

Team Up

APPRENTISSAGES VISÉS – DOSSIER SCOLOM

CYCLE 2 ET 3	Coopérer en vue d'un objectif commun / réaliser et reproduire des assemblages de cubes et pavés droits et associer de tels assemblages à divers types de représentations / anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure / utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales.
CYCLE 4	Reconnaître des solides / coopérer et mutualiser / s'engager dans une démarche de résolution de problèmes / anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.
LYCÉE	Utiliser diverses représentations de solides et de situations spatiales / interagir avec ses pairs à l'aide d'une communication orale ou écrite / confronter différents points de vue sur un problème avant d'y apporter une solution appropriée / reconnaître des situations de proportionnalité et résoudre les problèmes correspondants / anticiper le résultat d'une manipulation, d'un calcul, ou d'une mesure.

ADAPTATIONS POSSIBLES

VARIABLES DIDACTIQUES

Un groupe d'élèves dessine des formes en 2D en se basant sur les cartons existants, transmis à un autre groupe qui doit réaliser la figure en 3D (travail préparatoire : associer les formes 2D des pièces aux pièces en 3D).

Introduction au codage : au fur et à mesure de la partie, représenter sur un repère (2D ou 3D) le placement des pièces sur la palette.

Fabrication de pièces supplémentaires en bois (ex : cubes de 1 x 1 ou 2 x 2).

Simplification du jeu : ajouter une autre couleur sur chaque pièce, différente de celle d'origine (avec des gommettes).

ADAPTATIONS DES RÈGLES

Contraintes : ordre imposé pour jouer les cartons ; type de cartons imposés ; utiliser le langage non verbal pour coopérer (interdiction de parler).

Simplification : ne pas imposer les couleurs ; oublier les points et miser sur un nombre d'étages complets à construire.

PROLONGEMENTS

Découvertes plastiques d'œuvres représentant des formes géométriques et des aplats de couleurs (Kandinsky, Vasarely, etc.).

Travail sur les perspectives cavalières (C3, C4) ; travail sur les vues et les plans.

Travail sur la construction de patrons de solides (ex : créer des nouvelles pièces en bois pour varier le jeu).

Introduction au codage : programmation d'un robot pour poser les pièces, vectoriser la place des pièces sur la palette (en 2D ou 3D).

JEUX SIMILAIRES

Jeu coopératif : *La Boca*.

Jeux avec des pièces en 3D : *Voldétour*, *Buildingue*, *Cubissimo*.

Jeux avec des pièces géométriques en 2D : *Blokus*, *Gagne ton papa/ta maman*.