

Séances pour la discipline : « Apprentissage des jeux »

Séance n°1 :

Découverte du jeu «triominos»: mise en application des additions et soustractions de nombres positifs et négatifs et repère dans l'espace de figures géométriques.

Séance n°2 :

Découverte des règles du jeu du « rami»: apprentissage des valeurs nominales des cartes et réflexion quand aux différentes combinaisons possibles pour pouvoir jouer.

Séance n°3 :

Découverte du jeu «triominos»: mise en application des additions , soustractions de nombres positifs et négatifs , et repère dans l'espace de figures géométriques.

Séance n°4 :

Découverte du jeu «le yam's»: travail sur l'anticipation et la stratégie, analyse des différentes combinaisons possible, appréciation de l'intérêt ou non d'avoir un fort coefficient multiplicateur pour le calcul des points.

Séance n°5 :

Découverte du jeu «taboo»: recherche de synonymes, travail sur l'élaboration de phrases pour faire deviner des mots à ses co-équipiers.

Séance n°6 :

Le « yam's»: travail sur l'anticipation et la stratégie, analyse des différentes combinaisons possibles, réflexion sur l'intérêt d'avoir un fort coefficient multiplicateur pour le calcul des points.

Séance n°7 :

La «bonne paye»: réflexion sur les services d' une banque , définition d'un intérêt, comment on le calcule, stratégie et mise en œuvre d'une transaction, analyse d'un bénéfice (sa signification...).

Séance n°8:

Jeux sur «la découverte des métiers en automobile»: réflexion sur le secteur de l'automobile , ses métiers, ses entreprises, ses formations et ses établissements

Séance n°9:

Découverte du jeu «triominos»: mise en application des additions , soustractions de nombres positifs et négatifs , et repère dans l'espace de figures géométriques.

Séance n°10:

Découverte du jeu «GEO reporter»: repérage sur une carte des 5 continents et questions sur différents thèmes (animaux,peuples, flore, sites naturels et monuments) en fonction du continent choisit. Jeu permettant de faire appel à des connaissances géographiques et culturelles.

Séance n°11 :

Découverte du jeu « l'anti-monopoly » : définition de la concurrence et du monopole d'une société. Mise en place de stratégies pour amener un concurrent à la faillite ou pour obtenir la part la plus importante d'actifs, calculs (pourcentages...) et apprentissage de termes financiers (passif, actif...).

Séance n°12 :

Découverte du jeu « la bataille navale » : inscription sur une grille (+ lecture) des différents repères, repérage dans le plan, élaboration de stratégies (pour couler l'adversaire) et de codes pour retrouver dans le tableau sa flotte navale, celle de l'adversaire et les repères énoncés.

Séance n°13 :

Jeux sur «la découverte des métiers en automobile»: réflexion sur le secteur de l'automobile , ses métiers, ses entreprises, ses formations et ses établissements

Séance n°14 :

Découverte du jeu «triominos»: mise en application des additions , soustractions de nombres positifs et négatifs , et repère dans l'espace de figures géométriques.

Séance n°15 :

Le « yam's»: travail sur l'anticipation et la stratégie , analyse des différentes combinaisons possibles, réflexion sur l'intérêt d'avoir un fort coefficient multiplicateur pour le calcul des points.

Séance n°16 :

Découverte des règles du jeu du « rami»: apprentissage des valeurs nominales des cartes et réflexion quand aux différentes combinaisons possibles pour pouvoir jouer.

Séance n°17 :

Découverte des règles du jeu du « rami»: apprentissage des valeurs nominales des cartes et réflexion quand aux différentes combinaisons possibles pour pouvoir jouer.

Séance n°18 :

Découverte du jeu «taboo»: recherche de synonymes, travail sur l'élaboration de phrases et l'utilisation d'un nombre minimum de termes pour faire deviner des mots à ses coéquipiers.

Séance n°19 :

Découverte du jeu «taboo»: recherche de synonymes, travail sur l'élaboration de phrases et l'utilisation d'un nombre minimum de termes pour faire deviner des mots à ses coéquipiers.

Séance n°20 :

Découverte des règles du tarot : jeu de multiples subtilités qui nécessite de la réflexion, du calcul (apprentissage de la valeur des cartes et des différents contrats existants), de l'attention, la mémorisation des cartes , de la stratégie et de l'anticipation sur le jeu de l'adversaire .

Séance n°21 :

Continuité sur la découverte des règles du tarot : jeu de multiples subtilités qui nécessite de la réflexion, du calcul (apprentissage de la valeur des cartes et des différents contrats existants), de l'attention, de la stratégie et de l'anticipation sur le jeu de l'adversaire .

Séance n°22 :

Le «triominos»: mise en application des additions , soustractions de nombres positifs et négatifs , et repère dans l'espace de figures géométriques.

Séance n°23 :

Découverte du jeu « la bataille navale » : inscription sur une grille (+ lecture) des différents repères en abscisses et en ordonnées, repérage dans le plan, élaboration de stratégies et de codes pour retrouver dans le tableau sa flotte navale, celle de l'adversaire et les repères énoncés.

Séance n°24:

Découverte du jeu «taboo»: recherche de synonymes, travail sur l'élaboration de phrases et l'utilisation d'un nombre minimum de termes pour faire deviner des mots à ses coéquipiers.