D'après le livre « jeux coopératifs pour bâtir la paix » - Université de la Paix, Collection Savoir Communiquer Chronique Sociale, 2005

POINT D'ATTENTION

- **L'IDR aura pris le temps préalablement de tester le jeu en équipe d'IDR ou en famille**
- **L'IDR sensibilisera les élèves au respect de la règle et rappelle qu'on échange un morceau après l'autre, on ne peut recevoir et donner qu'une seule pièce par tour**
- **Les élèves peuvent se concerter pour voir quelle stratégie mettre en place pour être plus rapide et efficace**

BUT DU JEU

- Reconstituer différentes images en **RECEVANT** les pièces de ses voisins et **JAMAIS EN LES PRENANT**
- Ce n'est pas la victoire individuelle qui est recherchée mais la victoire collective du groupe
- Le groupe qui aura fini en premier tous ses puzzles en respectant la règle sera déclaré vainqueur.

MATERIEL (à adapter en fonction du nombre d'élèves par classe)

- Photocopier en noir et blanc un puzzle différent pour chaque élève du groupe et répéter cette action pour chaque groupe – **DIDR 2**
- Prévoir un exemplaire de chaque puzzle pour l'afficher (à agrandir au besoin)
- Pour chaque groupe, découper au préalable chaque puzzle en 10 morceaux. Mélanger les pièces des 3 ou 4 puzzles dans une enveloppe (il y aura 30 ou 40 pièces)
- Il y aura autant d'enveloppes que de groupes

DEROULEMENT DU JEU

- Le jeu se déroule par groupe de 4 élèves MAXIMUM
- L'IDR donne une enveloppe à chaque groupe
- Chaque élève prend 10 pièces au hasard et les pose à l'endroit devant lui
- En se référant au modèle affiché, chaque élève, en concertation avec les autres élèves du groupe, essaye de voir quelles images il va pouvoir reconstituer
- Il s'agit de respecter les règles suivantes :
    - Pour reconstituer son image, chaque élève devra procéder à des échanges avec son voisin direct
    - On tournera dans le sens d'une aiguille d'une montre
    - Chaque élève est à son tour donneur et receveur
    - Si un élève ne peut plus donner ou recevoir une pièce, il peut demander et donner une pièce qui peut intéresser un autre élève du groupe
    - Ainsi chaque élève reste actif jusqu'à ce que tous les puzzles soient reconstitués