

RECTO VERSO

Jeu de repérage dans l'espace et de coopération.



Il y a plusieurs étapes dans cette activité (voir consignes).

1. Pour connaître le jeu, les élèves font une partie sans chronomètre et essaient de réussir la co-construction.
2. Une fois les règles connues, le jeu se joue à 4.

Quoi ? Comment ?



Ce jeu est une réédition de l'ancien jeu La Boca. Les pièces de ce dernier sont les mêmes mais un peu plus grandes. Dans Recto verso, il a été ajouté divers modes de jeu, notamment individuel. *



Recto verso est un jeu disponible sur Stockeo, référence 10001363 : RectoVerso 7-8H. Il est au prix de 15.-

Matériel :



Jeu collaboratif entre deux joueurs. Une fois la carte placée, chaque joueur voit une projection de 11 blocs qui sont tous à placer sur la grille du plateau.

Les joueurs doivent communiquer pour placer correctement toutes les pièces afin que les deux projections (recto verso de la carte) soient correctes.

Il existe deux couleurs de cartes qui permettent de différencier des niveaux.

« L'homme est la mesure de toute chose. »
Platon

Âge des élèves : 10-12 ans, 7H-8H.

Objectif : **MSN21- Poser et résoudre des problèmes pour structurer le plan et l'espace**

... en s'appropriant et en utilisant des systèmes conventionnels de repérage

Thèmes abordés :

- Repérage dans l'espace
- Collaboration, communication

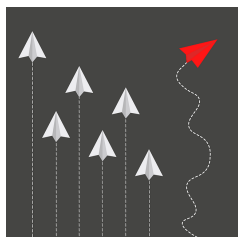
Fiche sur l'activité Recto verso

Consignes :

1. Pour s'approprier les règles du jeu, les élèves font une partie sans chronomètre et essaient de réussir la co-construction.
2. Une fois les règles connues, le jeu se joue à 4. Chaque joueur ou joueuse fait une partie chronométrée avec chaque autre participant·e. Une fois la construction terminée, les deux personnes qui ne jouaient pas vérifient si elle est juste. Si tel est le cas, les deux joueurs gagnent des jetons en fonction du temps mis à la réalisation de la tâche. A la fin de toutes les parties, le duo qui a le plus de jetons gagne.
3. D'autres modes sont disponibles.

Réponses et quelques astuces

L'important est surtout le point 1, qui demande de communiquer pour se repérer dans l'espace. Le temps n'est pas forcément une variable didactique, à moins qu'elle modifie la hiérarchie des procédures, mais c'est une composante du jeu pour déterminer un gagnant. L'objectif est que les deux élèves puissent communiquer et se comprendre en jouant dans un même système qui travaille le passage de 2 à 3 dimensions et vice versa.



Différenciation pour faciliter l'entrée dans la tâche :

On peut ne pas utiliser la brique rouge et jouer avec 10 pièces. Les cartes à utiliser sont alors celles qui sont mauves.

On peut également proposer une tâche surajoutée, c'est-à-dire une tâche simple qui permet de donner des pistes afin de réaliser une tâche plus complexe, en créant au préalable des cartes avec moins de pièces.

Différenciation pour corser le jeu :

Jouer sur le temps à disposition...

Liens avec d'autres fiches

Possibilité de faire des liens avec la fiche...