

Fiche pédagogique



COMPÉTENCES CLÉS



Observation/Concentration
Déduction/projection
Visualisation spatiale
Persévérance

INTELLIGENCES MOBILISÉES

- Interpersonnelle
- Intrapersonnelle
- Visuelle / Spatiale



PRÉREQUIS

- Psychomotricité fine :
 - Dextérité
 - Coordination œil-main



OBJECTIF(S)

Les élèves seront capables dans un premier temps de **composer une œuvre / illustration** à l'aide des différentes cartes. Pour ce faire ils devront superposer les **différentes cartes les unes sur les autres et trouver le bon angle de pose** à l'aide des différents indices. Dans un deuxième temps, ils seront également capables de **recommencer l'œuvre / l'illustration en relevant des défis et en modifiant l'image** selon l'ordre dans lequel ils auront posé les cartes.



Une création de
Florent Toscano, David Bonifacy, Juan Rodriguez
Maison d'édition : Jeux Opla - Prix indicatif : 11,00€



de 1 à 2 élèves
35 minutes



Descriptif :

Dans ce jeu, il faut constituer une image de différentes façons, en superposant les cartes.

Niveau :

- de 5 à 8 ans : /
- de 8 à 10 ans : en découverte accompagnée.
- à partir de 10 ans : en autonomie avec aide au besoin.

ESAR

A 302 Jeu d'agencement à 2 dimensions
D 401 Jeu coopératif



SCAN ME

Retrouvez d'autres fiches
[Un jeu] dans ma classe
sur www.unjeudansmaclasse.com



COMPÉTENCES

Transversales :

- Respecter des consignes.
- Communiquer l'information, sa démarche, ses résultats et argumenter.
- Planifier.
- Faire preuve de curiosité.
- Persévérer dans l'effort
- Choisir l'hypothèse de travail la plus favorable.
- S'autoévaluer, ajuster ses comportements.

Français :

- Orienter sa lecture en fonction de la situation de communication :
 - Adapter sa stratégie de lecture en fonction du projet, du document et du temps accordé : lecture intégrale ou sélective.

Mathématiques :

- Se situer et situer des objets.

Arts Plastiques / Éveil Artistique :

- Percevoir et identifier des formes.
- Identifier et nommer les couleurs.
- Situer un objet dans un espace donné.

Éducation physique :

- Coordonner ses mouvements : manipuler, des objets en fonction de leur caractéristique.
- Adapter ses mouvements à une action en fonction : des buts poursuivis.

Éducation Civique et Morale / Citoyenneté :

- Construire un raisonnement logique.
- Renforcer l'estime de soi, ainsi que celle des autres.
- Coopérer.

« **Cartzzle** » est une **collection** (Classique, Création et Sciences) **de jeux de cartes-puzzle aux règles et défis propres à chacun**. « Cartzzle classique » se base sur un artiste ou un type d'œuvre tandis que « Cartzzle création » et « Cartzzle Sciences » se basent sur des illustrations créées spécialement pour le jeu.

Il existe 3 niveaux de difficultés : facile – moyen – dur **et différents modes de jeu** : solo - multi joueurs - coopératif et compétitif.

Nous vous proposons d'utiliser en classe, dans un premier temps, **le mode coopératif** qui permet de développer davantage les compétences sociales et de communication.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ-JEU

1. **Mélangez les 50 cartes et choisissez l'une des deux illustrations.**
2. Éparpillez les différentes cartes et reconstituez l'œuvre en coopérant, sans tenir compte des détails surprenants.

Remarques et conseils de pose :

- Les éléments peuvent apparaître différemment sur plusieurs cartes.
- Certains chevauchements peuvent sembler étranges.
- Observer les micro-détails pour trouver les bons angles de pose.
- Tenir et faire glisser délicatement les cartes sur une surface de jeu.

3. **Une fois la réalisation terminée, recommencez en relevant les défis pour résoudre les différents mystères :**

Pour « Exploration extrême » :

- Éviter les 9 morts.
- Faire apparaître 15 pingouins sans faire mourir le héros.

Pour « Curieuse basilique » :

- En solo : Masquer les 24 éclaboussures bleues et orange.
- En duel : Terminer le plus rapidement possible sa moitié de puzzle.

Pour « Brocéliande illimitable » :

le dessin se retrouve à la fois au recto et au verso des cartes

- Composer une partie de l'image au choix.
- Composer certaines scènes précisées dans la règle.
- Composer une des 5 situations alternatives proposées.
- En équipe : suivre les règles du jeu proposé.

Pour « Jeux d'enfants » :

- Rendre les 9 bouffons visibles.
- Aucun personnage ne peut se trouver aux fenêtres.
- Rendre visible les 6 jeux contemporains.
- En face à face : terminer le plus rapidement possible sa moitié de puzzle.

Pour « Le Baiser »

- Masquer tous les donuts noirs.
- Faire apparaître les rectangles en noir.
- Combiner les défis 1 et 2.





EXPÉRIENCES VÉCUES EN CLASSE

N'hésitez pas, dans la préparation de votre activité, à prendre en compte les obstacles potentiels. Nous avons constaté que les élèves pouvaient avoir des **difficultés à** :

1. Comprendre la construction de l'œuvre / illustration :

- Proposer aux élèves de réaliser des puzzles classiques pour en comprendre le mécanisme.
- Proposer de commencer par un élément de l'œuvre / illustration et poursuivre la construction autour de cet élément.
- Réaliser un débriefing afin de mettre en place une stratégie pour améliorer la construction de l'œuvre / illustration.

2. Agencer les cartes correctement :

- Rappel de la règle.
- Réaliser un exemple en équipe.
- Jouer sur un support non glissant.

3. Ne pas reproduire l'image exacte :

- Rappel du côté aléatoire de la précision des images.
- Rappel des consignes données qui occasionnent des changements de mise en scène.
- Gestion de la frustration.

!! Veillez aux éventuels élèves daltoniens de votre classe !!



RESSOURCES

Cliquez sur les liens ci-dessous :

[Télécharger les règles](#)

[Visionner les règles en 5 minutes](#)

Pour « la Dame à la licorne » :

- Faire apparaître un seul chien.
- Faire apparaître correctement le titre : « A Mon Seul Désir ».
- Faire apparaître 5 lapins.
- Faire apparaître 11 lapins.
- Faire apparaître lisiblement le titre, 3 chiens et 5 lapins.

Pour plus de détails, consulter la règle spécifique à chaque boîte de jeu.



POUR JOUER AUTREMENT

a. Pour appréhender le jeu

- Jouer sans tenir compte des contraintes proposées dans la règle.
- Jouer à l'aide de l'image du tableau représenté (voir documents A4 disponibles sur le site).
- Jouer en duo.

b. Jouer en Groupe Classe :

- Poser le Cartzzle sur une table accessible à tous.
- A chaque moment de « temps libre », proposer aux élèves souhaitant poursuivre la réalisation du Cartzzle.

c. Jouer par équipe en compétition :

- Deux équipes s'affrontent pour la réalisation chronométrée du Cartzzle.

d. Pour complexifier le jeu :

- Jouer seul.
- Jouer sans le modèle de l'image.



AUTOUR DU JEU

- **Arts Plastiques** : découverte d'artistes, création de tableaux « à la manière de ... ».
- **Histoire** : découverte des sujets en lien avec l'œuvre, ligne du temps de l'artiste, observation de traces du passé pour les « Jeux d'enfants ».
- **Français** : savoir écrire, le vocabulaire en lien avec les différents tableaux.
- **Mathématiques** : orientation spatiale ou visualisation spatiale.





GRILLE D'OBSERVATION

Vous trouverez ci-dessous une liste de compétences que vous pourrez observer et/ou évaluer auprès de vos élèves lors de l'activité. Bien sûr, sentez-vous libre de sélectionner les critères les plus pertinents dans votre pratique, ou d'en ajouter.

Nom élèves →										
Identifier les détails de l'œuvre										
Accepter l'irrégularité des poses et superpositions de cartes										
Placer les cartes dans la bonne orientation										
Lire et comprendre le fonctionnement des défis										
Faire preuve d'autodétermination										
Gérer sa frustration										
Coopérer										
Utiliser à bon escient le modèle du tableau										
Respecter les consignes										
Être fair-play										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										
.....										





FICHE D'AUTO-ÉVALUATION

Nom :

En jouant à ce jeu ...

Critères d'auto-évaluation

1. Je suis capable d'utiliser les détails de l'oeuvre



2. Je suis capable d'accepter l'irrégularité des poses et superpositions de cartes



3. Je suis capable de placer les cartes dans la bonne orientation



4. Je suis capable de lire et comprendre le fonctionnement des défis.



5. Je suis capable d'être patient même si je ne trouve pas tout de suite comment poser les cartes



6. de gérer ma frustration



7. Je suis capable de coopérer



8. Je suis capable d'utiliser le modèle du tableau quand j'en ai besoin



9. Je suis capable de prendre des décisions en situation de stress



10. Je suis capable de respecter les consignes



11. Je suis capable d'être fair-play

