle, nombre de pièces, âge minimum...

20'
Groupe
Manip

• "Nous allons donc peindre notre boîte et y ajouter ce qu'il faut pour en faire une vraie boîte de puzzle." L'enseignante distribue la peinture, les élèves impriment leur image de base et la colleront une fois la boîte sèche.

S'il reste du temps, les élèves pourront terminer la fiche technique avec les derniers éléments. Puis finit par vernir la boîte.

Matériel:

-Peinture,
pinceaux

-Image à
imprimer

-Cahier

Annexe 3 : séance 3

Catégories	Exemples de jeux
Jeux de cartes ou de dominos	
Jeux de stratégies	
Jeux combinatoires abstraites	
Jeux de lettres	
Jeux de hasard	
Jeux d'adresse	
Jeux d'assemblée	

Annexe 3 suite : séance 3

Le poker

Le bridge

La belote

Le rami

Le Tarot

Les dames

La bataille
navale

Risk

Le jeu
d'échecs

Puissance 4

L'awélé

Le Scrabble

Jeu de l'oie

Le Boggle

La bataille

Loto

Les petits
chevaux

Jeu de puce

Les Loups-
garous de
Thiercelieux

Le Trivial
Pursuit

Mikado

Jeux de Cartes et dominos: belotte, rami, poker, bridge, tarot

Jeux de stratégies: Bataille navale, risk

Jeux combinatoire abstraits : awalé, dames, échecs, puissance 4

Jeux de lettres : boggle, scrabble

Jeux de hasard : jeu de l'oie, loto, bataille, petits chevaux

Jeux d'adresse : jeu de puces, mikado

Jeux d'assemblée : trivial poursuite, les loups garoux.

Annexe 5 : séance 5

