

Fiche	Numérique et coopération						
Nom du jeu	PUZZLE MINUTE						
Niveaux		Domaine		Où jouer		Nombre de joueurs	
PS1		01 Maitrise de la langue 04. Découvrir le monde		Sur table sans ordinateurs		3 à 5	
PS2		01 Maitrise de la langue 04. Découvrir le monde		Sur table avec ordinateurs	X	3 à 5	
MS		01 Maitrise de la langue 04. Découvrir le monde		Sur table avec ordinateurs	X	3 à 5	
GS		01 Maitrise de la langue 04. Découvrir le monde		Sur table avec ordinateurs	X	3 à 5	
Compétence principale	Reconnaître certains éléments d'un puzzle pour repérer sa place dans le jeu Apprendre à prélever des indices (ce qui prépare à la lecture de mots puis de textes) Reconnaître les formes des pièces Développer l'attention visuelle et l'organisation de l'espace Maîtriser les premières bases de la technologie informatique. <ul style="list-style-type: none"> Utiliser la souris : cliquer à gauche, cliquer à droite, double cliquer, faire glisser. Ouvrir un dossier et rechercher un document. 						
Objectif	Activité logique, de repères visuels, de lecture et d'organisation spatiale						
Compétence MdL	Utiliser le lexique spatial Formuler, en se faisant comprendre, une description, une action à réaliser Permettre l'utilisation et l'enrichissement du vocabulaire descriptif						
Type de coopération	Élaborer une stratégie commune pour faire un puzzle (déposer la pièce correctement et au bon endroit) Possibilité d'entraide, Jeu de hasard, on place ou on retire une pièce du puzzle en fonction du lancer de dé (deux couleurs: vert rouge), on joue et on perd ensemble						
Matériel	ordinateur avec logiciel PUZZLE MAT, ou Jigsaw Puzzle Lite pour les GS(format puzzle et minimum 15 pièces) en amont de l'activité: appareil photo numérique (photos du quotidien ou en lien avec des activités de la classe, chargées sur l'ordinateur). Dé de deux couleurs , sablier ou programmation du temps de réalisation intégré au logiciel.						
	Lien PUZZLEMAT pour windows Ce logiciel est sans retrait de pièce Lien Jigsaw Puzzle pour ordinateur possible, et retire un peu d'intérêt (pas de lancer de dés) Lien Jigsaw Puzzle Lite pour tablette android						
But du jeu	Reconstruire un puzzle parmi ceux produits par un autre groupe d'élèves avant le temps donné.						
Déroulement	Choix du puzzle à réaliser par le groupe d'élèves l'enseignant paramètre le nombre de pièces du puzzle, la durée du jeu. Le premier tour de table se fait sans dés pour avoir au moins trois pièces de puzzles placées. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé : vert, le joueur peut placer une pièce; rouge, le contrôleur retire une pièce déjà posée. Le jeu se poursuit jusqu'à la réalisation du puzzle ou la fin du temps paramétré. Un autre élève devient contrôleur dans le groupe pour un autre puzzle. A la suite du passage des élèves du groupe dans le rôle de contrôleur, la partie s'arrête. L'enseignant peut alors demander de faire le descriptif d'un puzzle à un autre groupe (qui doit le retrouver parmi les puzzles).						

Un élève est "contrôleur" du bon déroulement du jeu et du respect des règles (tours de lancer et de manipulation de la souris). Le "contrôleur" est aussi celui qui retire une pièce si le lancer le commande.

Variantes

En amont, faire réaliser des photos pour les intégrer dans les logiciels de puzzle.
Variante dés :jet de deux dés classiques, total inférieur à 5 : retrait d'une pièce, total supérieur : ajout d'une pièce.
Les niveaux de difficultés des puzzles crés par les élèves peuvent être paramétrés, nombre de pièce, modèle visible, temps d'exécution du puzzle, selon l'âge des élèves et leurs compétences

Pour les PS1, jouer avec des puzzles classiques et un sablier, ou les laisser jouer en libre avec le logiciel de puzzle avec des photos du quotidien.
Après la reconstitution réussie, décrire et faire retrouver le puzzle parmi des modèles à un groupe d'élève auteurs de ces modèles
Possibilité d'utiliser le logiciel jigsaw mais sans contrôleur, le but est de finir le puzzle avant la fin du temps réglementaire. Le format des pièces de ce logiciel est en format classique de puzzle.

Informations techniques pour PUZMAT

- Les élèves prennent des photos avec un appareil photo, un smartphone, une tablette, de préférence des situations de vie de classe, des couvertures d'albums, des productions.
- Charger ou faire charger par des GS les photos dans un dossier de l'ordinateur ou sera utilisé PUZMAT.
- Le recadrage de la photo en format carré est préconisé par le créateur du logiciel. Utiliser alors le logiciel « photofiltre » (<http://photofiltre.free.fr/frames.htm>), recadrer les photos et les mettre dans le format carré de Puzzle mat. Voir la vidéo didacticiel « modifier une photo avec photo filtre » (lien site maternelle)
- Ouvrir Puzzle maternelle, créer le puzzle avec votre photo et le paramétrer. Voir la vidéo didacticiel (lien site maternelle)

Concepteurs (contact mail pour précisions éventuelles) : cpdtice.72@ac-nantes.fr

SARTH'TICE

Pôle départemental tice 72