

COUP D'OEIL SUR LE MULTIMEDIA

JEUX ET SAVOIRS DE BASE

N°8

Internet, ses sites

Formateurs du champ de la formation et de l'insertion
en recherche d'outils et d'appuis pédagogiques...

Ce guide :

- présente une marche à suivre simple, claire et détaillée pour faciliter la navigation
- repère des ressources et propose de les explorer

Guide n° 8 : <http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu>

Février 2004



Présentation générale du site

Regard sur le site :
<http://perso.wanadoo.fr/jeux.lulu>

Les jeux de Lulu est un site réalisé par un professeur de mathématiques. Par ses exercices ludiques, il peut être utilisé avec un public en difficulté avec les savoirs de base.

La page d'accueil propose une liste d'une centaine de jeux à réaliser. Chacun de ces jeux a un objectif d'apprentissage spécifique et est classé selon les domaines suivants :

- logique, stratégie
- orientation, déplacement
- les nombres
- connaissances, mots, lettres
- observation, mémoire.

Les Jeux de Lulu

Vous cherchez des jeux pour aider des personnes en situation de difficulté par rapport aux savoirs de base ?

↳ Ce site propose des jeux variés et attrayants (présentation simple et colorée). Ils ont l'intérêt d'offrir des niveaux de progression et des variantes d'exécution qui permettent l'appropriation de contenus (mots, lettres, chiffres...) et le développement du raisonnement.

↳ Les consignes sont formulées avec un vocabulaire simple et des phrases courtes. Énoncées pour chaque jeu, elles peuvent à elles seules faire l'objet d'un travail pédagogique de compréhension écrite.

↳ Ce site présente également l'avantage d'être régulièrement mis à jour et enrichi de nouveaux jeux. Il donne aussi la possibilité de réaliser ses propres jeux.

↳ Les jeux peuvent être exécutés seul ou en équipe.

Zoom sur le jeu "Quelques mots"

1) A partir du sommaire, descendez dans la page jusqu'à la rubrique "Jeux à partir de 7 ans"





2) Dans la rubrique "Connaissances, mots", cliquez sur :





Quelques mots

Cette page apparaît alors en plein écran :

Quelques mots
Le son de "Découvrir 1" ne fonctionne pas avec Netscape

 Noël	@ Découvrir 1	@ Découvrir 2	@ Associer
	@ Jouer à deux	@ Photographier	@ Imprimer
 Des couleurs	@ Découvrir 1	@ Découvrir 2	@ Associer
	@ Jouer à deux	@ Photographier	@ Imprimer
 Des fruits	@ Découvrir 1	@ Découvrir 2	@ Associer
	@ Jouer à deux	@ Photographier	@ Imprimer
 Des vêtements	@ Découvrir 1	@ Découvrir 2	@ Associer
	@ Jouer à deux	@ Photographier	@ Imprimer

[SOMMAIRE](#) 



Ce jeu permet d'acquérir des notions de vocabulaire en rapport avec 4 thèmes (Noël, les couleurs, les fruits et les vêtements). Chaque thème est décliné sous forme d'exercices alliant le son, l'image et le vocabulaire.

3) Dans la rubrique "Vêtements", cliquez sur :


Découvrir 1

4) Les consignes se trouvent en dessous du jeu. Il s'agit de cliquer sur le haut-parleur pour entendre et voir le nom du vêtement recherché et de répondre en cliquant sur l'image appropriée.

A chaque bonne réponse, le nom du vêtement apparaît en dessous de son image. Il faut donner la bonne réponse pour avoir d'autres propositions.

5) Après avoir trouvé toutes les réponses, cliquez sur :


Retour

6) Puis cliquez sur :


Découvrir 2

Vous obtenez alors une variante du jeu précédent : seul le nom du vêtement apparaît et il faut l'associer à l'image. Le jeu propose une progression dans la difficulté. En cliquant sur "niveau 2", le nom du vêtement n'apparaît plus sous l'image.

8) Après avoir découvert les différentes variantes des jeux sur les vêtements (Associer, Jouer à deux, Photographier), cliquer sur :


Sommaire

Vous revenez ainsi à la page d'accueil

Zoom sur le jeu "Associe : vu d'en bas, vu d'en haut"

9) Dans les jeux à partir de 7 ans - rubrique "Orientation", cliquez sur :



Associe : vu d'en bas, vu d'en haut

Voici le jeu qui apparaît à l'écran. Il permet de travailler sur les représentations spatiales :



10) Il s'agit d'associer l'image "vu d'en haut" avec l'image "vu d'en bas" qui lui correspond.

Pour obtenir les différentes propositions, il faut cliquer sur les flèches. Chaque bonne réponse est validée par deux oui. Le score s'affiche dans le petit encadré. Le niveau 2 propose des associations plus difficiles.

Autres exemples de jeux

- Jeu "Deux par deux" : il s'agit de trouver les paires d'objets identiques le plus rapidement possible.

Ce jeu permet de travailler l'observation et la rapidité.

- Jeu "Associe expressions et animaux" : il s'agit de reconstituer des expressions.

Ce jeu propose de travailler sur le vocabulaire et les expressions françaises.

- Jeu "Le dernier papillon" : il s'agit de jouer contre l'ordinateur et d'amener un papillon à un point donné.

Proposé avec trois niveaux de difficulté, ce jeu permet de développer des compétences en stratégie et logique.

↪ Il reste encore de nombreux jeux à découvrir avec lesquels on peut apprendre de façon ludique !

Vous souhaitez réagir ou obtenir des informations sur ce guide ?

Contactez-moi :

Adeline CANART

ARIFOR

Centre documentaire

79 avenue Sainte Ménehould

51037 Châlons-en-Champagne Cedex

Tél : 03.26.21.83.15 (9h-12h ; 14h-17h30)

Email : centredoc.arifor@wanadoo.fr



79 av. Ste Ménehould – 51037 Châlons-en-Champagne Cedex

Tél : 03 26 21 83 15 – Fax : 03 26 21 73 37

www.arifor.asso.fr