AlphaJeux

Des jeux pour soutenir l'apprentissage du français auprès des adultes

# Bien Casé

Posté dans : https://alphajeux.be/outils/tous-les-jeux/article/bien-case

## Notice

| | |
|---|---|
| Descriptif | Disposer correctement, selon des consignes écoutées ou lues, des éléments aimantés sur un tableau quadrillé. Deux livrets contiennent des consignes (différents niveaux) qui indiquent les éléments à sélectionner et leur place sur le tableau. |
| Auteur(s) | Emilie Rustan,Violeta Savic |
| Editeur | Atelier de l'oiseau magique |
| Niveaux | Minimum Oral 1 |
| Durée | 30' |
| Objectifs pédagogiques | Déduction - Discrimination auditive - Mémoire auditive - Mémoire visuelle - Notions spatiales - Respect d'un code et compréhension de consignes |
| Nombre de joueurs | maximum 12 |
| Ressource Alpha-Jeux | Avec ressource |

## Ressource Alpha Jeu, version adaptée aux apprenants

Fiche tirée du dossier 'Jeux, prérequis à la lecture et neurosciences'.

## Principe :

Loto basé sur la compréhension de consignes orales visuo-spatiales

## Objectifs pédagogiques :

Mémoire visuelle et auditive–Mémoire de travail–Concentration–Déduction et logique –Discrimination auditive –Vocabulaire–Repérage spatial dans un quadrillage

## Démarche :

Positionner correctement des pièces sur un tableau de 3x3cases en suivant les consignes orales. Le plateau ne doit pas être rempli ni toutes les pièces utilisées. Pour certaines consignes, il y a plusieurs réponses. Chaque page de consignes propose 6 niveaux : on en lit un à la fois, mais on peut choisir d'en lire plusieurs d'une même page ou non. La difficulté augmente au fil des pages. Ne pas oublier d' enlever toutes les pièces du plateau entre deux consignes.

## Remarques :

- **Jeu individuel, associatif ou compétitif** : Lorsque tout le monde a placé les cartons, on soulève les plateaux aimantés et on compare. Plutôt que de voir qui a gagné ou perdu, il est plus intéressant de comparer et d'argumenter pour comprendre les raisonnements des uns et des autres.
- **Mémoire de travai**l : Il faut rester attentifs et mémoriser plusieurs instructions successives pour bien placer les cartons. C'est ce qu'on doit faire pour n'importe quelles autres consignes, en apprentissage ou même dans la vie courante.
- **Vocabulaire et conventions** : Découvrir le matériel ensemble pour s'assurer que les concepts et le vocabulaire sont bien acquis. « *Qu'est-ce que c'est ?* » Le titre, Bien casé, donne des indices (cases) Carrés, cases, grille, tableau... « *C'est là-dedans et pas en dehors qu'on joue !* » Ca nous semble logique, mais ça ne l'est pas, c'est quelque chose qu'on a appris ! « *Dans quel sens tenir le plateau ?* » Observer les images, le titre. Ajouter des notions petit à petit:colonnes, lignes,... angles, coins...
  Avant de lire une consigne avec un nouveau mot, prévenir qu'il y aura un mot inconnu et demander de tenter de le comprendre par soi-même d'abord, en faisant des hypothèses en plaçant les cartons. Faire des liens avec les objets du quotidien (coin de la table...) Lorsque plusieurs consignes d'une page donnent exactement le même résultat, c'est l'occasion de travailler sur les nuances et variantes, sur les différentes structures de phrases.
- **Adaptations** : Ne sélectionner que certains cartons ou consignes, faire inventer des consignes à soumettre aux autres par des membres du groupe, faire lire les uns aux autres, lire seul, placer la consigne à lire à un endroit éloigné pour obliger à mémoriser ce qu'on a lu et l'évoquer dans sa tête durant le trajet entre la consigne et le plateau (principe de gestion mentale) ...

## Documents

https://alphajeux.be/IMG/pdf/bien_case.pdf

https://alphajeux.be/IMG/pdf/biencase.pdf

Copyright © 2016, AlphaJeux.