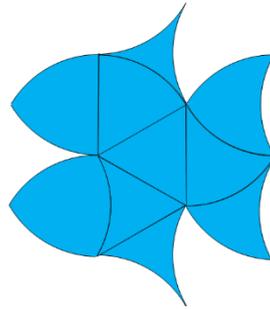


**Correction succincte :**



Cet exercice permet de développer les mécaniques des puzzles : observer, reconnaître une forme, essayer, manipuler, raisonner logiquement, tester, éliminer, ...

Ce puzzle une fois terminé ressemble à un poisson.

Il est plus facile de commencer par placer les pièces de la "tête" du poisson et ensuite celle de la queue. Le reste des pièces sont placées par déduction et essai-erreur.

Les pièces sont fournies, mais il est possible de réutiliser en classe les pièces précédemment construites lors de l'épreuve de découverte (elles sont d'ailleurs plus grandes et donc plus faciles à manipuler).

Attention, le principe du puzzle et la couleur induit que les pièces ne peuvent pas être retournées contrairement à l'épreuve de découverte.

Le travail nécessite de la précision et un soin particulier doit être apporté au découpage des pièces,

notamment le découpage de la pièce aux 3 côtés concaves : 

Le soin du collage compte également.

Les élèves peuvent s'organiser pour découper chacun une partie des pièces d'une annexe et gagner ainsi un temps précieux. Cela évite par ailleurs les erreurs liées à une mutualisation des sujets (pièces en doublons).

L'inconvénient est que les élèves risquent de devoir manipuler tous sur le même puzzle.

Prolongement possible : Proposer d'autres formes de puzzle à partir de ces 10 pièces.