**MEMORISE**

**CP-6ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration et mémoire

**Description du jeu** :

* série d’images ou de sons par paires identiques présentés mélangés et face cachée.

**But du jeu :**

* trouver le maximum de paires le plus rapidement possible (solo)
* trouver plus de paires que l’adversaire (duel)

**Variables de difficulté :**

* Nombre de paires à trouver
* image/texte ou image/image
* Ressemblance entre les paires proposées

**CHAMEAU-CHAMOIS**

**CP-CE2Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, acuité auditive, praxie

**Description du jeu** :

* Un texte est entendu avec plusieurs occurrences « chameau » et « chamois ».

**But du jeu :**

* A l’écoute du mot « chameau » effectuer un clic gauche en rapidité
* A l’écoute du mot « chamois » effectuer un clic droit en rapidité

**Variables de difficulté :**

* Nombre d’occurrences
* Mots parasites avec la même racine « cham »

**ATTENTION LES SONS**

**CE2-3èmeDuo ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, mémoire, attention, acuité visuelle et auditive

**Description du jeu** :

* Une mélodie est jouée pas à pas par note (un visuel est associé à chaque note).

**But du jeu :**

* Reproduire la phrase musicale la plus longue sans erreur

**Variables de difficulté :**

* Rythme d’enchainement des notes
* Nombre de notes possibles
* Visuel avec ou sans couleur, avec des formes ressemblantes
* Longueur de la phrase à reproduire

**TROUVER SYD**

**CP-6ème Duo ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, acuité visuelle (stratégie visuelle)

**Description du jeu** :

* SYD est intégré à l’intérieur d’une image.

**But du jeu :**

* trouver SYD le plus rapidement possible.

**Variables de difficulté :**

* Complexité, détails de l’image
* Taille, couleurs, et posture de SYD
* Mise en place d’un chronomètre avec changement de place au temps écoulé

**JEU DES ERREURS**

**CP-3ème Duo ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, acuité visuelle (stratégie visuelle)

**Description du jeu** :

* Présentation de deux images quasi-identiques.

**But du jeu :**

* Trouver les différences le plus rapidement possible

**Variables de difficulté :**

* Nombre d’erreurs à trouver
* Complexité de l’image présentée
* Mise en place d’un chronomètre

**SUDOKU**

**CP-3ème Duo ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, logique mathématique et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une grille est présentée avec quelques enclenchements. Une série doit être placée sans doublons sur les lignes, les colonnes, et les fractions de la grille.

**But du jeu :**

* Remplir la grille le plus rapidement possible sans erreurs

**Variables de difficulté :**

* Utilisation d’une série de couleurs ou de chiffres
* Taille de la grille
* Nombre d’enclenchements possibles

**MIC MAC de LETTRES**

**CE2-3ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique du français et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Un nombre de lettres de l’alphabet est présenté de façon aléatoire

**But du jeu :**

* Former dans le temps imparti le plus de mots possibles (solo)
* Former dans le temps imparti plus de mots que son adversaire (duel)

**Variables de difficulté :**

* Nombre de lettres présentées
* Lettres présentées en termes d’associations possibles
* Obligation sur la longueur minimum du mot

**CARRE MAGIQUE**

**CE2-3ème Duo ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique mathématique et stratégie de raisonnement, techniques opératoires et opérations mentales.

**Description du jeu** :

* Une grille est présentée avec quelques enclenchements. De façon horizontale , verticale et en diagonale, la somme, la différence, la multiplication ou la division des chiffres doit égaler le même score.

**But du jeu :**

* Remplir la grille le plus rapidement possible sans erreurs

**Variables de difficulté :**

* Taille de la grille
* Nombre d’enclenchements possibles

**JEU DU PARCOURS**

**CP- CE2Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, praxie

**Description du jeu** :

* Un parcours est modélisé. Il faut suivre se parcours a l’aide d’un outil souris sans jamais rompre le contact et en effectuant des opérations associées (clavier)

**But du jeu :**

* Effectuer le parcours et les opérations associées le plus rapidement possible. (solo)
* Effectuer le parcours plus rapidement que son adversaire (duel)

**Variables de difficulté :**

* Chaque erreur fait perdre du temps ou renvoie à une étape précédente.
* Longueur du parcours
* Nombre et difficulté des actions associées

**MOTS FLECHES**

**CP- 3èmeDuo ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique français et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une grille est présentée avec des indications (définitions de mots/synonymes/antonymes/images).

**But du jeu :**

* Remplir la grille le plus rapidement possible sans erreurs

**Variables de difficulté :**

* Précision du vocabulaire recherché
* Taille de la grille
* Difficultés dans les indications

**CADAVRE EXQUIS**

**CE2-6ème Duo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique français et stratégie de raisonnement, développement de l’écriture.

**Description du jeu** :

* Une phrase d’enclenchement est présentée à un des deux participants (l’autre ne regarde pas). Celui doit écrire une suite puis, lorsqu’il passe la main à son coéquipier, celui-ci ne voit que la fin du texte écrit précédemment.

**But du jeu :**

* Ecrire un texte qui soit le plus cohérent possible.

**Variables de difficulté :**

* Thème et précision de l’enclenchement.

**JEU DU DETECTIVE**

**CP-3ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, stratégie visuelle

**Description du jeu** :

* Une image est présentée. Un détail est à chercher à l’intérieur de cette image

**But du jeu :**

* Trouver le détail demandé le plus rapidement possible (solo)
* Trouver le détail demandé plus vite que l’adversaire (duel)

**Variables de difficulté :**

* Complexité de l’image proposée
* Nombre de détails pouvant porter à confusion

**LA SERIE**

**CP-6ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, mémoire, stratégie visuelle

**Description du jeu** :

* Une série de billes de couleur est présentée pendant un temps défini.

**But du jeu :**

* Replacer les billes dans l’ordre d’apparition sans erreur le plus rapidement possible (solo)
* Reproduire la série plus vite que son adversaire (duel)

**Variables de difficulté :**

* Empan de la variété de couleurs proposées
* Taille de la série présentée

**LE CODE**

**6-3ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, logique mathématique et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une série de billes de couleur diverses est à replacer dans le bon ordre grâce à plusieurs étapes d’essai. Lors de ces essais, le nombre de billes bien placées est indiqué.

**But du jeu :**

* Trouver le bon code couleur avec le moins d’essais possibles (solo)
* Trouver le bon code couleur avec moins d’étape que son adversaire (duel)

**Variables de difficulté :**

* Gamme couleur utilisée
* Taille de la série demandée
* Précision sur le nombre et/ou l’emplacement juste dans les essais

**LES BATONNETS**

**6-3ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, logique mathématique et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une série de bâtonnets est présentée. Ils peuvent être retirés par 1, 2 ou par 3.

**But du jeu :**

* Être celui qui retire le dernier bâtonnet.

**Variables de difficulté :**

* Taille de la série présentée

**FORMES/COULEURS/DESSINS**

**CP- 6ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, mémoire

**Description du jeu** :

* Des dessins dans des formes différentes et sur des jetons de couleurs différentes sont présentés face découverte puis dans un temps imparti, retournés face cachée.

**But du jeu :**

* Retrouver le plus rapidement possible le dessin, la forme ou la couleur demandé (solo)
* Retrouver plus rapidement que son adversaire le dessin, la forme ou la couleur demandé (duel)

**Variables de difficulté :**

* Nombre de jetons présentés
* Travail sur 2 ou 3 des variables forme, dessin, couleur
* Ressemblance entre les jetons présentés.

**TABLEAU ENIGMA (LOGIGRAM)**

**6ème -3ème  Duo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, logique mathématique, logique française et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Présentation de suite logiques à compléter (lettres, chiffres, images).
* Présentation de suite à intrus (lettres, chiffres, images)

**But du jeu :**

* Trouver la suite ou l’intrus le plus rapidement possible et sans erreur

**Variables de difficulté :**

* Présentation de solution à choisir ou non

**MOTS COUPES**

**CE2-6ème  Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique française et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une série de radicaux, suffixes et préfixes sont proposés.

**But du jeu :**

* Faire correspondre le mot reconstitué juste grâce à la définition proposée.

**ANAGRAMMES**

**CE2-6ème Duel ou Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique française et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Un mot est présenté avec ses lettres en désordre.

**But du jeu :**

* Retrouver le mot le plus rapidement possible dans le temps imparti (solo)
* Retrouver plus de mots que son adversaire dans le temps imparti (duel)

**Variables de difficulté :**

* Taille des anagrammes
* Précision du vocabulaire

**MOTS CROISES**

**6ème -3ème Duo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique du français et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une grille est présentée avec des cases noires délimitant les mots à trouver de façon verticale et horizontale. A chacun des mots correspond une définition.

**But du jeu :**

* Remplir de façon correcte la grille

**PUZZLE**

**CP-CE2Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Concentration, attention, stratégie visuelle

**Description du jeu** :

* Les morceaux d’une image sont présentés.

**But du jeu :**

* Reconstituer l’image

**Variables de difficulté :**

* Nombre de morceaux
* Complexité de l’image

**TANGRAM**

**6ème -3ème Solo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique spatiale et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Un modèle est proposé. Des formes géométriques sont présentées en désordre.

**But du jeu :**

* Reconstituer le modèle en utilisant toutes les formes géométriques.

**Variables de difficulté :**

* Nombre de formes géométriques à utiliser

**CHIFFRES CROISES**

**6ème -3ème Duo**

**Catégorie de remédiation** :

* Logique des mathématiques et stratégie de raisonnement

**Description du jeu** :

* Une grille est présentée avec des cases noires délimitant les chiffres à trouver de façon verticale et horizontale. A chacun des chiffres correspond une définition opératoire.

**But du jeu :**

* Remplir de façon correcte la grille