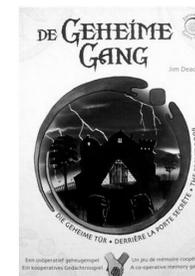
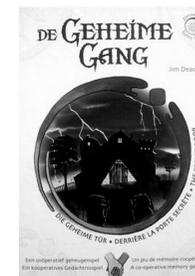


Derrière la porte secrète



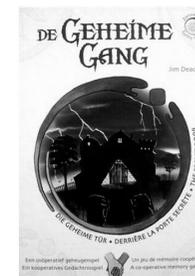
<p>Notre coup de cœur</p>	<p>Jeu d'origine canadienne qui fait appel à la mémoire, la déduction et la coopération. On ne joue pas contre les autres joueurs mais avec ; on ne joue pas contre les autres mais contre le temps (l'horloge).</p> <p>Jeu de présentation très simple mais efficace en vue du but recherché. Les enfants aiment l'ambiance : les voleurs, le coffre fort et les objets de valeur (trésors) à retrouver, ensemble.</p> <p>En plus, on peut travailler le lexique de position dans la maison (et le nom des diverses pièces de celle-ci).</p>
<p>Vers quoi ?</p>	<p>Travail sur la mémoire et la coopération. On doit mémoriser des cartes ensemble afin d'être plus efficaces et de retrouver les 3 objets cachés derrière la porte au début du jeu, c'est-à-dire, les 3 objets emportés par les voleurs ! Lorsque l'on a des doutes, il faut oser prendre la parole au sein d'un groupe afin de discuter, d'argumenter et de prendre une décision.</p> <p>Si le jeu s'arrête prématurément à cause de la découverte des 12 horloges, il va falloir faire des déductions afin de trouver les 3 objets cachés derrière la porte secrète.</p>
<p>Compétence travaillée</p>	<p>Échanger, s'exprimer.</p> <p>Participer à un échange : donner un point de vue.</p> <p>Mémoriser.</p>
<p>Quand utiliser ce jeu ?</p>	<p>Lors de l'aide personnalisée ou en classe, lors de séances de travail sur le langage oral associé à des activités de mémoire ...</p>

Derrière la porte secrète



<p>Comment mettre en place ce jeu dans la classe, à la maison ?</p>	<p>Au cycle 3, l'enseignant peut préparer un questionnaire : dans un premier temps, le jeu est présenté par groupes de 4 à 6 élèves. Il est laissé en manipulation libre aux élèves afin qu'ils manipulent le matériel et émettent des hypothèses quant à la règle du jeu (sans avoir cette dernière).</p> <p>L'enseignant présente un questionnaire d'anticipation.</p> <p>Puis, on fait verbaliser les élèves sur leurs hypothèses et leurs observations :</p> <p>l'enseignant lit la règle du jeu (ou la fait lire par les élèves suivant leur niveau de compétence en lecture) et les élèves répondent à un questionnaire écrit (ou oral).</p> <p>« Quand la partie se termine-t-elle ? »</p> <p>« À quoi servent les points blancs sur le plateau ? »</p> <p>Après quelques parties, l'enseignant peut interroger les élèves sur leur ressenti par rapport au jeu : « As-tu aimé ce jeu ? Pourquoi ? »</p>
<p>Tranche d'âge</p>	<p>À partir du CE2 jusqu'au CM2 et plus.</p>
<p>Lien Jeux de Traverse</p>	<p>http://www.jeux-de-traverse.com/jeux-cooperatifs/13-derriere-la-porte-secrete-the-secret-door.html</p>

Derrière la porte secrète



<p>Variables didactiques</p>	<p>Simplification :</p> <p>1 / On ne met en jeu que 6 paires d'objets et on cache 2 objets. On mélange les objets restants qu'avec seulement 6 horloges. Les 6 autres sont déjà posées face visible.</p> <p>2 / Les enfants peuvent encore retourner une carte face cachée même après la dernière horloge découverte.</p> <p>Complexification :</p> <p>On peut cacher 4 objets.</p>
<p>Transdisciplinarité</p>	<p>L'autonomie et l'initiative : échanger, questionner, justifier et travailler en groupe.</p> <p>Le travail de groupe : pour se répartir les cartes objets dévoilées (qu'il faut retenir).</p>
<p>Autres jeux travaillant les mêmes compétences</p>	<p>Autres jeux travaillant la même compétence en coopération :</p> <p>Plus faciles : Le petit verger (Haba), La chasse aux monstres (Le Scorpion Masqué)</p>