

VISIO COOP



- Cycle 3
- Jeu de géométrie.
- Compétences visées : entraide au sein d'une équipe, perception de l'espace, développement de la motricité fine, description orale
- Nombre de joueurs: 2 équipes de 3 joueurs
- Durée d'une partie: 20 minutes environ.

Par équipe, dont le manipulateur a les yeux bandés, les enfants ont à reproduire en 3 dimensions une structure géométrique avec des éléments de bois.

Les modèles sont en photo sur des cartes dont les nombres (de 3 à 8) indiquent la difficulté et le nombre de pièces à utiliser. Il est possible de fixer un temps maximum pour réaliser la structure ou de chronométrer et comparer la vitesse d'exécution de 2 équipes.

Très vite, les enfants perçoivent que l'intérêt principal est l'entraide entre eux au sein de l'équipe qui les oblige à trouver un mode de communication orale adapté. En effet, ils s'aperçoivent que parler à un aveugle (c'est-à-dire sans geste) tout en lui expliquant des gestes à faire et à coordonner n'est pas si simple qu'il n'y paraît...

Règle du jeu



Visio'coop

Jeu produit par l'OCCE AD04.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . S'entraider pour reproduire une structure en bois.
- . Trouver un mode de communication orale adapté.

Objectifs spécifiques

- . Développer la perception de l'espace.
- . Développer la motricité fine (les modèles nécessitent la recherche d'équilibres).
- . Etre attentif aux consignes données.
- . Décrire oralement avec précision.

Matériel pour deux équipes de 3 joueurs

- . 24 blocs de bois,
- . 36 cartes modèles à reproduire,
- . 2 bandeaux.

But du jeu

Deux équipes s'opposent durant un temps donné : un « bâtisseur » désigné pour chacune des deux équipes doit réaliser une structure selon les directives reçues : il empile les blocs de construction tandis que ses coéquipiers le guident. Le seul problème est que le bâtisseur a les yeux bandés...
Chaque structure réalisée rapporte des points à l'équipe. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le meilleur score.

Déroulement

. Préparation du matériel

- 24 pièces géométriques en bois (pavés, cubes, cylindres...) : trier les 24 blocs de bois en deux jeux équivalents. Chaque jeu se compose de « 2 x 6 » blocs différents. Donner un jeu à chaque équipe.
- 36 cartes représentant les constructions à réaliser : celles-ci sont de difficultés croissantes (sur chaque carte, un nombre [de 3 à 8] indique la difficulté et le nombre de pièces à utiliser) et demandent donc une adresse de plus en plus grande pour pouvoir réaliser la construction. Répartir ces cartes en piles (en fonction du nombre de pièces à utiliser). Les piles de cartes sont communes aux deux équipes.

. Constitution des équipes

- Constituer deux équipes de trois élèves et les laisser s'attribuer les rôles dans l'équipe : 1 « bâtisseur » qui aura les yeux bandés, 1 « ingénieur » et 1 « assistant » qui ne touchent à rien mais guident le bâtisseur par la parole.

. Organisation de la partie

- Les deux équipes s'opposent pendant un temps donné (par l'enseignant), charge à elles de réaliser le meilleur « score » possible (en totalisant les points acquis pendant la durée du jeu).
- Laisser le « bâtisseur » choisir le nombre de pièces qu'il veut utiliser puis lui bander les yeux. Les deux autres coéquipiers choisissent une construction dans la pile correspondant au nombre de pièces retenus par le bâtisseur. Les deux équipes comment le jeu.
 - L'ingénieur et son assistant discutent alors entre eux avant de communiquer, les informations au bâtisseur.
 - Une fois la construction terminée, les équipiers la comparent avec celle de la carte et la valident ou non. Si la construction est validée l'équipe reçoit la carte correspondante. Sinon, la carte est remise sous la pile.
- Les membres de l'équipe changent de rôles et commencent une nouvelle construction en procédant comme précédemment. Le nombre de pièces utilisées est débattu en équipe.
- A la fin du temps imparti, chaque équipe comptabilise le nombre de points obtenus (en totalisant les nombres inscrits sur les cartes gagnées).

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Les « ingénieurs » et leurs « assistants » doivent trouver un mode de communication orale adapté. En effet, parler "sans geste" tout en expliquant "des gestes à faire" n'est pas si simple qu'il n'y paraît...
- . Le « bâtisseur » doit être à l'écoute de ses partenaires pour achever la construction.



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **Visio coop** Cycle 3 (CM1 - CM2 - 6^{ème})

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Visio coop	OUI	NON
1	Dans chaque équipe, il y a un bâtisseur, 1 ingénieur et 1 assistant.		
2	Le bâtisseur et l'ingénieur ont les yeux bandés.		
3	Seul le bâtisseur a les yeux bandés.		
4	Dans le jeu il y a des blocs en bois et des photos des constructions à réaliser.		
5	Parmi les pièces en bois, il n'y a que des pavés et des cylindres.		
6	Sur chaque carte, un nombre [de 3 à 8] indique la difficulté et le nombre de pièces à utiliser.		
7	Chaque équipe comptabilise le nombre de points obtenus (en totalisant les nombres inscrits sur les cartes gagnées).		
8	Les « ingénieurs » et leurs « assistants » doivent montrer par des gestes comment réaliser la construction demandée.		
9	C'est le bâtisseur qui choisit le nombre de blocs en bois à utiliser.		
10	C'est l'enseignant qui attribue les rôles dans chaque équipe.		



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **Visio coop** Cycle 3 (CM1 - CM2 - 6^{ème})

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du **OUI** ou du **NON** : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu Visio coop	OUI	NON
1	Dans chaque équipe, il y a un bâtisseur, 1 ingénieur et 1 assistant.	✓	
2	Le bâtisseur et l'ingénieur ont les yeux bandés.		✓
3	Seul le bâtisseur a les yeux bandés.	✓	
4	Dans le jeu il y a des blocs en bois et des photos des constructions à réaliser.	✓	
5	Parmi les pièces en bois, il n'y a que des pavés et des cylindres.		✓
6	Sur chaque carte, un nombre [de 3 à 8] indique la difficulté et le nombre de pièces à utiliser.	✓	
7	Chaque équipe comptabilise le nombre de points obtenus (en totalisant les nombres inscrits sur les cartes gagnées).	✓	
8	Les « ingénieurs » et leurs « assistants » doivent montrer par des gestes comment réaliser la construction demandée.		✓
9	C'est le bâtisseur qui choisit le nombre de blocs en bois à utiliser.	✓	
10	C'est l'enseignant qui attribue les rôles dans chaque équipe.		✓