

La Boca

APPRENTISSAGES VISÉS

CYCLE 3	CYCLE 4
<ul style="list-style-type: none"> - Développer l'attention et stimuler l'observation. - Développer le repérage dans l'espace, la planification et l'organisation spatiale. - S'engager dans une démarche, observer, questionner, manipuler, expérimenter, émettre des hypothèses. - Tester, essayer plusieurs pistes de résolution. - Tenir compte du point de vue de l'autre joueur. 	<ul style="list-style-type: none"> - Développer l'attention et stimuler l'observation. - Introduire la notion de plans multiples. - Mener collectivement une investigation en sachant prendre en compte le point de vue d'autrui.

POINTS DE VIGILANCE

Il est difficile de passer de la 2D à la 3D.

Certaines faces de blocs sont masquées par d'autres.

La profondeur des différents blocs n'est pas indiquée ; ceux-ci sont mis au même niveau sur la carte.

Il faut tenir compte du point de vue de l'autre qui n'a pas la même perspective.

ADAPTATIONS DU JEU

VARIABLES DIDACTIQUES

L'organisation du travail : mettre les joueurs en binôme permettra une interaction complémentaire.

Avant d'aborder le raisonnement en 3D, l'enseignant commence par développer les compétences en 2D.

Adaptations du matériel

Amener la difficulté des cartes progressivement. Privilégier les cartes bleu-clair au départ.

Créer des cartes spécifiques aux volumes étudiés ou connus par les élèves.

Adaptations des règles

Avant de poser un bloc, l'élève le manipule et découvre toutes les faces différentes possibles.

Au cas de grandes difficultés, l'enseignant fait jouer l'élève tout seul, en le guidant.

L'élève place d'abord les blocs aux formes les plus complexes.

Possibilité de supprimer la notion de « rapidité » du jeu en privilégiant les échanges entre les élèves dans la co-construction de la forme.

PROLONGEMENTS

Filmer les échanges lors de la constitution de la forme et reprendre avec les élèves le raisonnement commun. Pointer les éléments de lexique utilisé (spécifique à la géométrie ou non), les points de désaccord et la méthodologie de construction utilisée.

Proposer une situation de construction non terminée au groupe classe et leur demander de faire des hypothèses de construction en petits groupes afin de la terminer.

Donner des figures terminées et demander aux élèves de la décomposer et/ou d'en faire le patron ce qui permet de travailler sur les capacités de l'élève à isoler une forme simple dans une forme complexe.

Travailler sur la description écrite de la forme (réutilisation du lexique lié à la géométrie plane et solide).

JEUX SIMILAIRES

Pour la 2D : *Gagne ton papa !* (3 ans et +), *Gagne ta maman !* (3 ans et +), *Katamino* (3 ans et +), *Tangramino* (6 ans).

Pour la 3D : *Cubissimo* (7 ans et +), *Architecto* (7 ans et +), *Cliko* (7 ans et +), *Zack & Pack* (10 ans et +).