

Trésors volés

APPRENTISSAGES VISÉS

| | |
|---------|---|
| CYCLE 2 | Participer avec pertinence à un échange (questionner, exprimer un accord ou un désaccord, apporter un complément). |
| CYCLE 3 | Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes ; s'engager dans une démarche de résolution de problèmes et émettre des hypothèses. |

POINTS DE VIGILANCE

- L'élève ne met pas bien en corrélation tous les indices donnés par les différentes cartes piochées. Il ne tient compte que de la dernière carte. Ceci est souvent dû au fait que la mémoire à court terme est moins efficace chez des élèves en difficulté d'apprentissages.
- À partir des indices donnés, l'élève éprouve des difficultés à être dans un raisonnement hypothético-déductif.

ADAPTATIONS POSSIBLES (VARIABLES DIDACTIQUES)

Montrer à l'élève comment mettre en place des stratégies de raisonnement en jouant avec lui et en parlant à haute voix.

ADAPTATIONS DU MATÉRIEL

- Construire un support pour classer les cartes par colonnes : les cartes avec zéro indice, celles avec un indice correct, celles avec deux indices corrects.
- Sur les cartes piochées au fur et à mesure, utiliser des jetons rouges pour masquer les éléments dont on est sûr qu'ils ne sont pas présents sur la carte-cible et des jetons verts pour ceux qui y sont présents.

ADAPTATIONS DES RÈGLES

Au lieu de piocher une des cartes au hasard, les élèves « enquêteurs » ont 5 cartes en main et choisissent laquelle poser. Cette variante se rapproche du jeu Mastermind, en forçant l'élève à émettre des hypothèses).

JEUX SIMILAIRES

- *Mastermind* ;
- *Wingo Dingo* ;
- *Logeo Profil* ;
- *Chocolate Fix ou Chocologique* ;
- *Méta-Formes* ;
- *Cluedo* ;
- *Lady Alice*,
- *Mystère à l'abbaye* ;
- *Suspect* ;
- *Mystery Star*.