

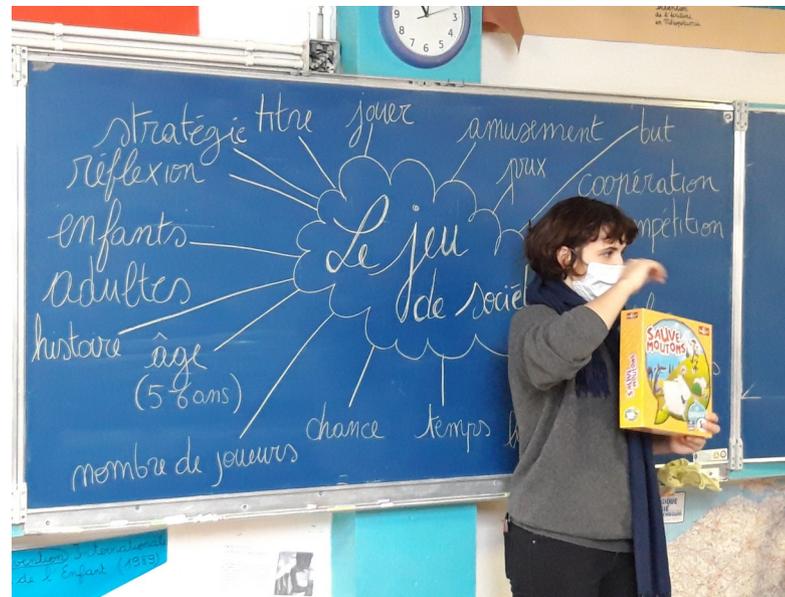
En 6ème primaire, nous vous présentons la création d'un jeu de société coopératif pour nos filleuls de 3ème maternelle.

Projet de 4 semaines

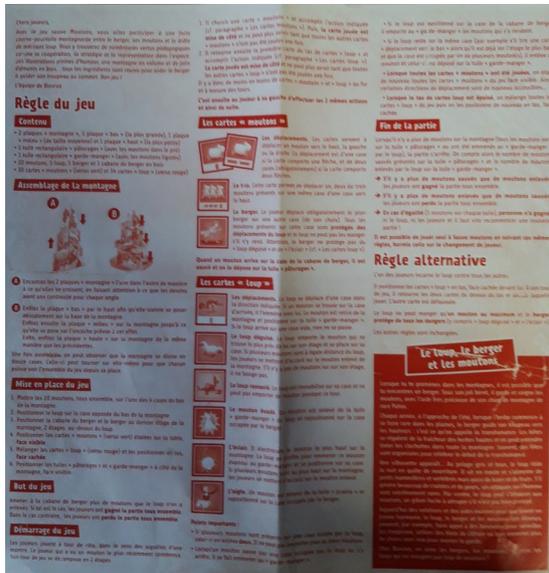


Le démarrage du projet

- Nous sommes partis d'un jeu existant : « Sauve moutons ».
- Nous avons réfléchi à ce à quoi nous devions penser pour créer un jeu.



Nous avons lu les règles du jeu avant d'y jouer pour bien identifier les parties de texte à prévoir : présentation du jeu, matériel, construction ou disposition du matériel, description des cartes à jouer, du plateau de jeu, nombre et âge des joueurs, règles, fin de la partie,...



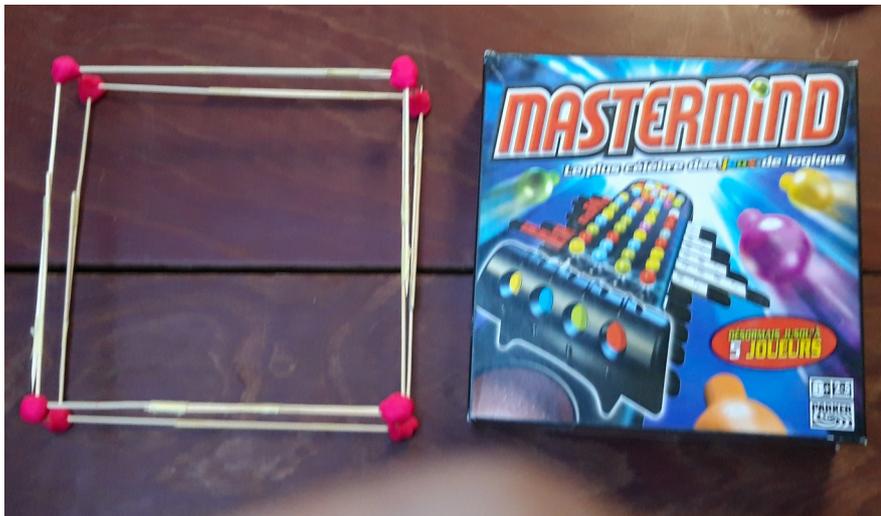


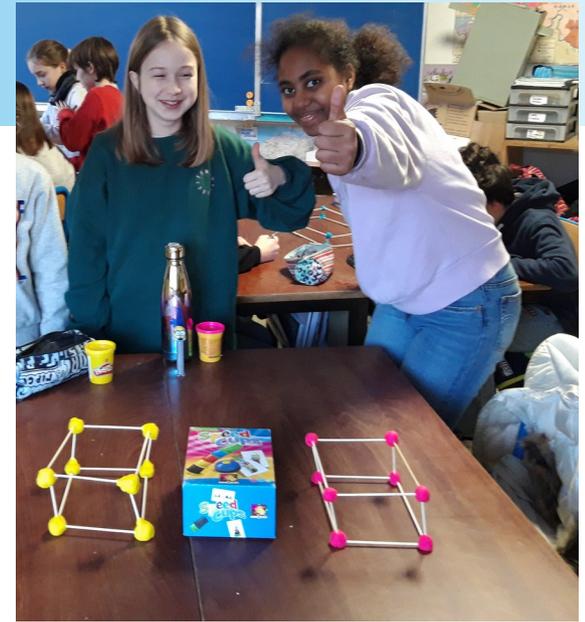


- Ce début de projet nous a amené à réfléchir à la psychologie des enfants de 5 ans, à leurs besoins, à leurs envies.
- Nous avons aussi débattu de l'influence positive comme négative que nous, les « grands », nous pouvions avoir sur nos « petits ».

En mathématique...

- Nous avons observé des boîtes de jeux de société (des parallélépipèdes rectangles ou pavés droits) pour pouvoir créer par la suite notre propre boîte de jeu et nous les avons modélisées avec des piques à brochettes et de la plasticine.

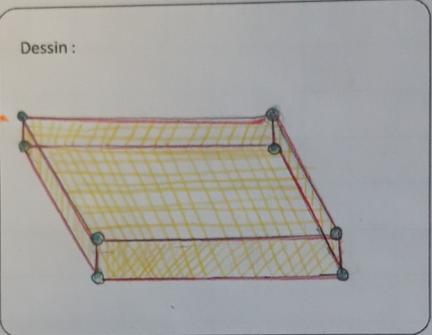




TOUT LE MONDE Y EST ARRIVÉ !

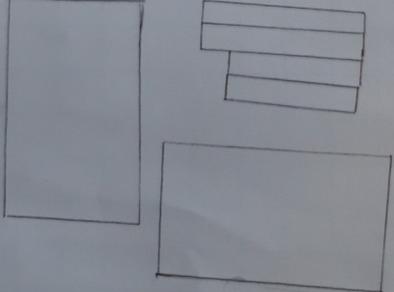
J'observe une boîte de jeu.
Objectif poursuivi : réussir créer notre propre boîte pour le jeu que nous construisons pour nos petits.

Dessin :



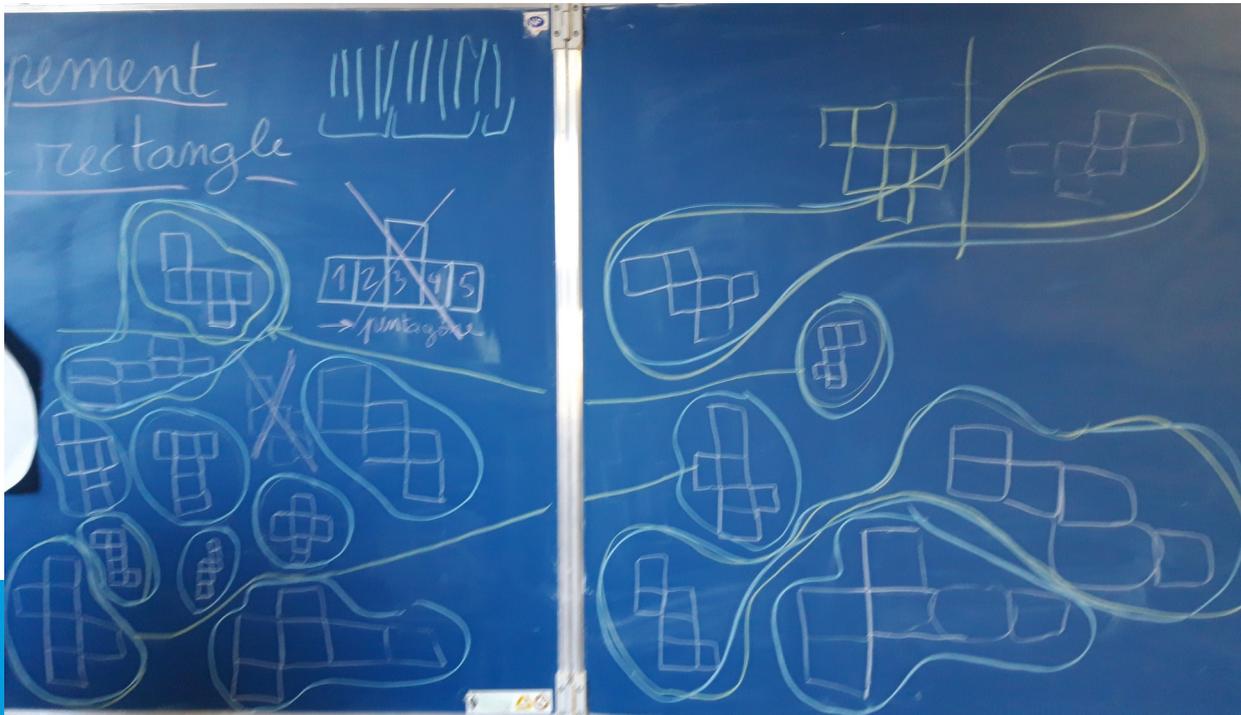
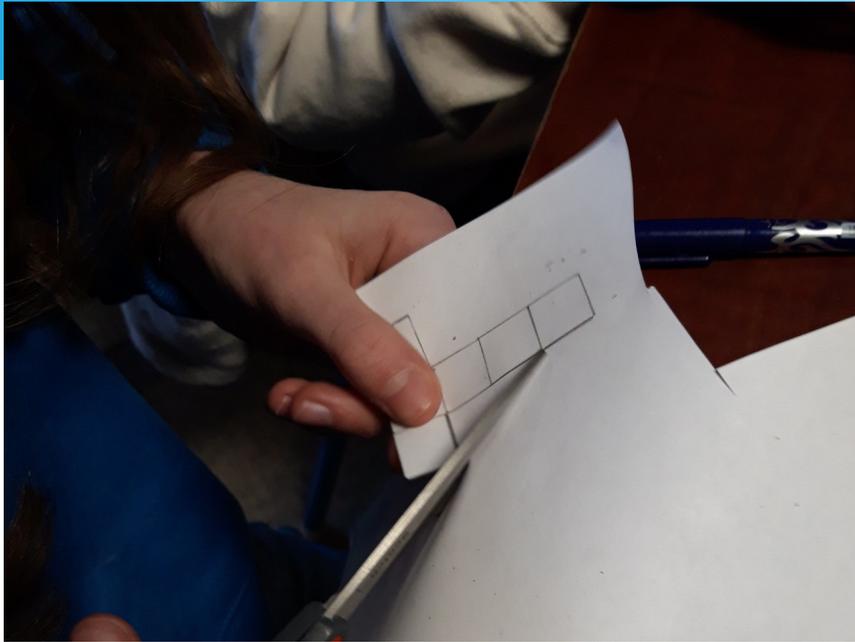
Nombre de sommets (colorie-les en bleu) : 8
Nombre d'arêtes (colorie-les en rouge) : 12
Nombre de faces (hachure-les en jaune) : 6

Forme(s) des faces :



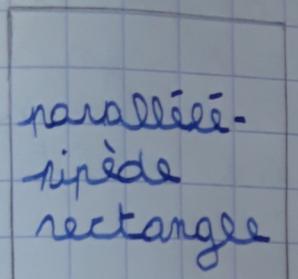
- Nous nous sommes ensuite attaqués au développement de la boîte de jeu et du dé.





11/02/21

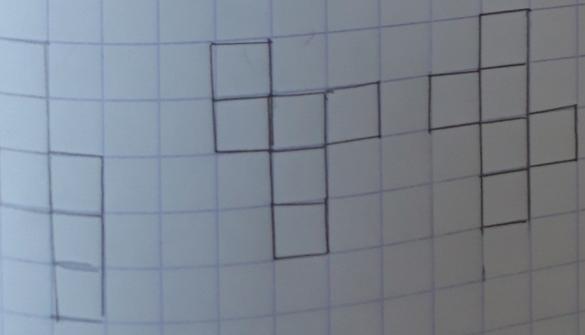
J'observe le développement
du parallépipède rectangle
et du cube



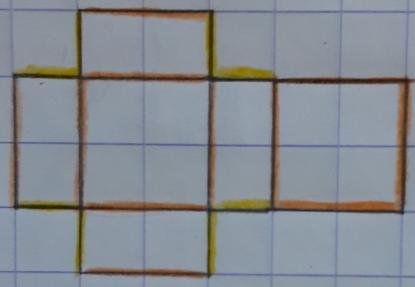
parallé-
pipède
rectangle

Phase de recherche

le cube



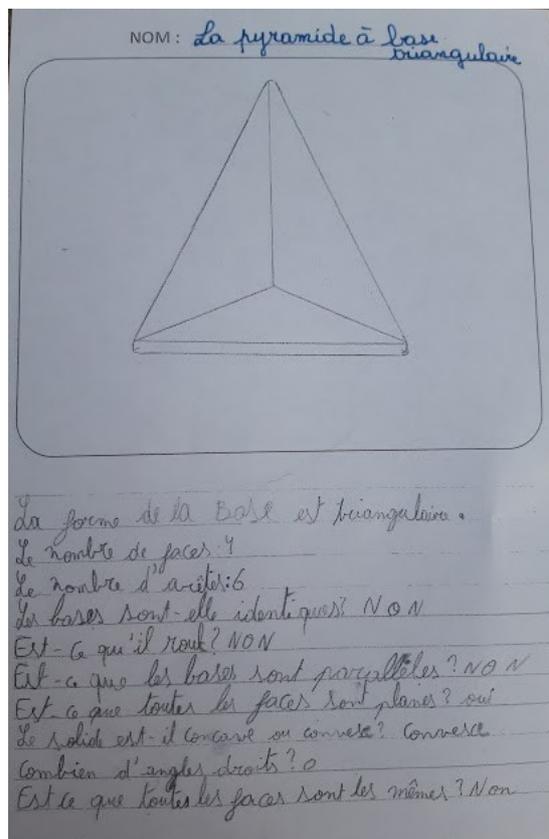
Le développement d'un solide c'est
la représentation plane de toutes les surfaces
dans un même plan, de telle sorte que chaque surface
soit reliée à au moins une autre par une arête
commune.



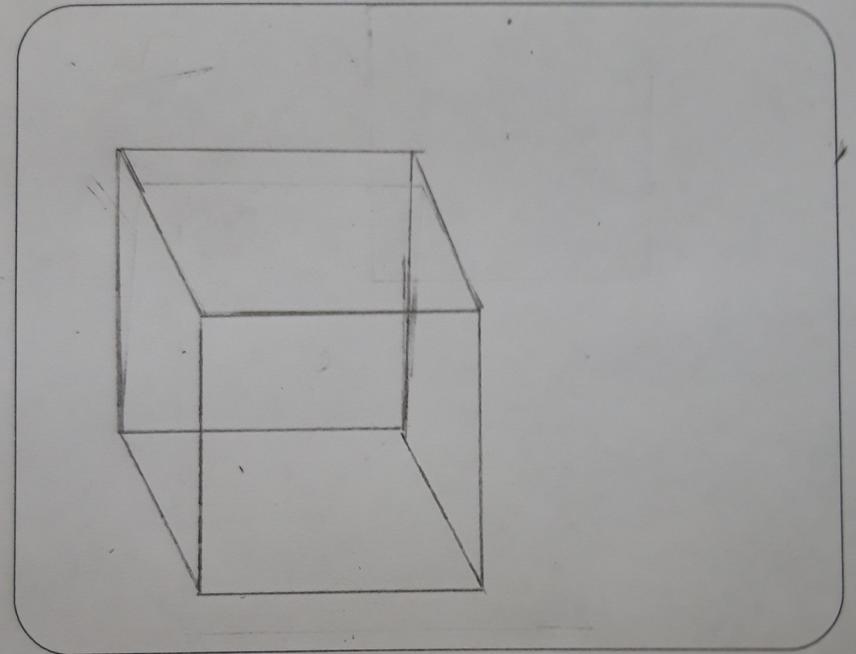
Nos professeurs nous ont donné une contrainte pour notre jeu : l'aspect coopératif devra tourner autour de la construction d'un château que les héros devront bâtir avec l'aide des adjouvants et que les opposants essaieront de détruire. Ce « château » devra être bâti avec un certain nombre de solides à déterminer. Nous avons donc commencé l'observation des solides en général.



Nous nous sommes mis d'accord sur un certain nombre de critères observables pour chaque solide et nous avons créé un fiche pour chacun d'entre eux.

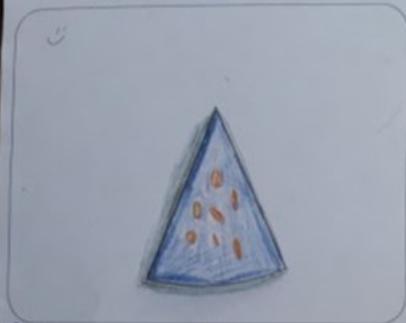


NOM : *Le cube.*



- la forme de la base : carrée
- le nombre de faces : 6
- le nombre d'arêtes : 12
- le nombre de sommets : 8
- les bases sont-elles identiques : oui
- Est-ce que les bases sont parallèles ? oui
- Est-ce que toutes les faces sont planes ? oui
- le solide est-il concave ou convexe : convexe
- Combien d'angles droits ? 24
- Est-ce que toutes les faces sont les mêmes ? oui
- Est-ce qu'il roule ? non.

NOM: Le cône



Les bases sont pas identiques.

Est-ce qu'il roule? oui.

Les bases ne sont pas parallèles.
(il n'y a qu'une seule)

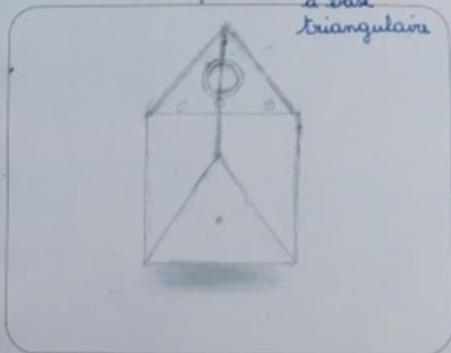
Les faces ne sont pas les mêmes

Le solide est convexe.

Il y a deux faces.

une des deux faces est blanc.

NOM: Le prisme droit à base triangulaire



Le nombre de faces: 5.

La forme de la base: triangulaire.

Le nombre d'arêtes: 9.

Le nombre de sommets: 6.

Les bases sont-elles identiques? oui

Est-ce que les bases sont parallèles? oui

Est-ce que toutes les faces sont planes? oui

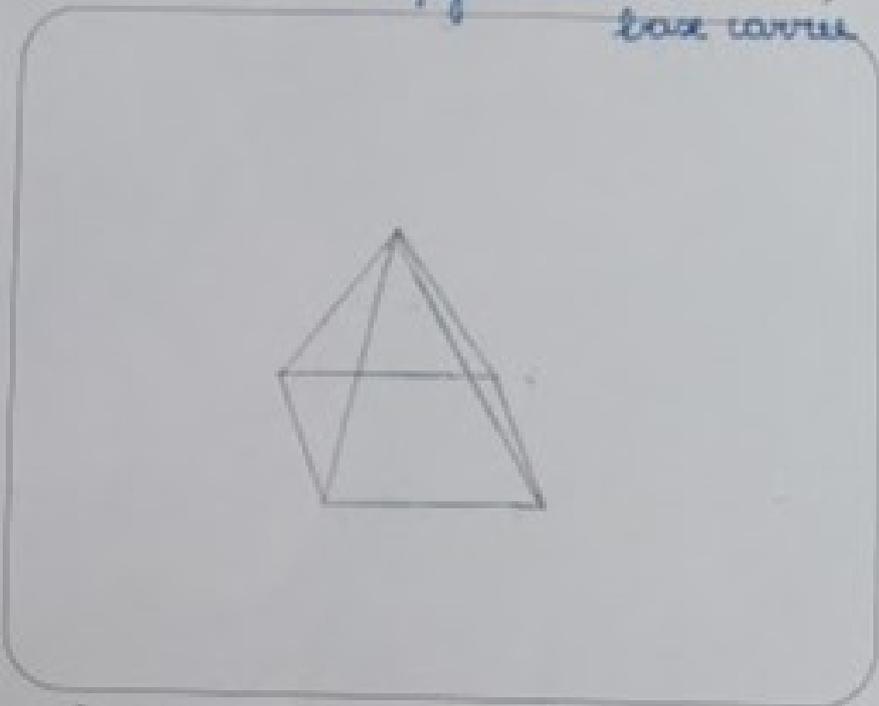
Le solide est-il convexe ou concave? convexe

Combien d'angles droits? 12

Est-ce que toutes les faces sont les mêmes?

les 6 faces ne sont pas toutes les mêmes

NOM: La pyramide à base carrée



• la forme de la base: carrée

• le nombre de faces: 5

• le nombre d'arêtes: 8

• le nombre de sommets: 5

• les bases sont-elles identiques?
non

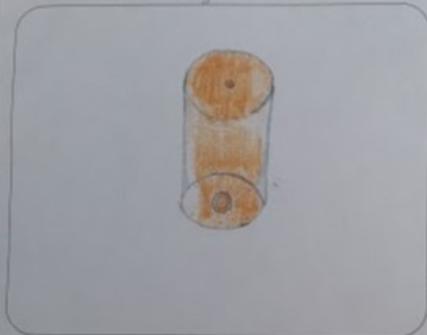
• Est-ce qu'il roule? non

• Est-ce que les bases sont parallèles? non

• Le solide est-il convexe ou concave? convexe.

Combien d'angles droits: 4. Est-ce que toutes les faces sont les mêmes?
non

NOM: un cylindre



La forme de la base est ronde.

Il a 3 faces. Il a 2 arêtes. Il n'a pas de sommets. Les 2 bases sont identiques.

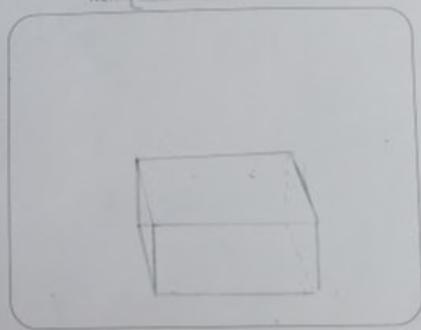
Il roule. Les bases sont parallèles.

non, toutes les faces ne sont pas planes.

Mon solide est convexe.

Il a une infinité d'angles. Toutes les faces de mon solide ne sont pas les mêmes.

NOM: Parallélépipède rectangle / Pône droit



Nombre de faces: 6

d'arêtes: 12

de sommets: 8

Les bases sont-elles identiques? oui

Est-ce que les bases sont parallèles? oui

Est-ce qu'il roule? non

Est-ce que toutes les faces sont les mêmes?

convexe ou concave

Angles droits: 24

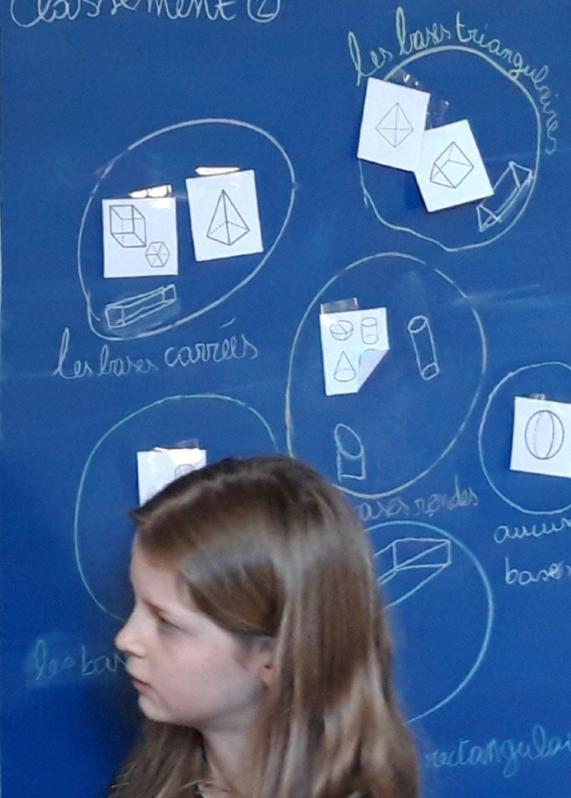
24/02/21

Le classement des solides

Classement ①



Classement ②



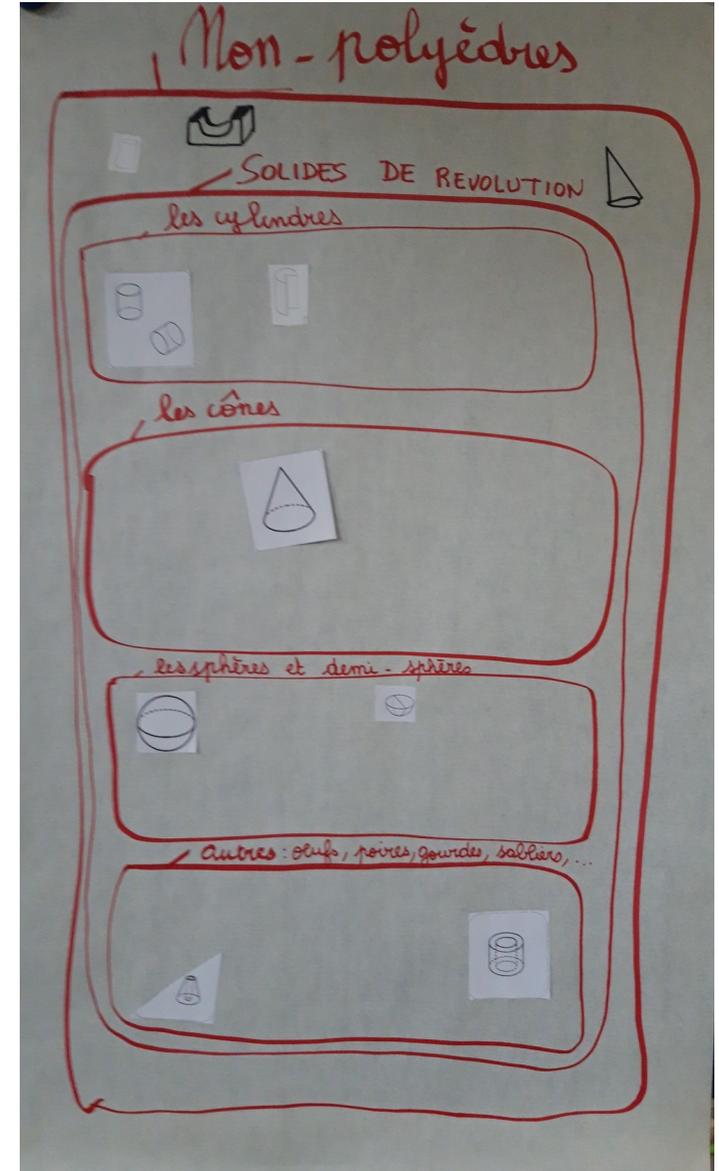
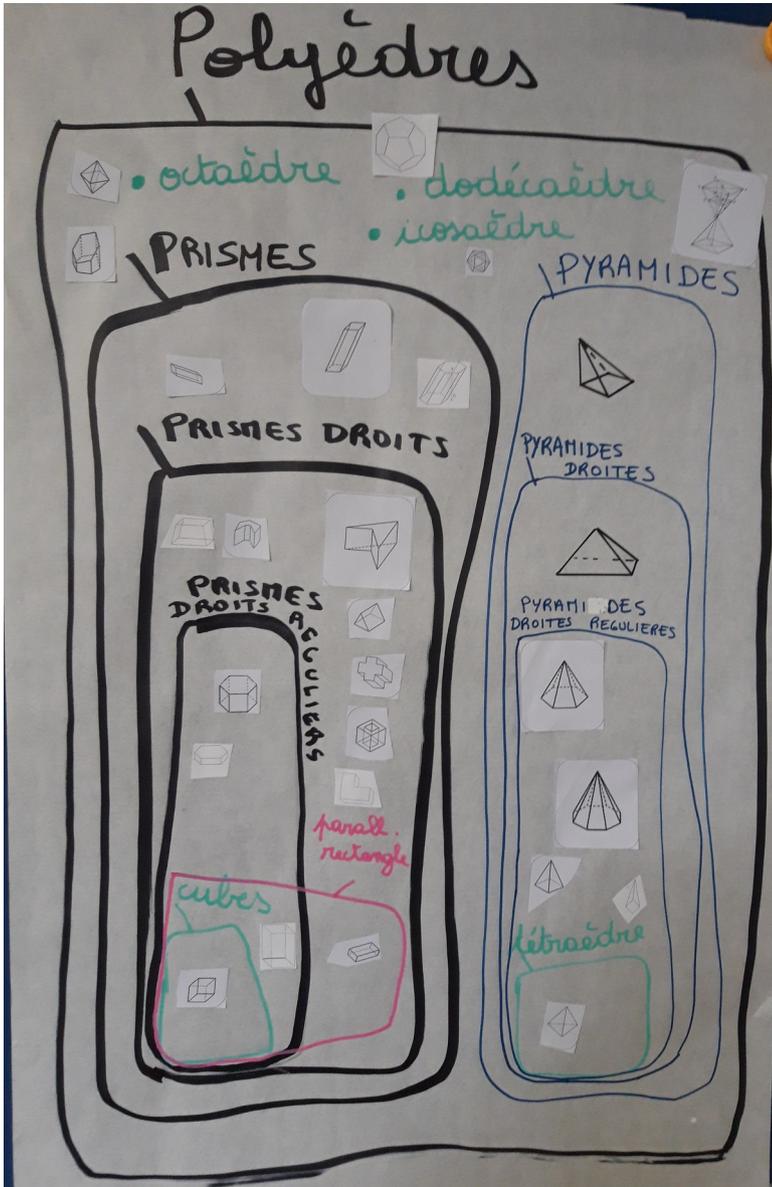
Classement ③



Mouze

LIQUE BELGIE LUXEMBOURG

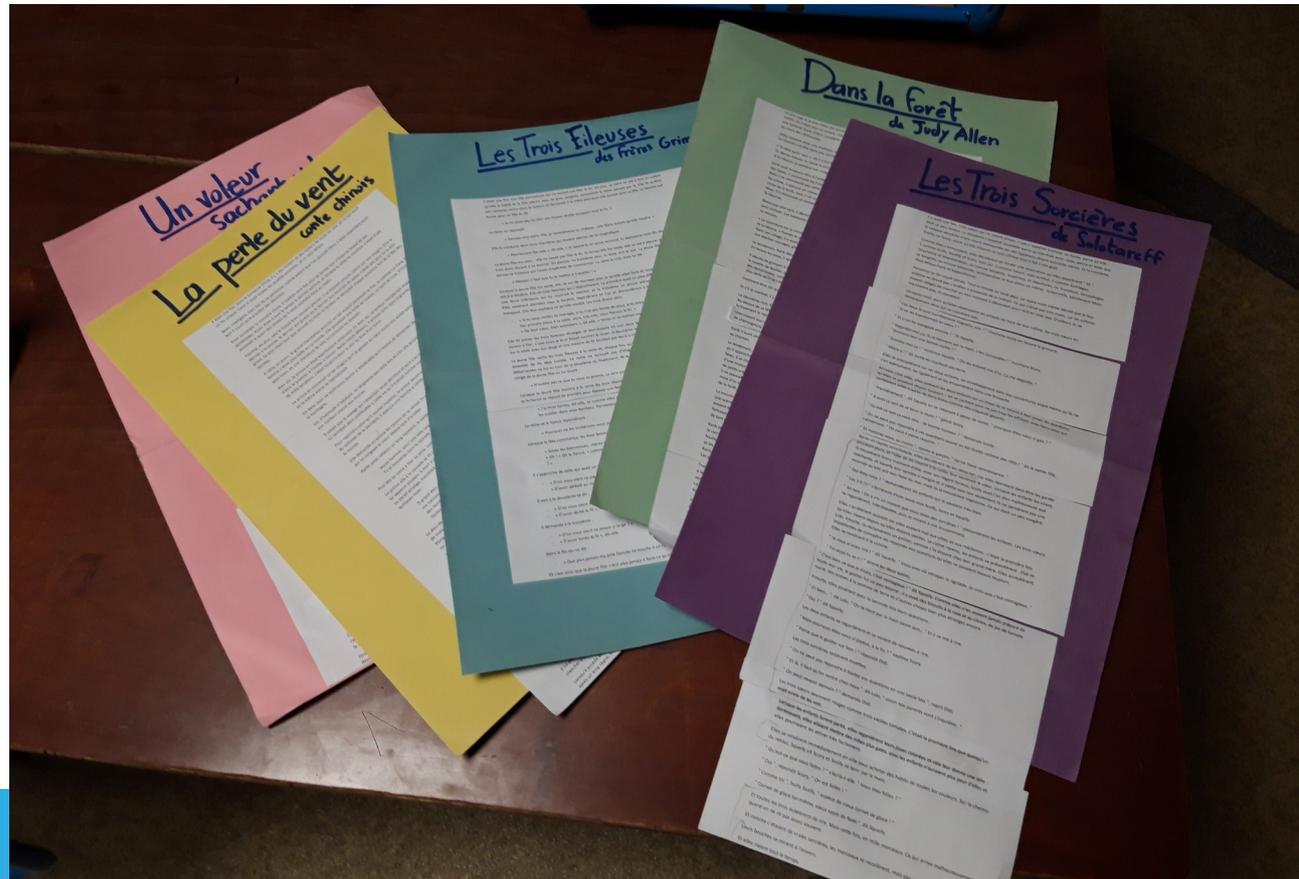
Notre classement final :



En français...

Pour créer un univers autour de notre jeu, nous avons décidé d'écrire plusieurs contes qui correspondront chacun à une variante différente du jeu.

Avant de nous mettre à écrire, nous avons d'abord lu des contes traditionnels. Nous les avons reçus en plusieurs morceaux et par négociation, nous avons remis tous les morceaux dans le bon ordre.



La perle du vent (conte chinois)

La situation initiale

En Chine un prince
plein de dignité a
un seul défaut : son
immense lenteur.

L'élément déclencheur

À la fête des réveltes,
chaque année le prince
soit sa lignée avec d'après
avec un autre car il
arrive toujours en retard.

Les péripéties

Le prince grince 99 montagnes pour
trouver une solution à son défaut.
En haut de la plus haute montagne,
il croise une belle dame qui lui dit
d'aller voir dieu. Le dieu, est touché
par l'histoire du prince et lui donne une
perle qui agit vite comme le vent.

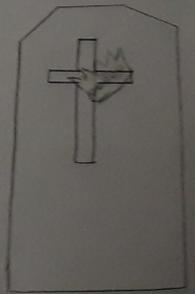
Il revient au bal et découvre
que sa bien aimée ne se
marier avec un autre homme.
Il s'enferme dans sa chambre,
et n'en sort plus avant plusieurs
semaines.

L'élément de résolution

Le prince envoie
un moine qui lui
dit de prendre du
soin sur cette
histoire.

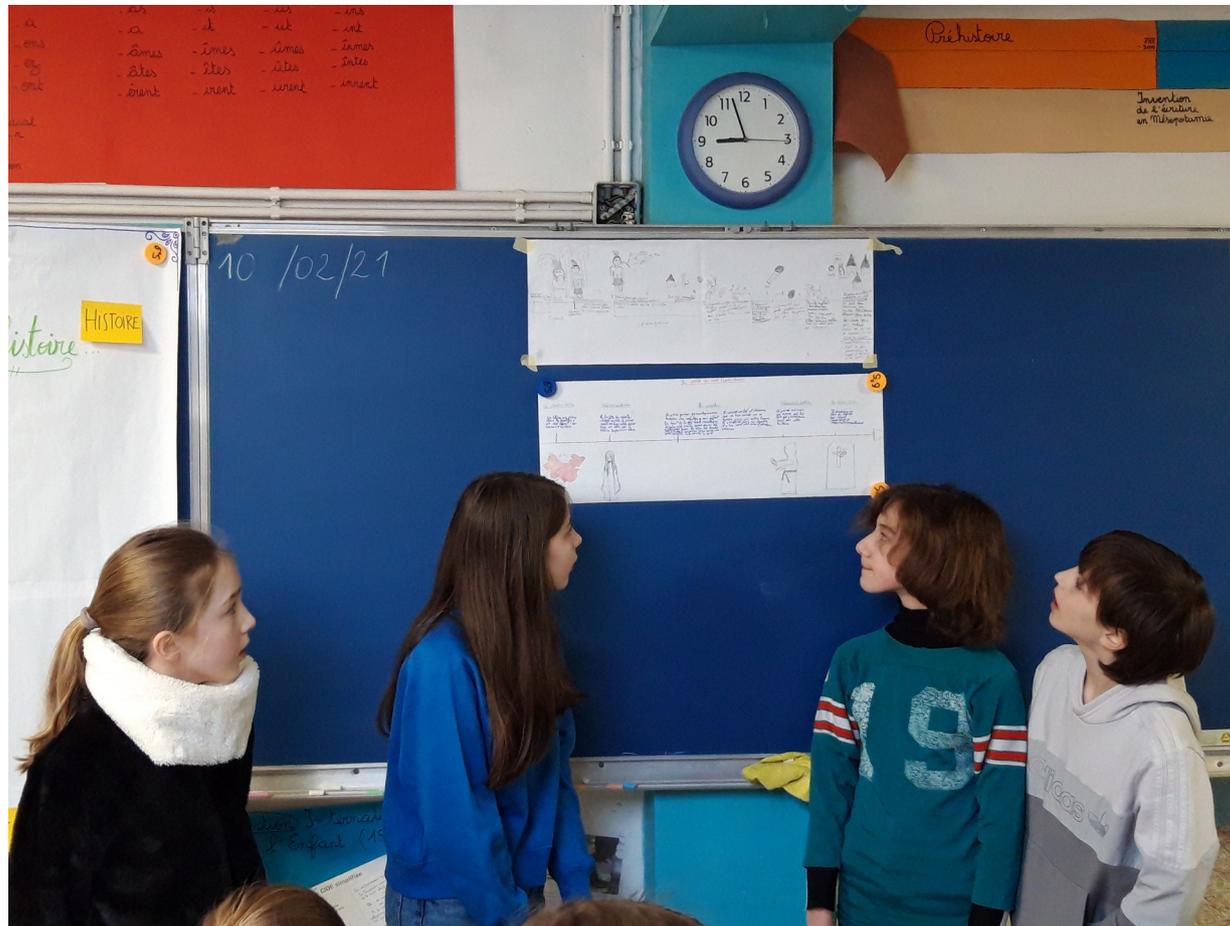
La situation finale

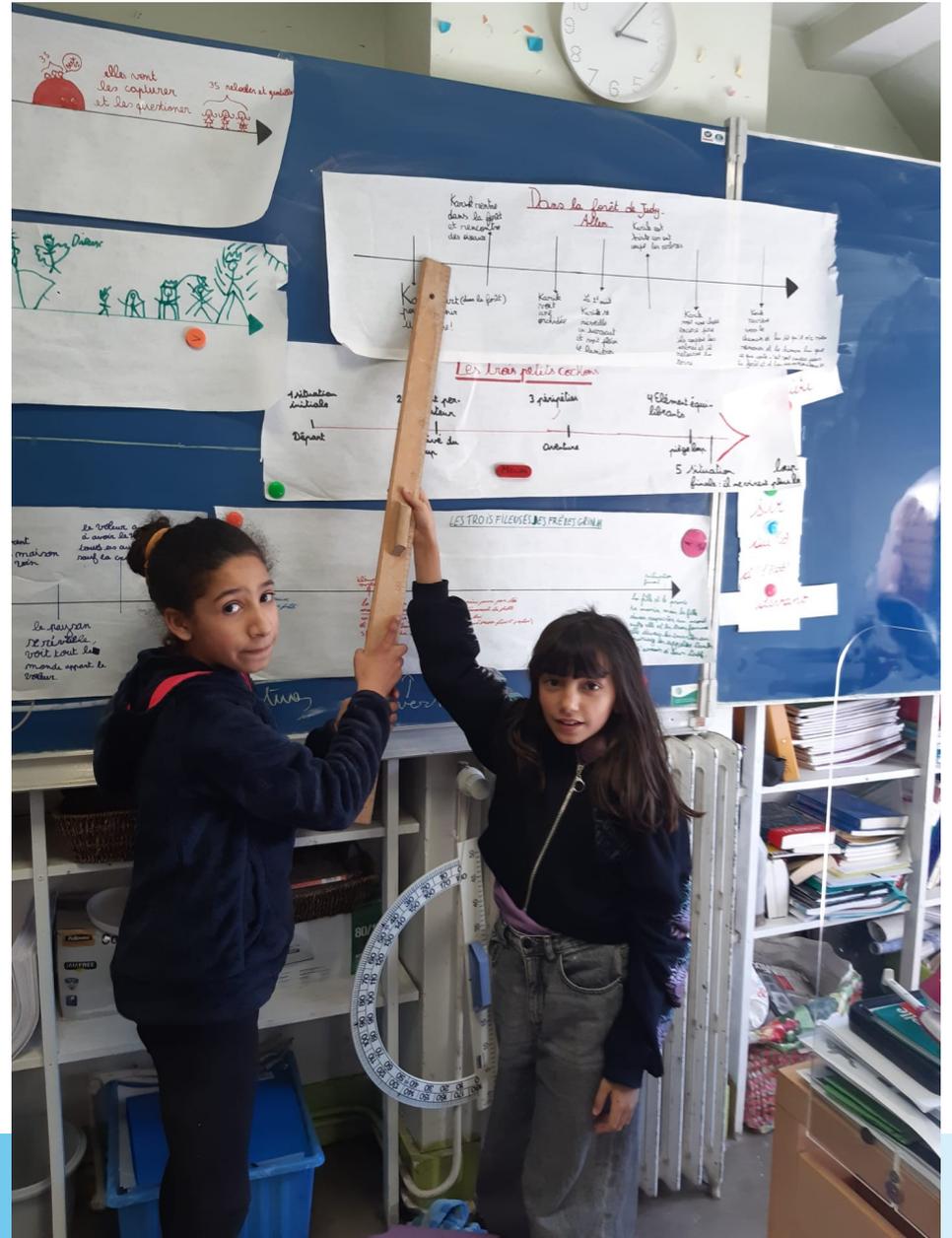
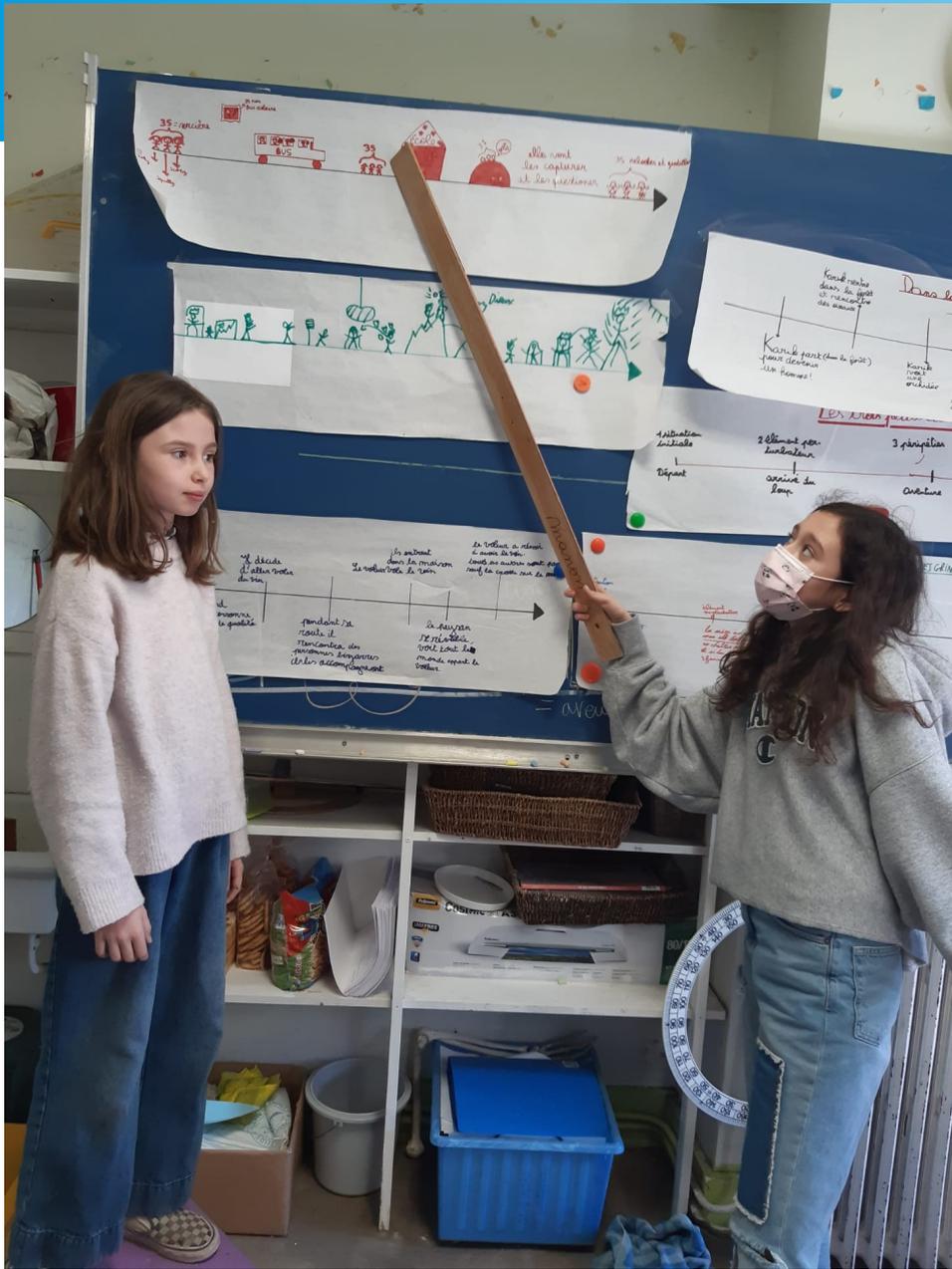
Il devient un roi
plein de sagesse
qui règne
sagement et
meurt tranquillement.

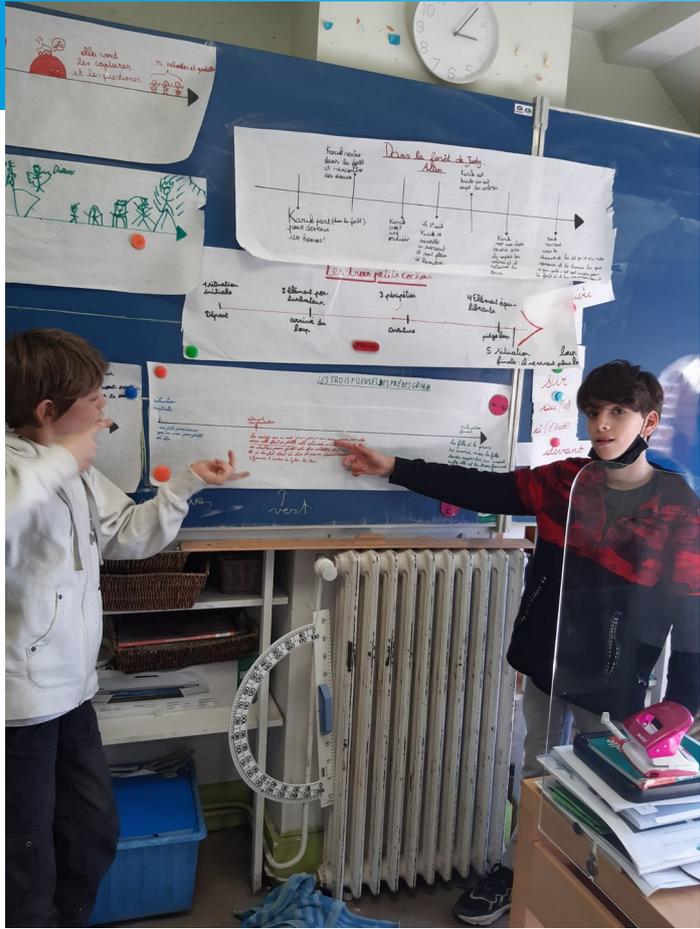


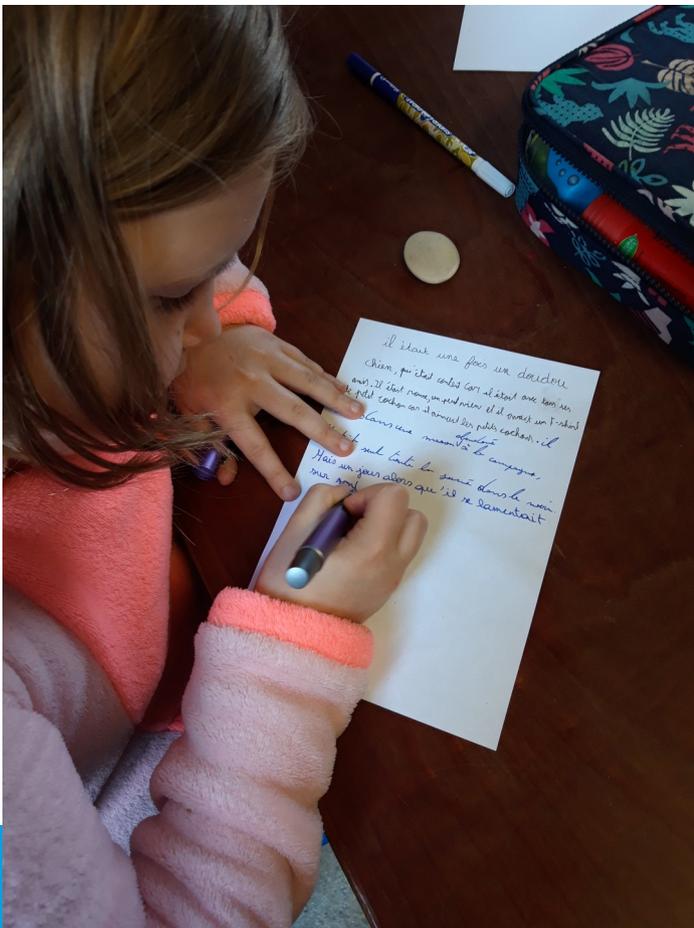
Nous avons dégagé le schéma narratif de chacun des contes. Nous avons représenté cette structure narrative sous forme d'une ligne du temps.

Chaque groupe a présenté un conte devant la classe.









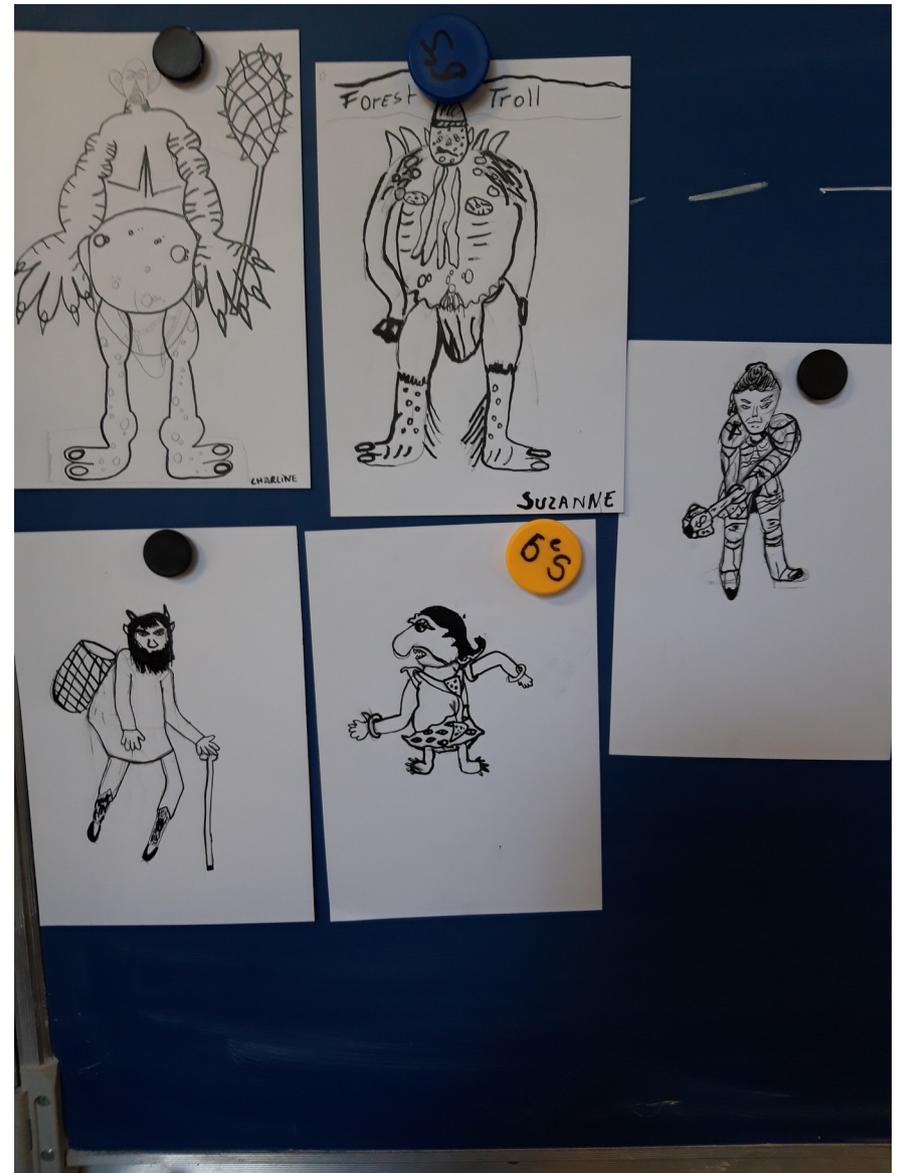
Le lendemain, nous nous sommes répartis en groupes de 6 ou 7 élèves pour commencer à coucher des idées sur papier pour écrire nos contes.

Nous avons utilisé la technique du « cadavre exquis » pour trouver des idées originales.

Le jour suivant, chaque groupe a relu ses productions et a conservé les meilleures idées pour son conte final.

Nous avons revu ce qu'était le schéma actantiel : les héros qui poursuivent une quête, les adjuvants qui les aident et les opposants qui les freinent.

Au cours d'art, nous avons imaginé des visuels pour des opposants potentiels.



La sirène et le prince Moche

Il était une fois un prince très laid qui vivait dans un grand château qui s'appelait le « Château des Moches » car toute sa famille était moche. Tous les autres princes se moquaient de lui.

Un jour, alors qu'il se promenait près du lac, il vit une sirène qui pleurait.

Il lui demanda :

- Pourquoi pleures-tu ?

La sirène répondit :

- Mon château a été détruit par Anna, la Grande Méchante des mers, et je suis incapable de le reconstruire car ce que je construis le jour est détruit la nuit par le clan d'Anna.

L'histoire de la sirène toucha profondément le prince Moche et il s'engagea à faire de son mieux pour l'aider. Bien qu'il fut moche, il était très généreux.

La sirène avait une femelle dauphin de compagnie qui s'appelait Malya. L'animal proposa d'aider le prince à reconstruire le château de son amie et donna au prince une perle magique qui lui permit de respirer sous l'eau. Dans l'eau du lac se trouvaient tous les matériaux utiles pour bâtir un château somptueux.

Le prince et la sirène plongèrent dans l'eau quand, soudain, ils furent attrapés dans un filet d'algues. Quelques instants plus tard, les crabes Lilly Rose, Lila et Lena coupèrent les algues avec leurs pinces pour les libérer.

Pendant la nuit, Anna et ses hommes de mer, Hugo et Hugo, essayèrent de démolir les fondations du château en construction. Heureusement, les trois crabes qui surveillaient les alentours, pincèrent tous les membres du clan de la Grande Méchante des mers qui s'en allèrent. Le prince Moche et Malya remirent toutes les pierres en place avant le réveil de la sirène.

Jour après jour, la construction avançait mais chaque nuit, Anna et ses hommes revenaient pour essayer de tout détruire. Malya et le prince Moche commençaient à fatiguer.

Il fallut que le requin blanc Ferdinand montre ses grosses dents aux méchants pour que ceux-ci abandonnent leur vilain projet définitivement.

Enfin, le château fut terminé et la sirène le trouva merveilleux. Elle déclara au prince que ce n'était pas important d'être beau à l'extérieur puisqu'il l'était déjà à l'intérieur. A partir de ce jour, le prince Moche avala chaque jour de sa vie une perle magique pour continuer à vivre avec la belle sirène.

Fin

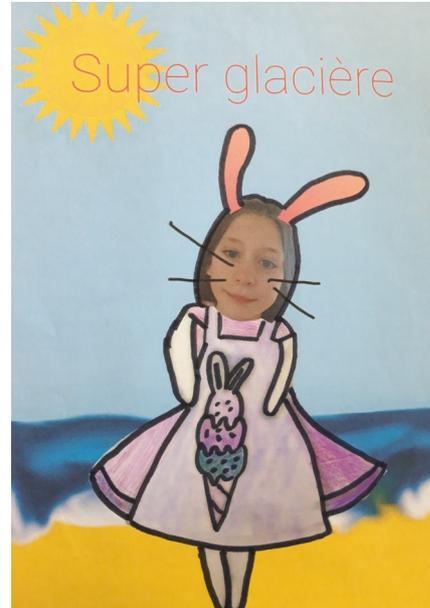
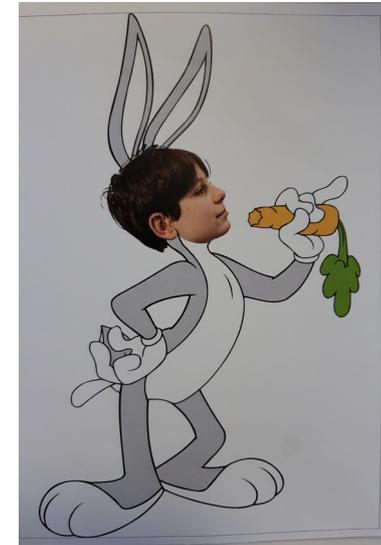
Nous avons revu l'utilisation correcte de l'imparfait et du passé simple dans la narration.

Ensuite, chaque groupe a développé l'écriture de son conte en respectant le schéma narratif classique.

Voici la production finale d'un des groupes.

Les contes des autres groupes nous ont permis d'aborder d'autres notions de français : l'utilisation et le classement des pronoms, les compléments du nom, les phrases complexes,...

Nos cartes à jouer se préparent...



Les règles se mettent en place...

 Les règles du jeu

adjoints	opposants
Super lapinou: (le joker) Il protège le château contre les méchants monstres → pendant un tour.	Rok: Il met hors jeu Super Lapinou pendant 1 tour.
Marchande de glace: Elle donne des glaces légèrement empoisonnées qui les rendent raplapla → pendant un tour.	Troll: Il arrache une brique du palais.
Les 2 policières: Elles mettent un monstre en prison pendant un bon moment → pendant 1 tour.	Tigrasse: Il prend 2 briques.
Mamy Suzu et papy Basquit Mamy récupère une pièce aux monstres tandis que papy les assemble.	Paolo: C'est l'espion. Il est petit mais faites attention car il peut vous prendre une brique.
	Grasse: Il assomme les policières! Il est idiot mais fort.
	Le vent: Le vent emprunte 1 brique.
	L'eau: L'eau emporte 1 brique.

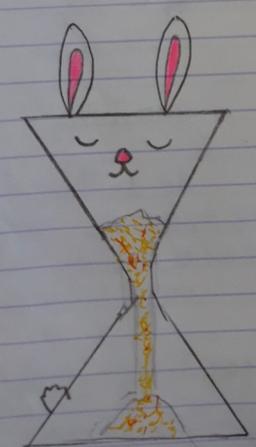
Maitre mageur:
Il va récupérer une brique avec ses puissantes vagues.

Le vent:
Il ramène une brique, en faisant une tornade de sable.

BONNE AVENTURE

10 min

GO



Des adjuvants...



Des opposants...









- Il nous faudra encore quelques jours pour que nos jeux soient complètement finis (Après une phase de test : rédaction des règles finales en respectant la structure du texte injonctif, conception de la boîte,...)
- Nous espérons que vous avez apprécié notre présentation.

Les sixièmes Sandrine et Manon