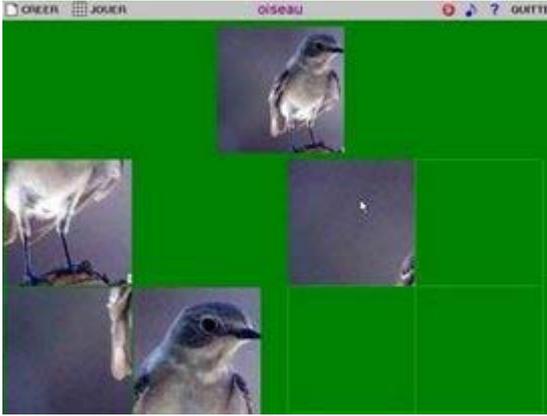


# Créer un puzzle numérique (Cycle 1) (Cycle 2)



## Moyens matériels

- Un ordinateur avec le logiciel Puz-mat installé.
- des images numérisées avec un scanner, ou des photos enregistrées sur un cd-rom, une clé usb ou sur le disque dur de l'ordinateur.
- Eventuellement logiciel de retouche d'images (Photofiltre)

## Savoir-faire TICE

- Connaître les principaux formats d'images numériques
- Savoir enregistrer une image dans un dossier, et la retrouver.

## ○ Descriptif de l'activité

Cette activité permet de créer un puzzle à partir d'un logiciel très simple et de constituer une collection de puzzles pour la classe à partir d'images choisies (photos ou dessins).

Le paramétrage est très complet et très simple à mettre en oeuvre. Il permet de choisir le nombre de pièces et d'effectuer certaines retouches sur les images choisies.

La création du puzzle peut être effectuée avec les élèves.

## ○ Principales compétences visées

- **Compétence disciplinaire :**  
Être capable de reproduire un assemblage d'objets de formes simples à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).
- **Compétences du B2i :**  
Être capable de :
  - recourir avec à propos à l'utilisation de la souris et à quelques commandes-clavier élémentaires ;
  - ouvrir un fichier existant, enregistrer un document créé dans le répertoire par défaut, ouvrir et fermer un dossier (répertoire).

- Le puzzle pourra être créé à partir d'une image ou d'une photo choisie par la classe ou par un élève.
  - Chaque élève pourra jouer ensuite avec le puzzle de son choix, en le retrouvant facilement dans les modèles enregistrés. Il pourra choisir le niveau de difficulté du puzzle.
  - Il sera également possible d'imprimer le puzzle pour le découper.
-