

Apprentissage par le jeu

4 thématiques : langage, motricité, mémorisation, logique

Permettre aux élèves de mieux entrer dans les apprentissages, de consolider et acquérir des notions fondamentales et développer des compétences professionnelles

Langage et émotions

Objectifs :

- Prendre la parole, acquérir de l'aisance dans l'expression orale
- Communiquer avec les autres
- Reconnaître une émotion, la nommer, l'expliquer à ses camarades

Lien avec le professionnel :

Apprendre à communiquer avec les clients

Support utilisé : jeu de société
Feelings



Paroles d'élèves :

« Ce jeu permet de nous connaître mieux et nous écouter les uns les autres »,
« cela change des cours habituels »

Motricité

Objectifs :

- Développer la dextérité fine, la capacité de concentration et la créativité .

Lien avec le professionnel :

Apprendre à soigner les présentations dans un point de vente

Supports utilisés :

- Jeux d'adresse : Kapla, Tour Jenga, Suspend
- Matériel de broderie
- Origami
- Matériel d'emballage cadeau



Mémorisation

Objectifs :

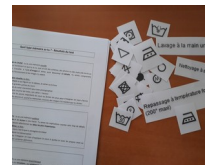
- Acquérir des techniques de mémorisation, connaître le fonctionnement de sa mémoire et adapter ses apprentissages.

Lien avec le professionnel :

Etre capable de renseigner les clients sur les textiles et leur entretien

Supports utilisés :

- Pictogrammes imprimés sur des petites cartons
- Test « quel type de mémoire as-tu ? » (auditive, visuelle ou kinesthésique)
- Fiche d'identification des textiles



Logique et mathématiques

Objectifs :

- Faire travailler son raisonnement logique et ses capacités de calcul mental.
- Mieux appréhender ses aptitudes et adapter ses apprentissages

Lien avec le professionnel :

Etre capable de rendre la monnaie

Supports utilisés :

- test sur les intelligences multiples
- jeux de dés (Mathador)
- jeux de cartes (Bazar Bizarre, 6 qui prend)

