


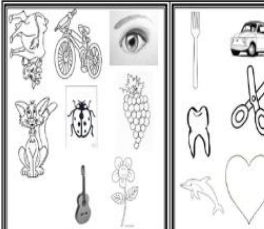



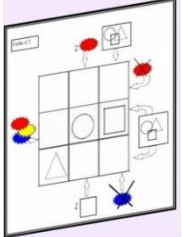
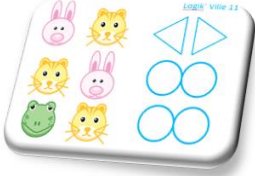

Le Centre de jeux et de logique.

Les jeux seront mis en place progressivement .

Jeux de logique

| | | | |
|--|---|---|---|
| <p>1 Rush Hour</p> |  | <p>Se repérer dans l'espace, dans la chronologie des déplacements. Développer la logique.</p> <p>COMPETENCES TRAVAILLEES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer et classer des objets selon leur longueur - Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. - Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples | <p>Chaque carte défi indique comment placer les petites voitures, c'est déjà une étape très intéressante pour nos élèves. Le but du jeu est alors de sortir la voiture rouge de l'embouteillage en déplaçant les autres intelligemment. Ce jeu développe les capacités <u>d'anticipation</u> et de <u>planification</u></p> |
| <p>2 Safari Rush Hour</p> |  | <p>Se repérer dans l'espace, dans la chronologie des déplacements. Développer la logique.</p> <p>COMPETENCES TRAVAILLEES</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer et classer des objets selon leur longueur - Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. - Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples | <p>Chaque carte défi indique comment placer les animaux et le véhicule. Le but du jeu est alors de sortir le véhicule de la jungle en déplaçant les animaux intelligemment. Ce jeu développe les capacités <u>d'anticipation</u> et de <u>planification</u></p> |
| <p>3 Sudoku disney</p> |  | <p>Favorise l'accès direct aux concepts de base du raisonnement : déductions simples, croisement d'informations topographiques et logiques, émission d'hypothèses et validation de celles-ci par la manipulation et les essais successifs, repérage et orientation sur la grille.</p> | <p>Les jetons multicolores représentant les personnages Disney doivent être placés sur la grille de manière à ce que Mickey, Donald et les autres amis Disney ne se trouvent qu'une seule fois sur chaque ligne et chaque colonne</p> |
| <p>4 jeu d'observation chez Zaubette</p> |  | <p>Observe et retrouve l'image identique. Permet de travailler l'observation, concentration</p> | <p>L'élève devra observer finement chaque carte pour la placer correctement, car vous verrez qu'elles se ressemblent énormément.</p> |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <p>5 Un de perdu chez dixmois</p> |  | <p>Travailler l'observation, l'attention</p> | <p>Il s'agit de retrouver le dessin qui a disparu entre les deux cadres</p> |
| <p>6 Des cherche et trouve chez Camille par exemple</p> |  | <p>Développe l'attention, la concentration, l'observation</p> | <p>Il faut retrouver des objets cachés dans l'image. Plusieurs niveaux, plusieurs thèmes</p> |
| <p>7 Des puzzles à trous chez un an d'école</p> |  | <p>Développe l'attention, l'observation</p> | <p>Il faut replacer les petites pièces au bon endroit du puzzle. Au début il y a 5 pièces à retrouver puis le nombre augmente .</p> |
| <p>8 double chez le petit prince a dit</p> |  | <p>Le double permet de travailler l'observation et la concentration.</p> | <p>Le but est simple, les 2 joueurs posent en même temps 1 carte devant eux et le premier qui scande le nom de l'objet présent sur les deux cartes gagne un point.</p> |
| <p>9 Œil de lynx chez dixmois</p> |  | <p>Permet de travailler l'observation , la concentration , la rapidité .</p> | <p>Il faut retrouver les dessins identiques aux modèles. Plusieurs supports, variantes et des fiches pour associer mots et dessins (fin cp)</p> |

| | | | |
|---|---|---|--|
| <p>10 logi couleur chez le petit prince a dit</p> |  | <p>Se repérer dans l'espace Développer la logique.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comparer et classer des objets selon leur longueur - Repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage. - Lire ou compléter un tableau dans des situations concrètes simples | <p>Le but est de placer dans un tableau 3x3, 9 jetons (3 cercles, 3 triangles et 3 carrés, déclinés en 3 couleur : bleu, jaune, rouge) en suivant un code très précis).</p> |
| <p>11 Logik ville chez Rigolett</p> |  | <p>Développer la logique, la prise d'indices, la déduction, la mise en place de stratégies ...</p> | <p>Le principe: des personnages habitent dans des maisons, il faut retrouver leur place les uns par rapport aux autres grâce à des indices. Ces indices, et c'est là que c'est vraiment génial, ne sont pas écrits. Ce sont des symboles hyper intuitifs, permettant une compréhension simple et rapide de la situation, mais n'altérant en rien le sérieux creusement de méninges</p> |
| <p>12 Le jeu de la maison</p> |  | <p>Développer la logique, la prise d'indices, la déduction, la mise en place de stratégies ...</p> | <p>Le but est simple : placer des personnes dans les différentes pièces de la maison selon un texte-problème</p> |