

# Recto verso



## OBJECTIFS

Se repérer dans l'espace et passer d'un plan en deux dimensions à un plan en trois dimensions en construisant un assemblage et en anticipant le résultat des manipulations

**Dimension coopérative** : communiquer, prendre en compte le point de vue de l'autre.

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE DU JEU

1 Pour commencer, choisir le niveau de jeu :

**Niveau simple** : prendre les **cartes « bâtiment » à fond bleu** et les pièces en bois **sauf la rouge**.

**Niveau difficile** : prendre les **cartes « bâtiment » à fond violet** et les 11 pièces en bois dont la rouge.

### Niveau simple



32 cartes  
« bâtiment »  
(fond bleu)



1 carte  
« défi temps »  
(fond bleu)



10 pièces de  
construction en bois



sans le rouge

### Niveau difficile



32 cartes  
« bâtiment »  
(fond violet)



1 carte  
« défi temps »  
(fond violet)

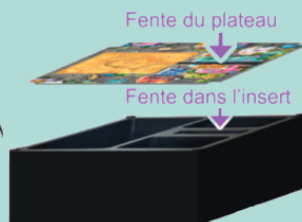


11 pièces de  
construction en bois

2 Installer la boîte qui sert de **plateau de construction** entre deux joueurs.  
Choisir le côté du plateau avec le parcours en 7 manches.



1 plateau de jeu pour 2 joueurs s'insère dans la boîte avec une encoche pour fixer une carte verticalement



Fente du plateau

Fente dans l'insert



un parcours en 7  
manches

3 Placer le **pion « couronne »** sur la case 1 du parcours qui va de 1 à 7  
La construction se fera sur le **quadrillage jaune** du plateau de jeu



1 pion « couronne »

4 Préparer le **chronomètre**



un chronomètre

## BUT DU JEU

Les deux joueurs engagés dans la partie doivent reproduire le plus rapidement possible et avec toutes les pièces de bois qui sont à leur disposition un bâtiment représenté sur une carte dont chacun ne voit qu'une face. Ils deviennent donc partenaires pour construire ensemble ce bâtiment sachant que chacun ne voit qu'une seule façade du bâtiment : l'un voit le recto et l'autre le verso.



Le jeu se joue sur un parcours en 7 manches correspondant à des défis de plus en plus difficiles car le temps imparti diminue à chaque nouvelle manche comme indiqué sur les cartes "défi".

## LANCEMENT DU JEU

Un joueur non impliqué dans le jeu est désigné maître du temps et observateur :

- Il prépare le chronomètre et pioche une carte « bâtiment » (simple ou difficile, selon le niveau de difficulté choisi précédemment) qu'il cache avec ses mains pour garder l'effet de surprise et qu'il glisse dans la fente prévue à cet effet dans la boîte.
- Il retire ses mains pour dévoiler la carte puis déclenche le chronomètre en disant « GO » et la partie démarre.

## RÈGLE DU JEU

- Les joueurs doivent :
  - garder la boîte en place pour **ne jamais voir ce que le partenaire voit**.
  - **utiliser toutes les pièces en bois dans la construction** (ce qui implique parfois d'en cacher certaines à l'intérieur !)
  - **communiquer entre eux pour poser et déplacer les pièces de bois sur la grille du plateau de construction** : zone quadrillée jaune. Il faut communiquer vite et efficacement.

*Exemple d'une partie en cours*



*ce que voit le joueur A*



*ce que voit le joueur B*



*vue du dessus*

## FIN DE LA PARTIE

- Quand les deux partenaires pensent avoir réussi, l'un dit « recto » et l'autre « verso », et ils arrêtent le chronomètre :
  - si les deux façades correspondent aux deux côtés de la carte, dans le temps imparti, ils ont gagné la partie et peuvent avancer le pion sur la case 2.
  - Sinon, il faut rejouer pour réussir.
- Quand le défi de la case 7 est réussi, les joueurs atteignent la récompense suprême : le titre de « roi de la construction » (pion couronne).

## Quelques conseils tirés des expérimentations en classe

- Les premières parties peuvent être présentées par un tuteur “agréé” par l’enseignant. (cf fiche “Coopérer”).
- Le chronomètre : les joueurs peuvent prendre le temps de la découverte du jeu pour jouer sans stress et le chronomètre peut être introduit quand ils se sentent prêts. Ils peuvent l’utiliser d’abord pour relever leurs scores et se challenger pour améliorer leurs temps. Et quand ils se sentent prêts, ils prennent les cartes “défi temps” par binôme et ils commencent le parcours des 7 manches.
- On peut imaginer des variantes possibles en fonction du temps que l’on accorde au créneau Mathémacoop :
  - se lancer des défis, atteindre le défi 4 par exemple ;
  - réaliser le plus de constructions possibles en un temps donné...
- Les élèves perçoivent rapidement la nécessité d’acquérir un vocabulaire précis pour exprimer les relations spatiales des objets les uns par rapport aux autres. Un point vocabulaire peut être fait lors de la pause réflexive pour permettre à tous de communiquer efficacement.

**La pause réflexive** : des points à aborder durant l’échange (et des questions possibles) pour faire prendre conscience de l’aspect coopératif du jeu et de ce que l’on apprend en jouant pour gagner **ENSEMBLE**.

- **ressenti** : est-ce que c’était agréable de jouer ensemble ?
- **entraide** : est-ce que vous vous êtes aidés, est-ce que vous avez su demander de l’aide ?
- **participation** : est-ce que tout le monde a joué ? Est-ce que ça s’est bien passé ?
- **stratégie** : comment avez-vous réussi ? Que faire pour que cela se passe mieux

## Consignes pour le maître du temps



- préparer le chronomètre
- placer le pion couronne sur le plateau
- rappeler les règles
- piocher une carte « bâtiment » (simple ou difficile selon le choix de départ), **il la cache et la glisse dans la fente du plateau de jeu.**
- retirer ses mains, déclencher le chronomètre et dire « **GO** »
- contrôler le respect des règles



Voir un extrait du jeu



<https://dgxy.link/qhM3A>