

Fonctions exécutives

Pratique : Jeu de société Katamino

Sujet : Jeu de réflexion (Katamino)

Objectif : Travailler les fonctions exécutives

Compétences :

- Transversales : Compétences transversales instrumentales : Se donner une stratégie de recherche (PIASC)

➔ **Intérêt pédagogique :** Travailler la planification et la flexibilité

Fréquence de l'activité

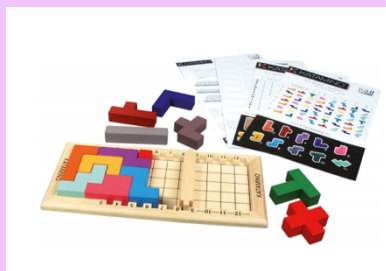
Activité unique

Activité rituelle

Matériel

1 Jeu Katimino qui contient :

- plateau de jeu
- 12 pièces en bois
- Règle du jeu



Cycle ou classe du public visé : Tous

Notes :

Il s'agit d'un jeu auquel on joue individuellement, mais il est possible de l'adapter pour y jouer à 2.

En variant, on peut demander aux élèves de trouver eux-mêmes une combinaison en plaçant le curseur soi-même.

Ce jeu peut être utilisé pour travailler d'autres choses telles que la logique ou le sens de l'observation par exemple.

Ce jeu peut-être joué en atelier avec d'autres jeux travaillant les fonctions exécutives.

Déroulement

1

Choisir un défi.

2

Prendre les pièces nécessaires à la réalisation du défi.

3

Placer le curseur au bon endroit.

4

Réaliser le défi. Le but du jeu est de réussir à placer toutes les pièces sur le plateau.

5

Une fois le défi réalisé, passer au défi suivant.



Les points positifs

Travailler des fonctions autres que les fonctions cognitives

Travailler les fonctions exécutives par le jeu : suscite la motivation chez les élèves

Apprendre aux élèves à planifier et à s'adapter en fonction de la situation

- Pratique observée à l'ENCBW-