
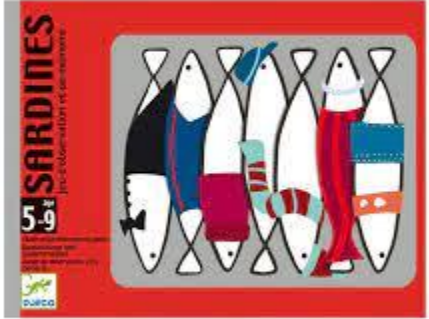


Jeux éducatifs et ressources à utiliser en classe ou à la maison

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



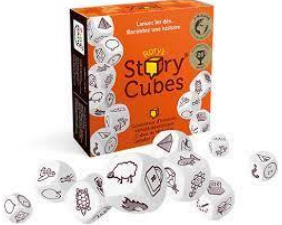
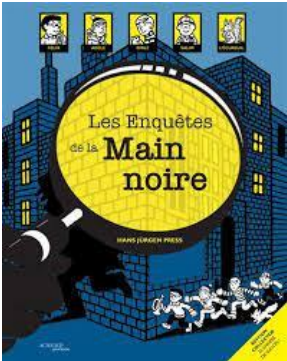
- Prendre en compte plusieurs contraintes dans une résolution de problème
- Montrer sa démarche de résolution - réaliser un tableau ou schéma pour raisonner/résoudre.

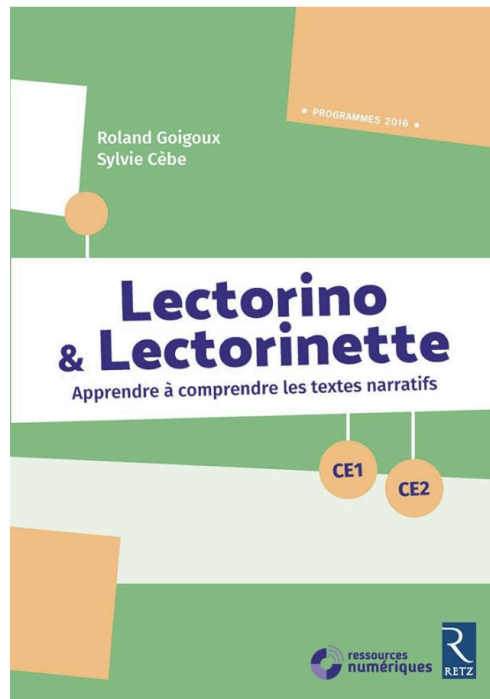
prendre en compte différentes contraintes.

→ 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

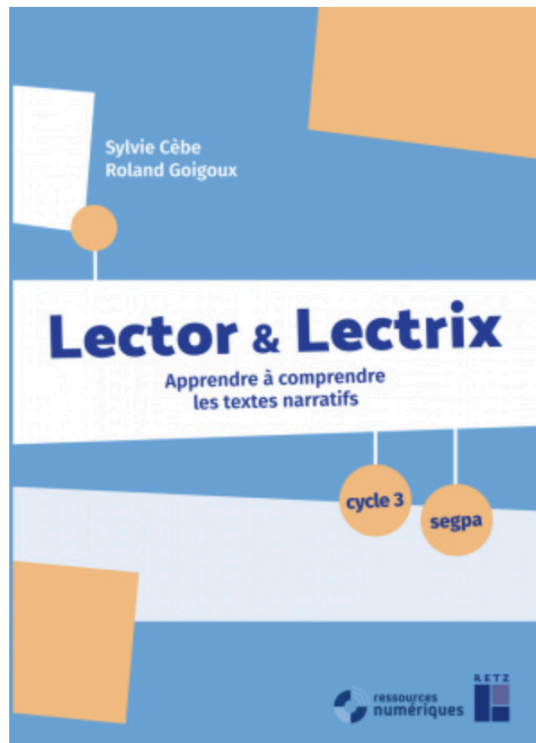
<u>Nom du jeu / ressource</u>	<u>Compétences principales travaillée</u>	<u>Autres infos / autres objectifs possibles</u>
<p data-bbox="239 435 716 472"><u>Dés pour le langage - story cube</u></p>  <p>The image shows the 'Story Cubes' game box, which is orange and white, with the text 'L'art de dire l'inconnu avec les dés' and 'Story Cubes'. Several dice with various icons are scattered in front of the box.</p>	<ul data-bbox="827 435 1299 667" style="list-style-type: none">• <i>Écrire un texte avec un schéma narratif</i>• <i>Développer l'imagination</i>• 	<p data-bbox="1350 435 1514 472">→ <i>Implicite</i></p> <p data-bbox="1350 516 1887 594">→ <i>Corriger un texte après relecture et apporter des améliorations</i></p>
 <p data-bbox="226 1117 726 1149"><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 1299 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

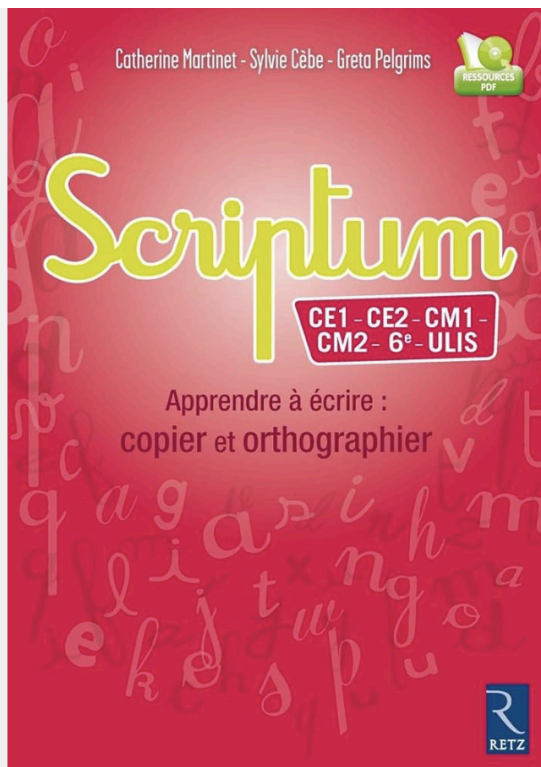
-> Travailler sous forme de projet de lecture-compréhension



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



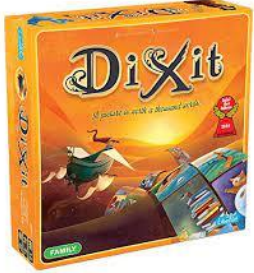
Cluedo pour travailler le raisonnement, la déduction

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





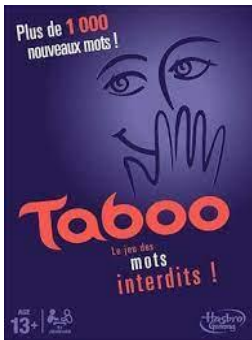
Dixit en français pour travailler le langage et la créativité



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