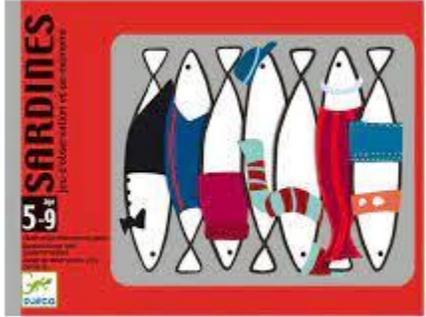


Jeux éducatifs et ressources à utiliser en classe ou à la maison

Raisonnement / mémoire

<u>Nom du jeu / ressource</u>	<u>Compétences principales travaillées</u>	<u>Autres infos / précisions/ travail possibles</u>
 <p><u>Color addict</u></p>	<ul style="list-style-type: none">• Compréhension et respect des règles• Attention	<p>→ attention sélective - inhiber ce qui est inutile</p>
 <p><u>Ghost Blitz / Bazar bizarre</u></p>	<ul style="list-style-type: none">• Trier les informations - attention, flexibilité.• Respect des règles• Gestion du stress, jouer contre quelqu'un.	<p>→ Attention sélective - Inhiber ce qui est inutile</p> <p>→ Flexibilité mentale - passer d'une représentation à l'autre (type de carte)</p> <p>→ courbe d'apprentissage très vite possible</p>

 <p><u>DEBLOK</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Repérage dans l'espace • Raisonnement et flexibilité (passer d'une combinaison possible à une autre) • Prendre des informations 	<p>→ Courbe d'apprentissage possible à force de répétition, travail sur la persévérance.</p> <p>→ Utilisation d'un timer pour la gestion du temps et du stress.</p> <p>→ Prendre des informations et les réinvestir</p>
 <p><u>Les sardines</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Focalisation sur un objectif → mémoriser • Vérifier ce que l'on a fait. Si l'on a réussi. Sens de l'auto-évaluation. 	<p>→ Évaluer la capacité de l'élève en terme de mémoire de travail</p> <p>→ Évaluation de l'attention sur une tâche de courte durée d'un élève</p> <p>→ jeu très facilement accessible, permet de valoriser, sentiment de compétence et confiance en soi.</p> <p>→ Possible de le travailler en groupe - explication des règles, respect des règles</p>
<p><u>Les défis / devinette (maths logique)</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raisonnement - démarche de résolution 	<p>→ Flexibilité. Adopter une stratégie, prendre en compte différentes contraintes.</p>
<p><u>Tableau de vérité</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Raisonnement 	<p>→ Flexibilité. Adopter une stratégie,</p>

83 - problème de logique



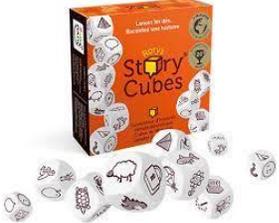
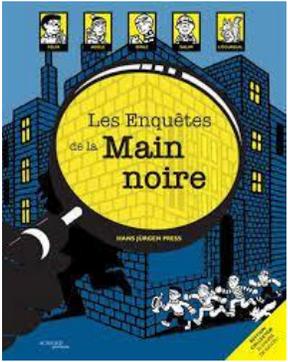
- Prendre en compte plusieurs contraintes dans une résolution de problème
- Montrer sa démarche de résolution - réaliser un tableau ou schéma pour raisonner/résoudre.

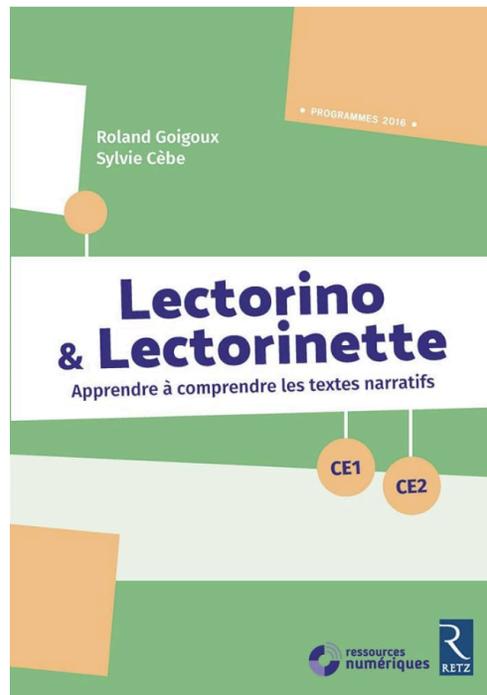
prendre en compte différentes contraintes.

→ Fractionner la stratégie en plusieurs étapes.

- *Déduire les informations qui ne sont pas explicitement énoncés - travailler l'implicite.*
- *Prise d'information - recherche des éléments de vocabulaire non compris.*

Langage / écrit / Compréhension

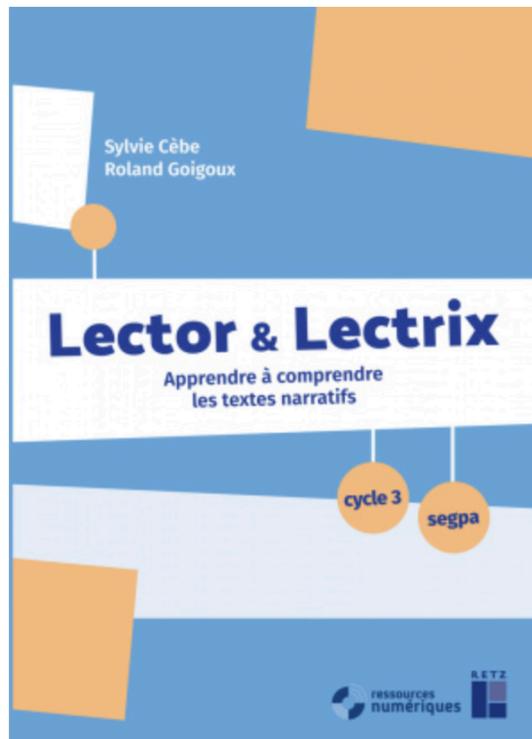
<u>Nom du jeu / ressource</u>	<u>Compétences principales travaillée</u>	<u>Autres infos / autres objectifs possibles</u>
<p data-bbox="239 435 716 472"><u>Dés pour le langage - story cube</u></p>  <p>The image shows the 'Story Cubes' game box, which is orange and white, with the text 'Lecteur 8-10 ans' and 'Story Cubes'. Several dice with various icons are scattered in front of the box.</p>	<ul data-bbox="827 435 1297 673" style="list-style-type: none">• <i>Écrire un texte avec un schéma narratif</i>• <i>Développer l'imagination</i>• 	<p data-bbox="1352 435 1514 472">→ <i>Implicite</i></p> <p data-bbox="1352 516 1885 592">→ <i>Corriger un texte après relecture et apporter des améliorations</i></p>
 <p data-bbox="226 1117 726 1154"><u>Lecture - enquête de la main noire</u></p> <p>The image shows the cover of the book 'Les Enquêtes de la Main noire' by Hans Jürgen Press. The cover features a blue building with a large yellow magnifying glass over the title. The text on the cover includes 'Les Enquêtes de la Main noire' and 'HANS JÜRGEN PRESS'.</p>	<ul data-bbox="827 743 1297 1187" style="list-style-type: none">• <i>Lecture à voix haute</i>• <i>Lecture compréhension - comprendre les éléments essentiels d'une intrigue (dans l'ordre chronologique ou non).</i>• <i>Inférer des éléments dans une image</i>• <i>Inférer des éléments dans un texte et en faire un lien avec l'image</i>	



Lectorino-lectorinette

- Rendre les élèves actifs et capables de réguler leur lecture
- Inciter à construire une représentation mentale
- Conduire à s'interroger sur les pensées du personnage
- Favoriser la clarté cognitive
- Favoriser l'engagement des élèves dans les activités

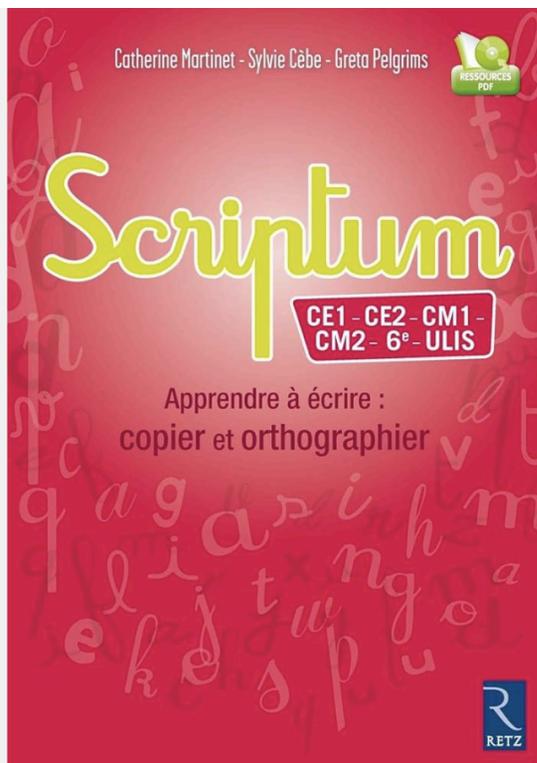
-> Travailler sous forme de projet de lecture-compréhension



Lector-Lectrix

- rendre les élèves actifs et capables de réguler leur lecture ;
- les inciter à construire une représentation mentale de l'histoire ;
- réduire la complexité du texte ;
- apprendre à ajuster ses stratégies aux buts fixés.

Un ouvrage de référence de Sylvie Cèbe et Roland Goigoux pour apprendre à vos élèves à comprendre les textes narratifs qu'ils lisent, au-delà du simple déchiffrage. Cycle 3 et SEGPA.



Scriptum

- Un outil pour apprendre à copier et à orthographier

-> Pour niveau 6ème

Conseils de jeux pour la maison

<https://methodeheuristique.com/les/jeux-commerciaux/>

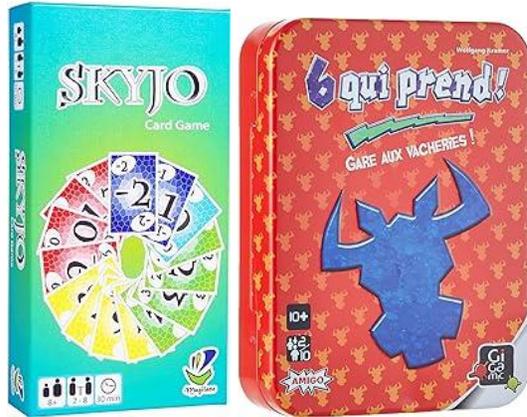


Le p'tit bac - jeu pour le vocabulaire en FRANCAIS



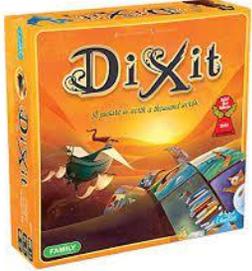
Cluedo pour travailler le raisonnement, la déduction

Jeu de cartes comme **le 6 qui prend ou skyjo** → respect des règles et stratégies



Code names en français - travail sur le vocabulaire et la coopération





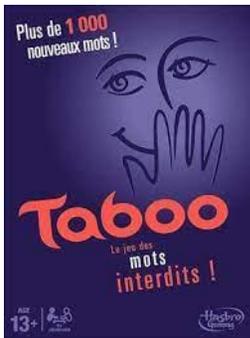
Dixit en français pour travailler le langage et la créativité



Imagine pour travailler le langage, les stratégies et la créativité



When i dream en français pour travailler le langage et la créativité



Taboo pour travailler le vocabulaire



Tic Tac Boom - pour le vocabulaire