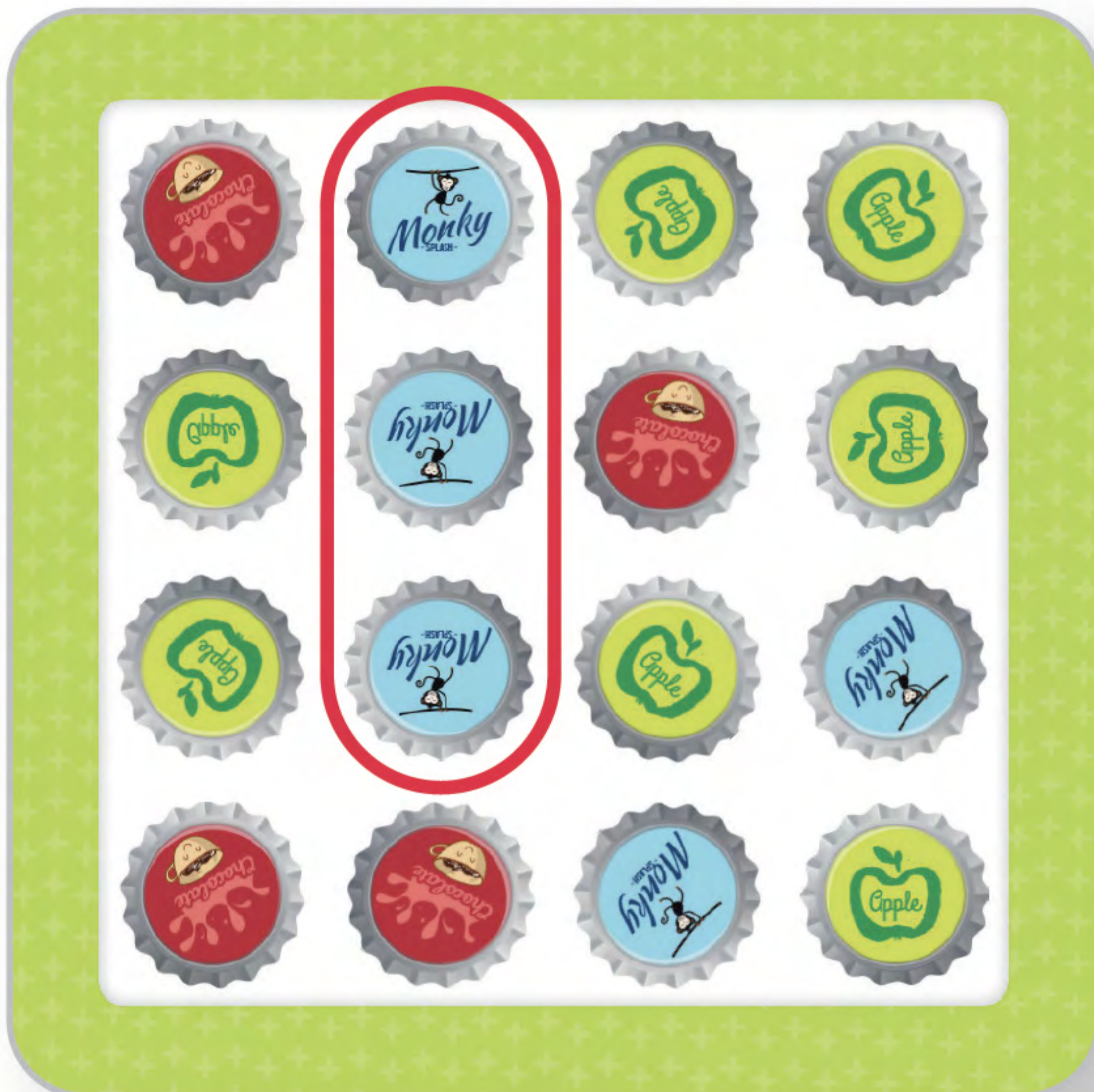


SOLUTIONS DES DÉFIS

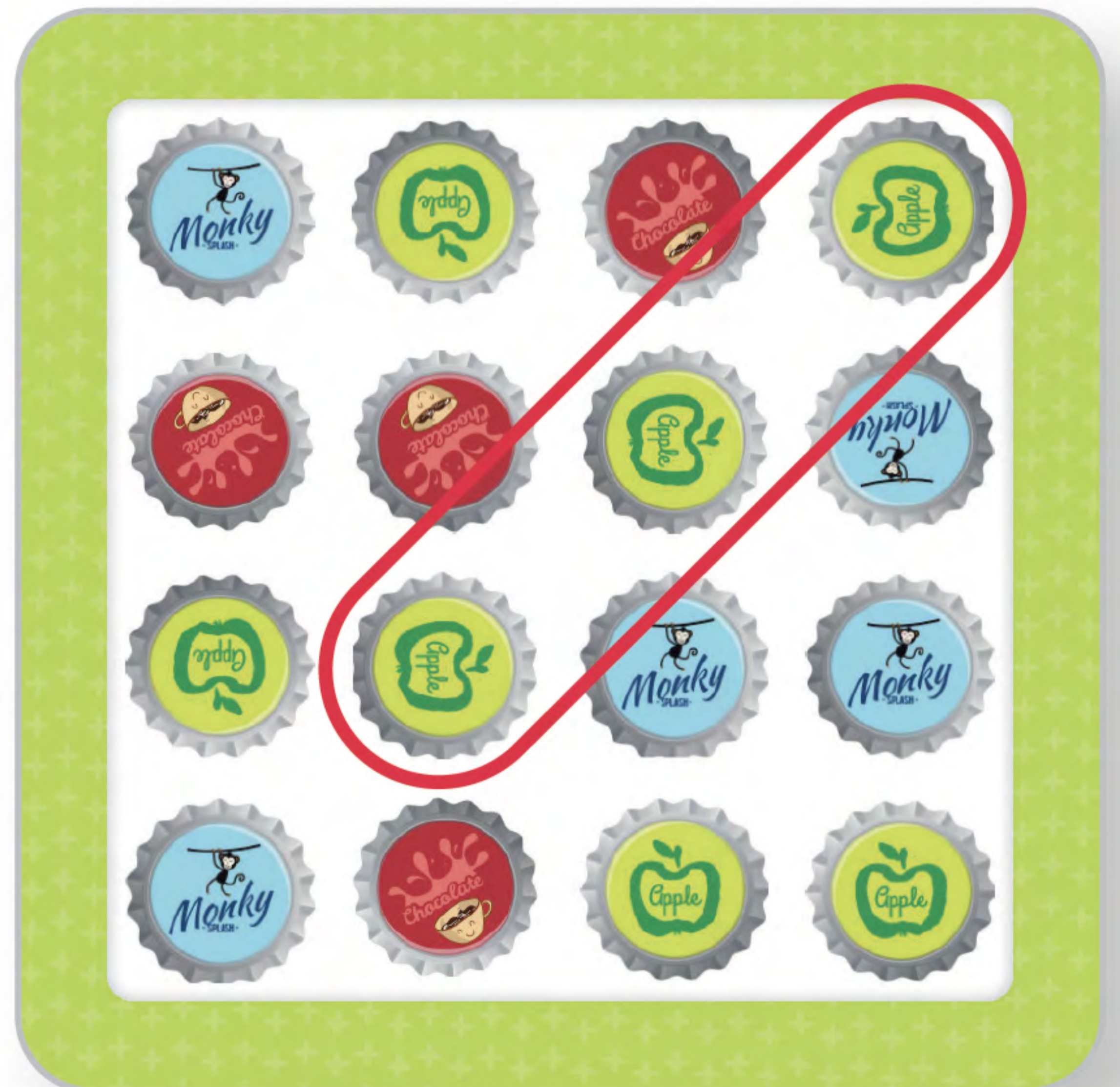
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



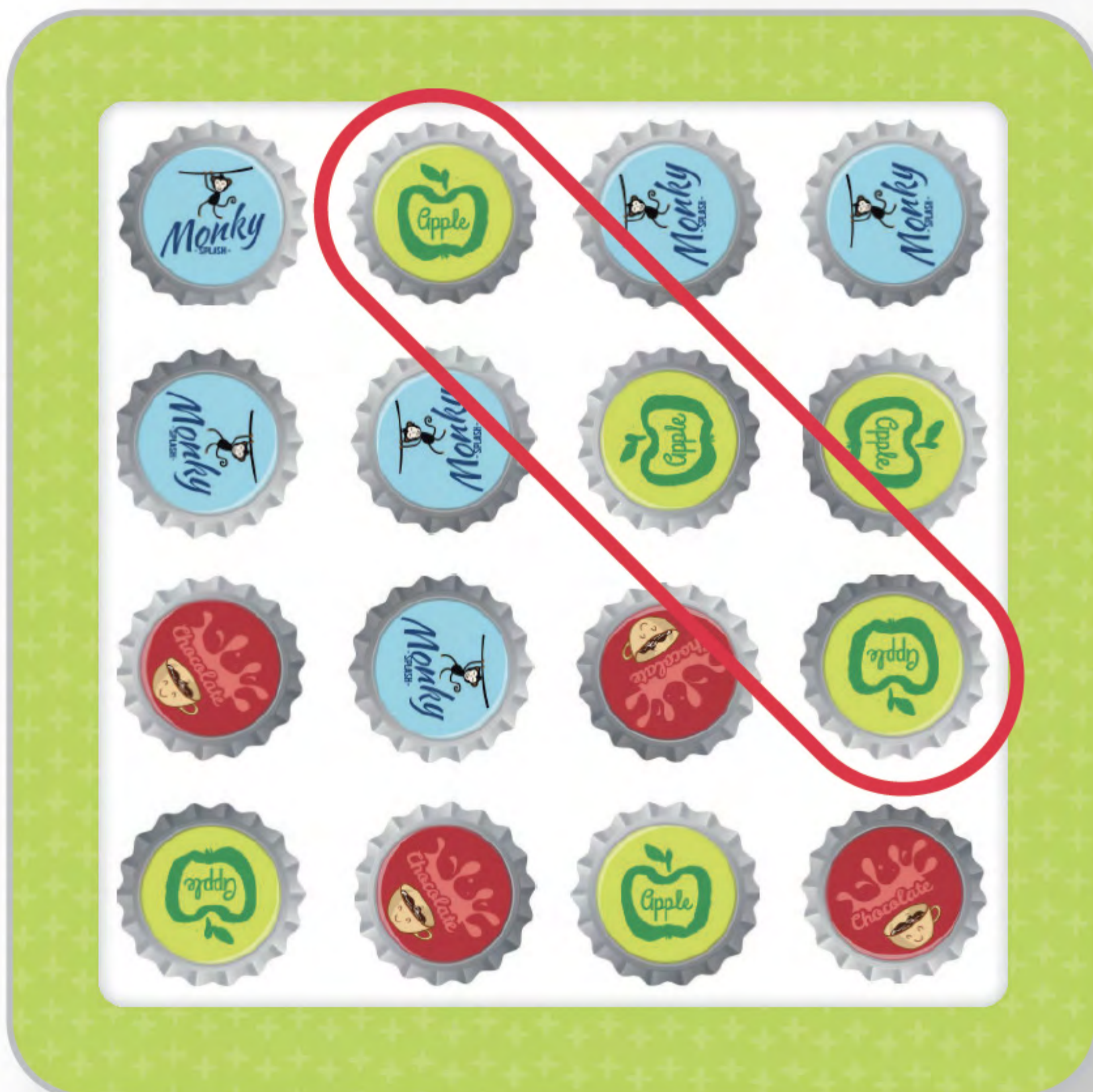
1



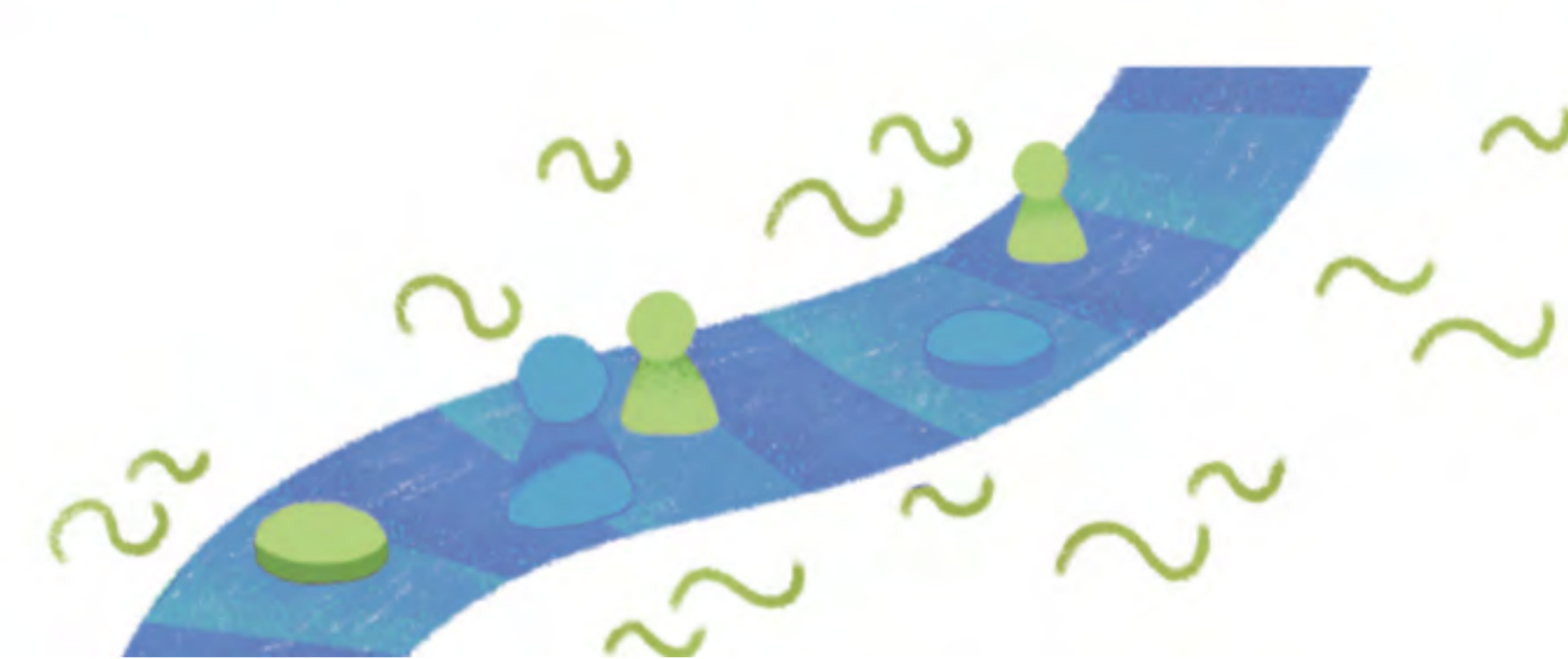
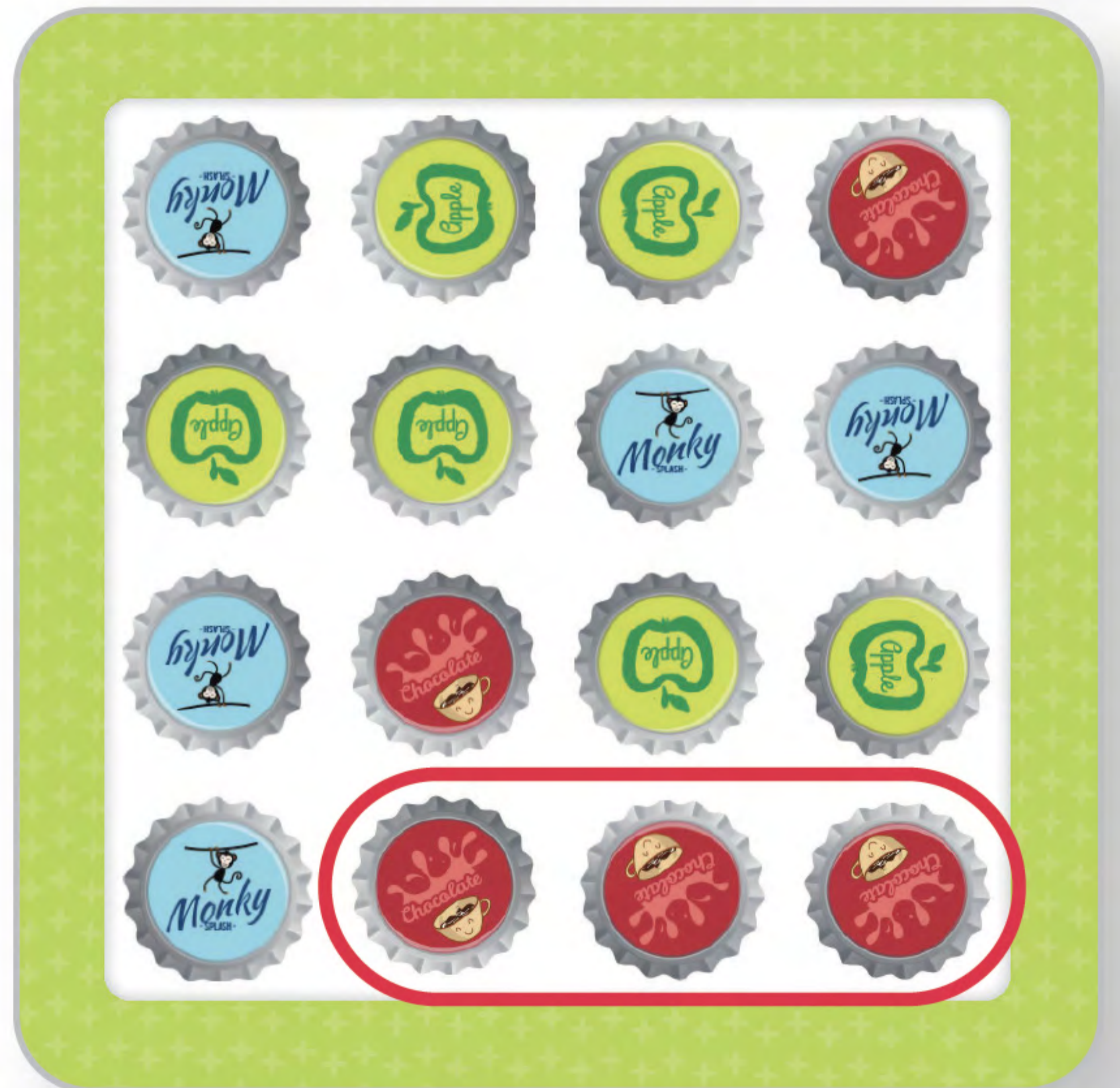
2



3



4





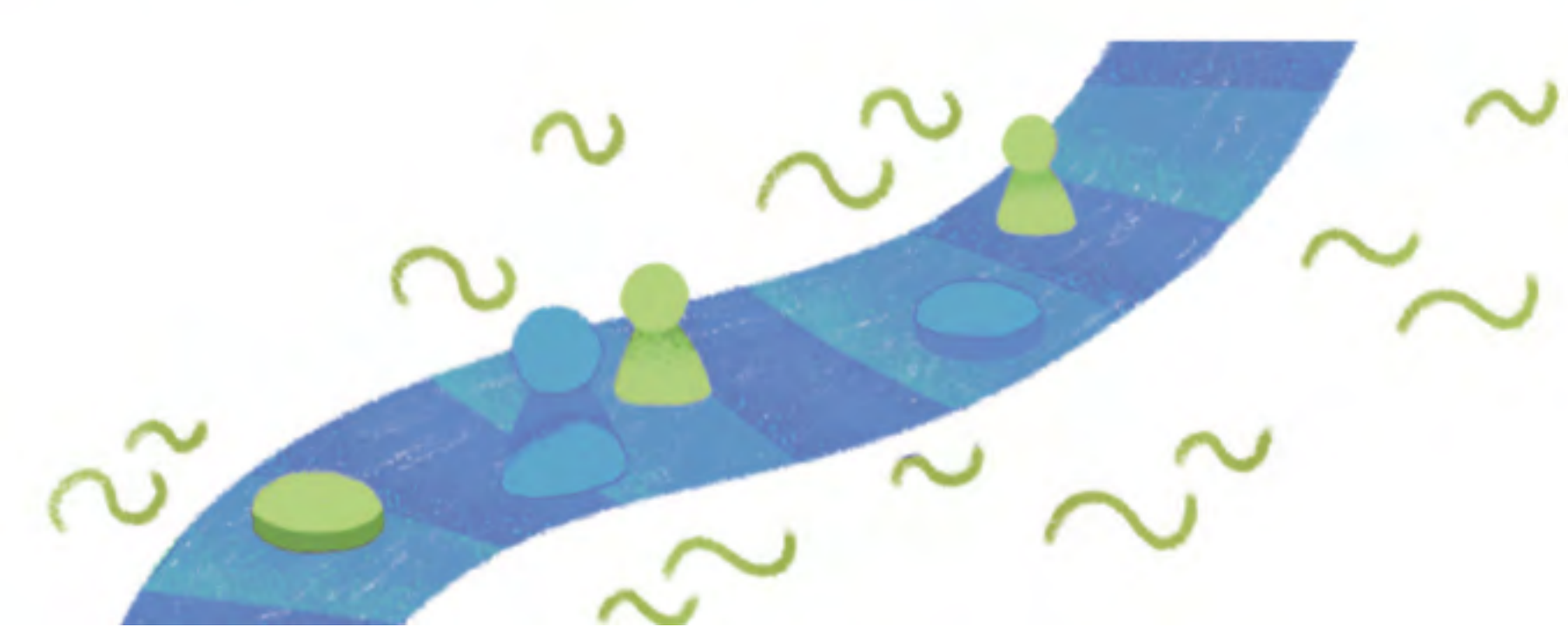
SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel pour l'autocorrection des élèves.



Cortex Access+ dans ma classe

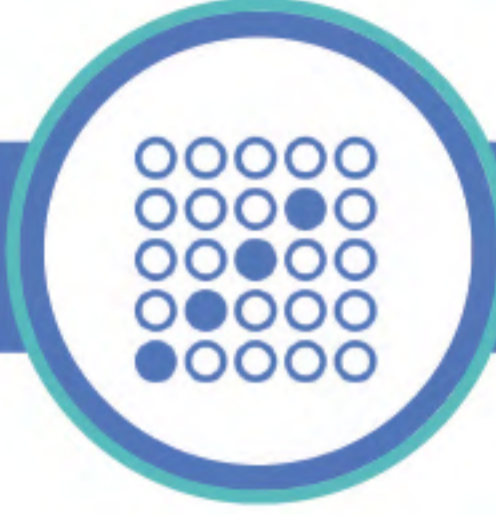
Fiche pédagogique créée par Jeumaidé pour Access+
dans le cadre du projet « Un jeu dans ma classe »
© 2023, Asmodee Group





SOLUTIONS DES DÉFIS

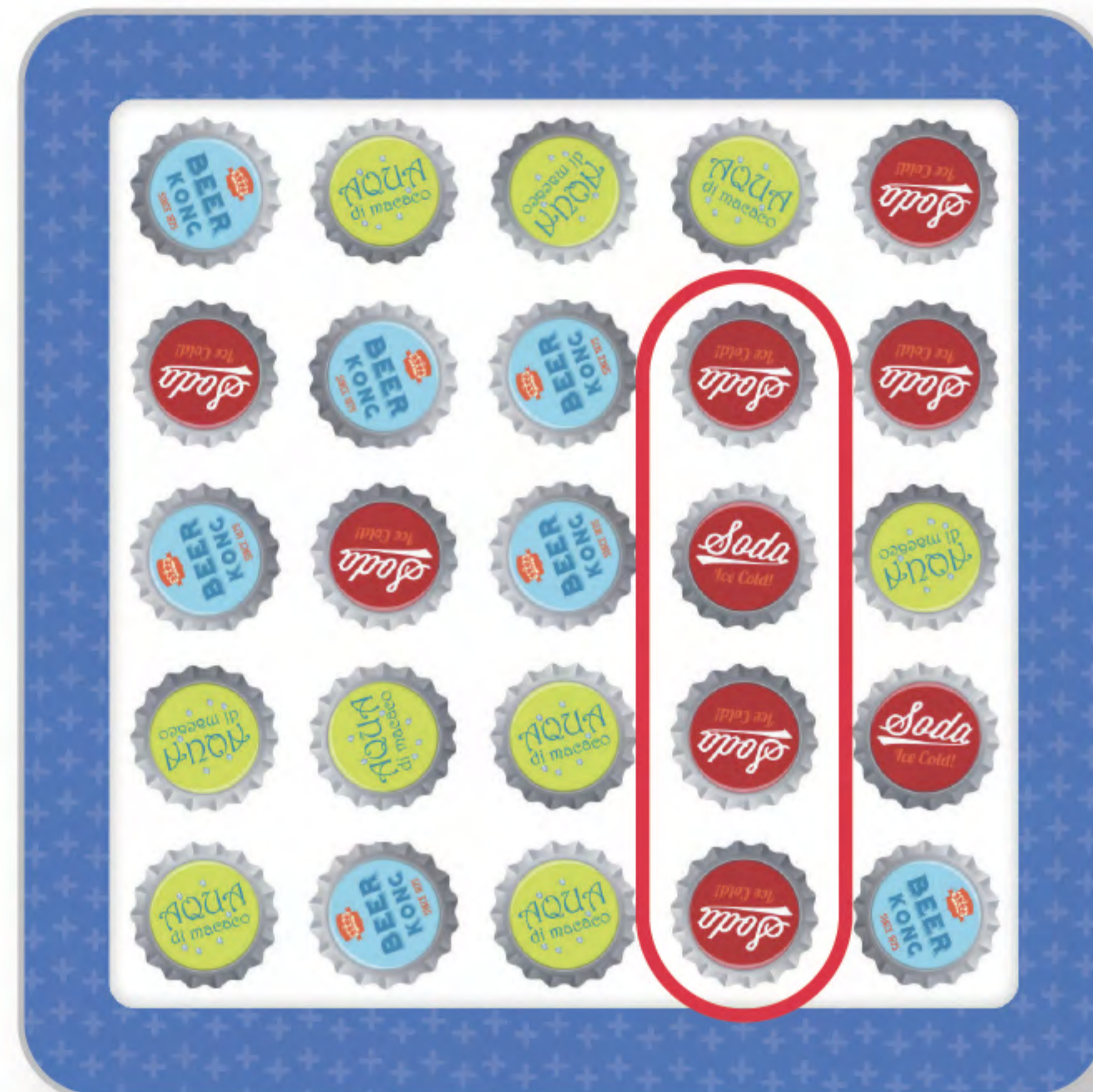
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



5



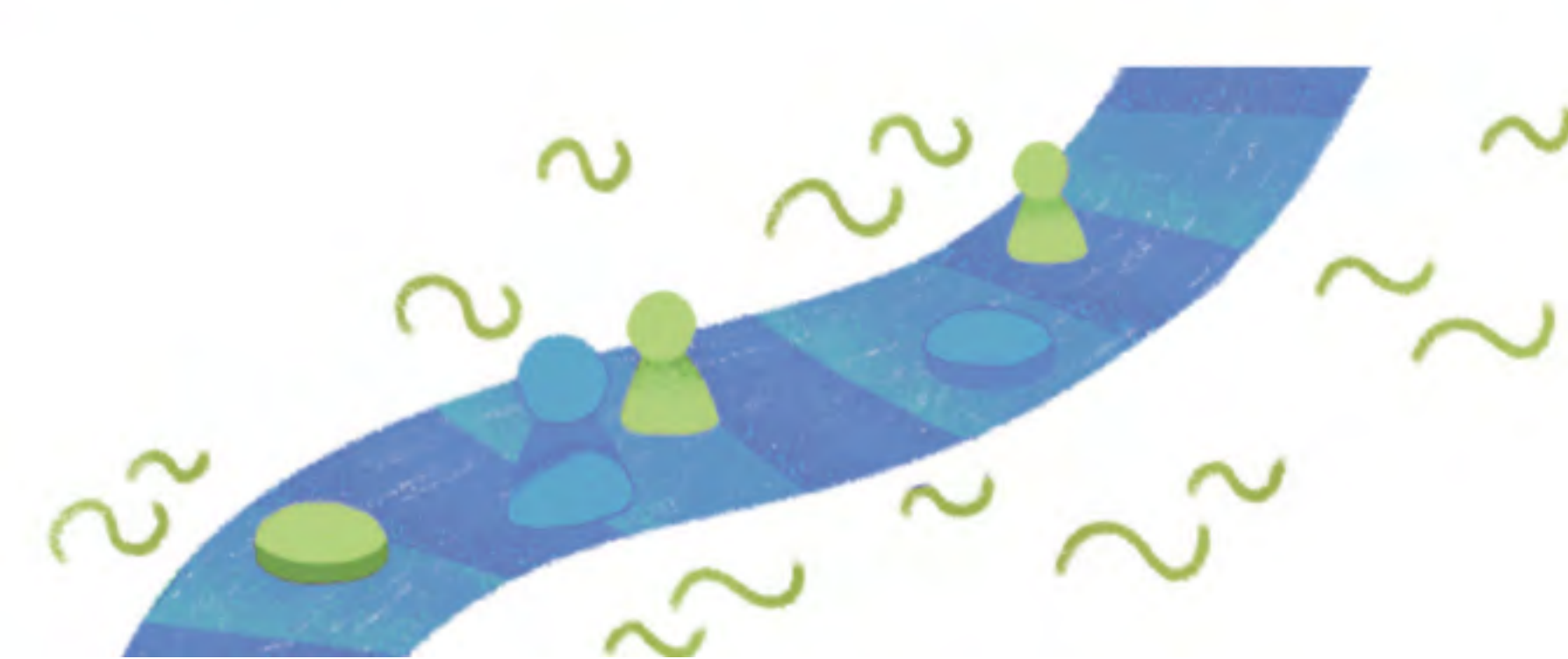
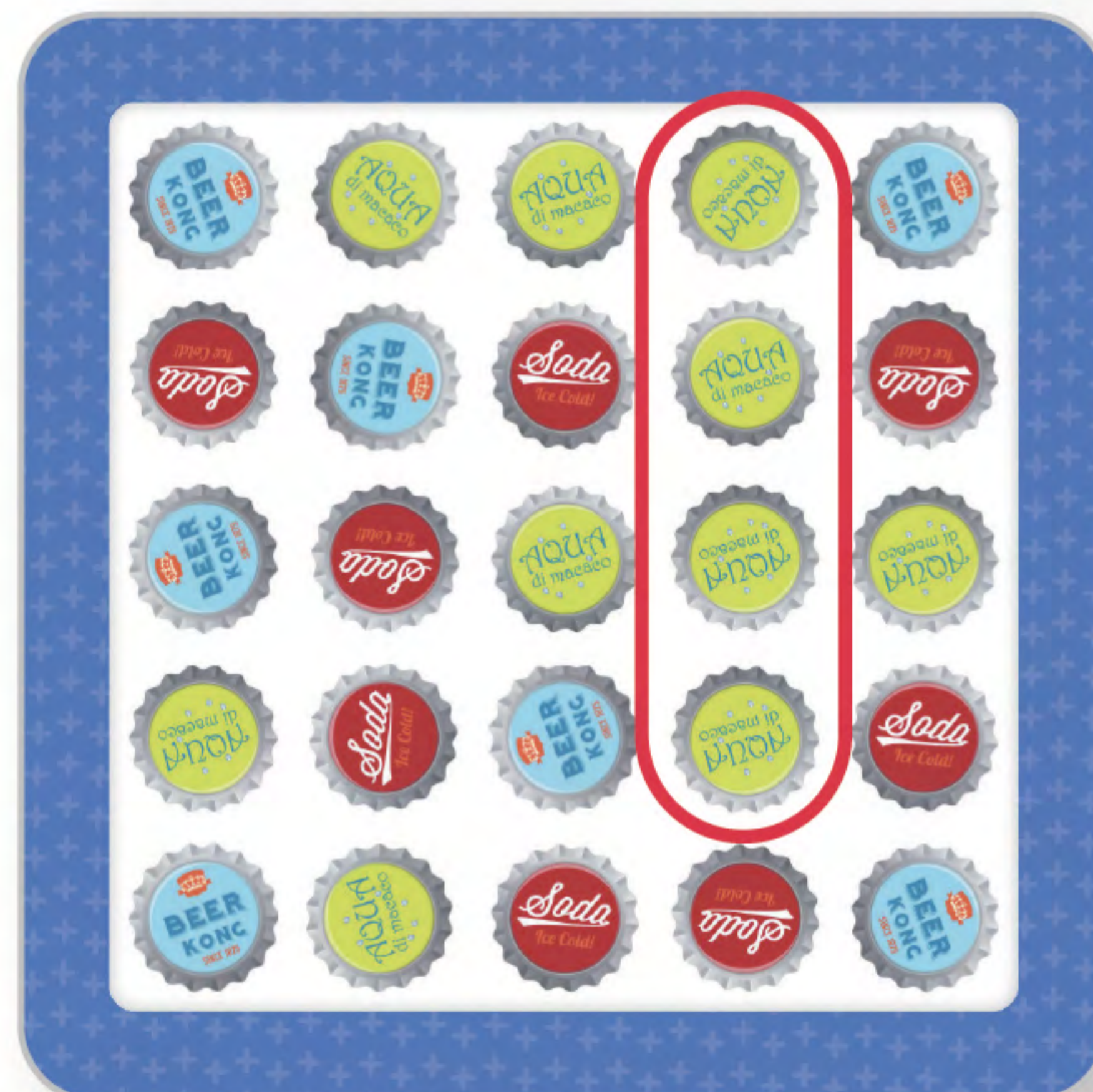
6

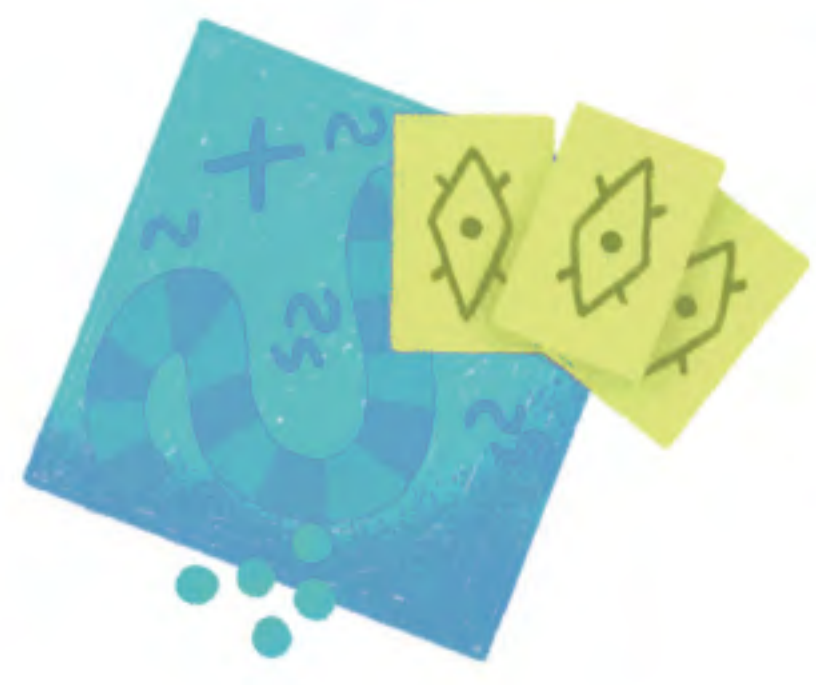


7



8





SOLUTIONS DES DÉFIS

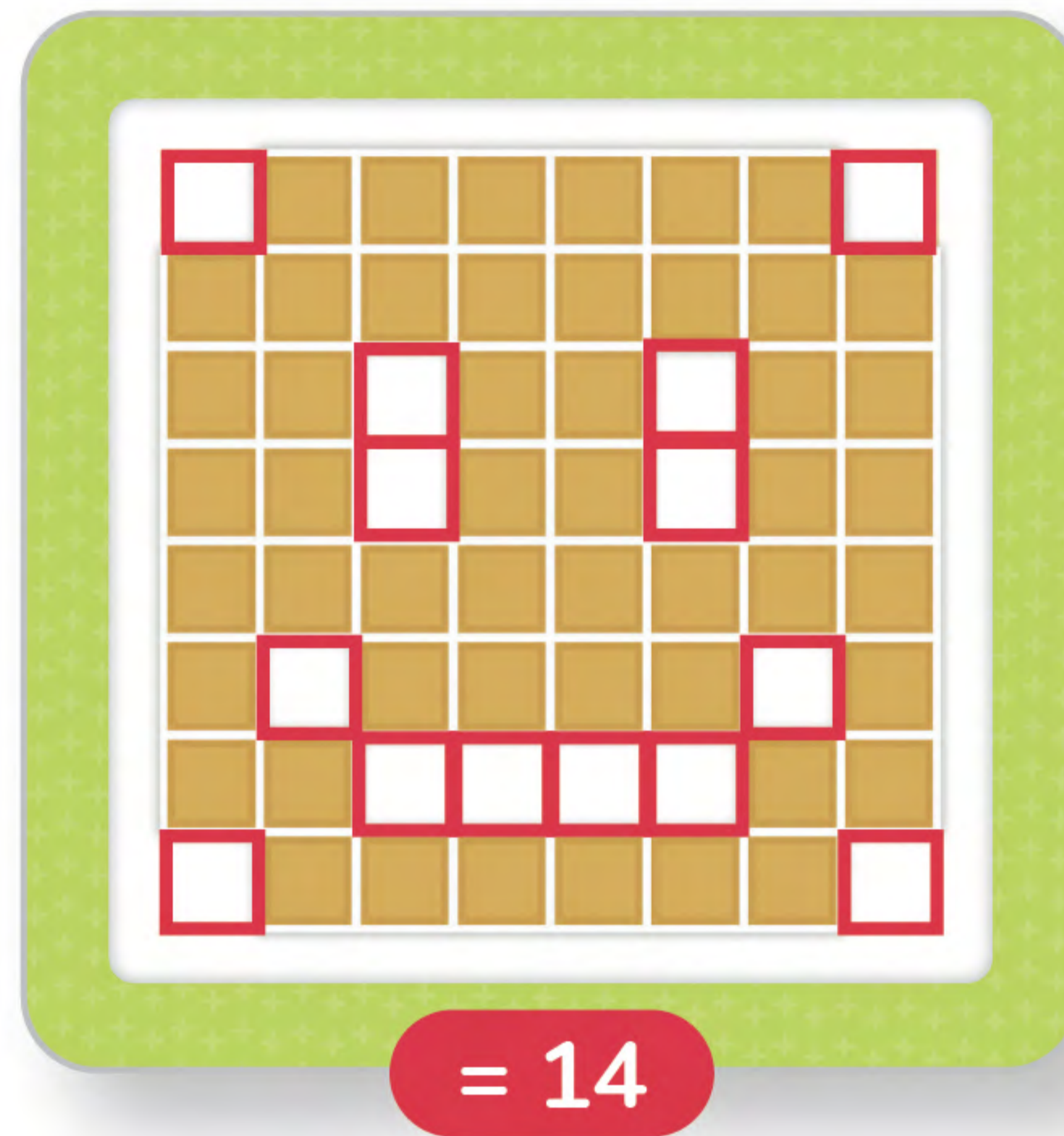
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



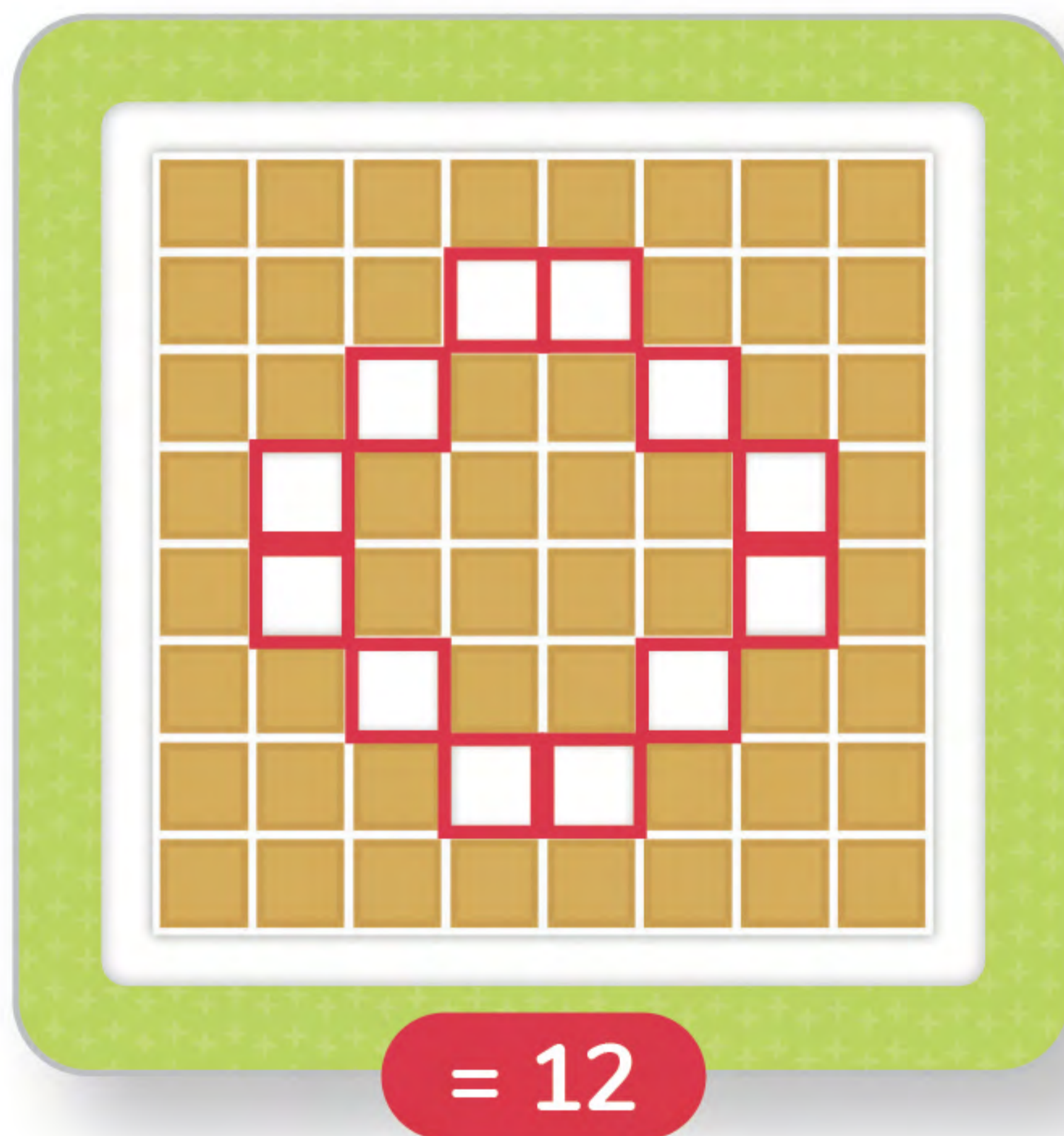
9



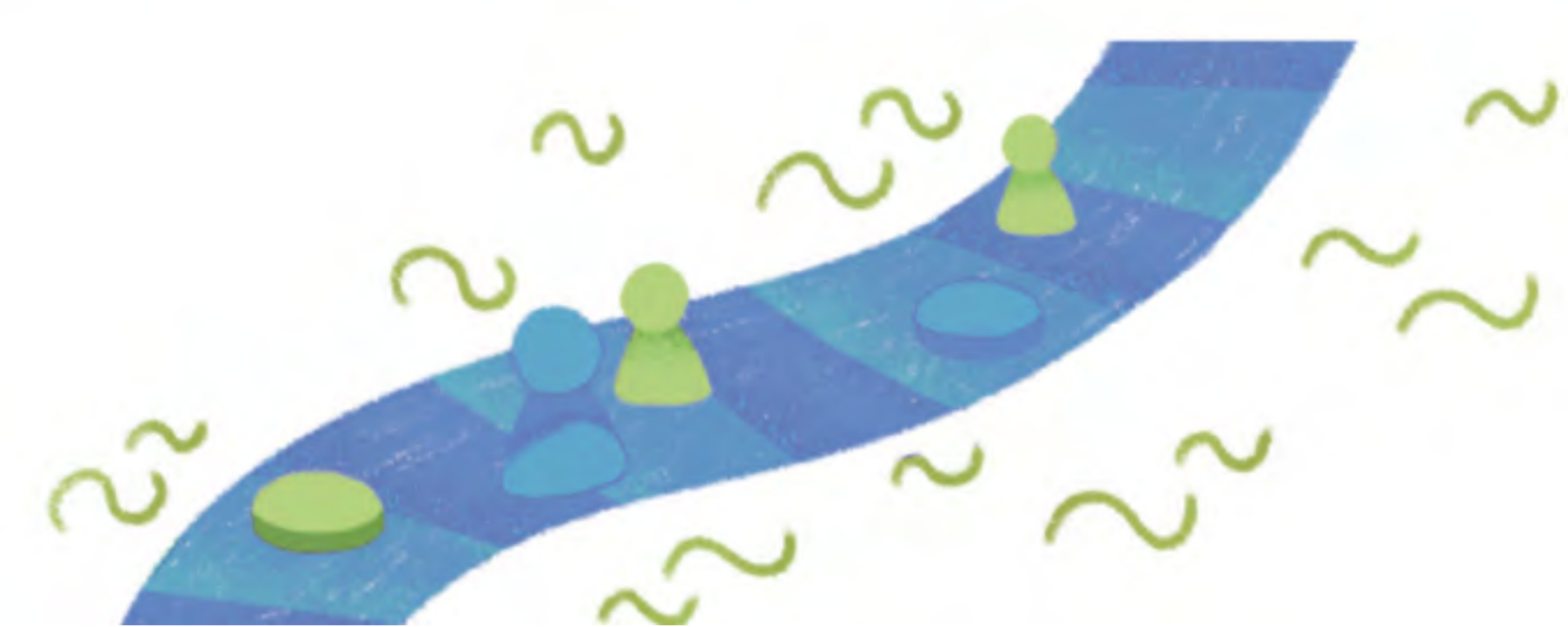
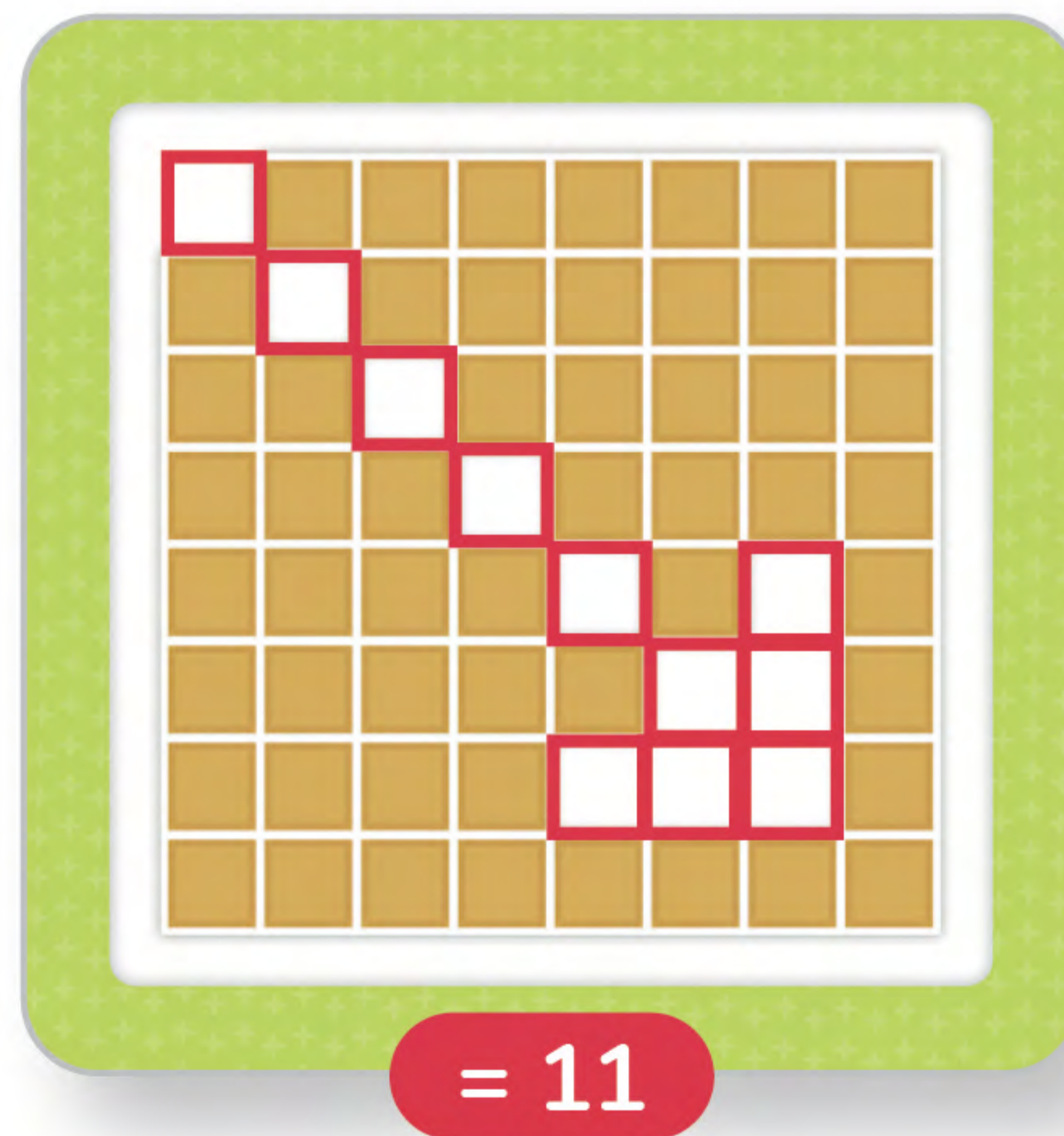
10



11



12



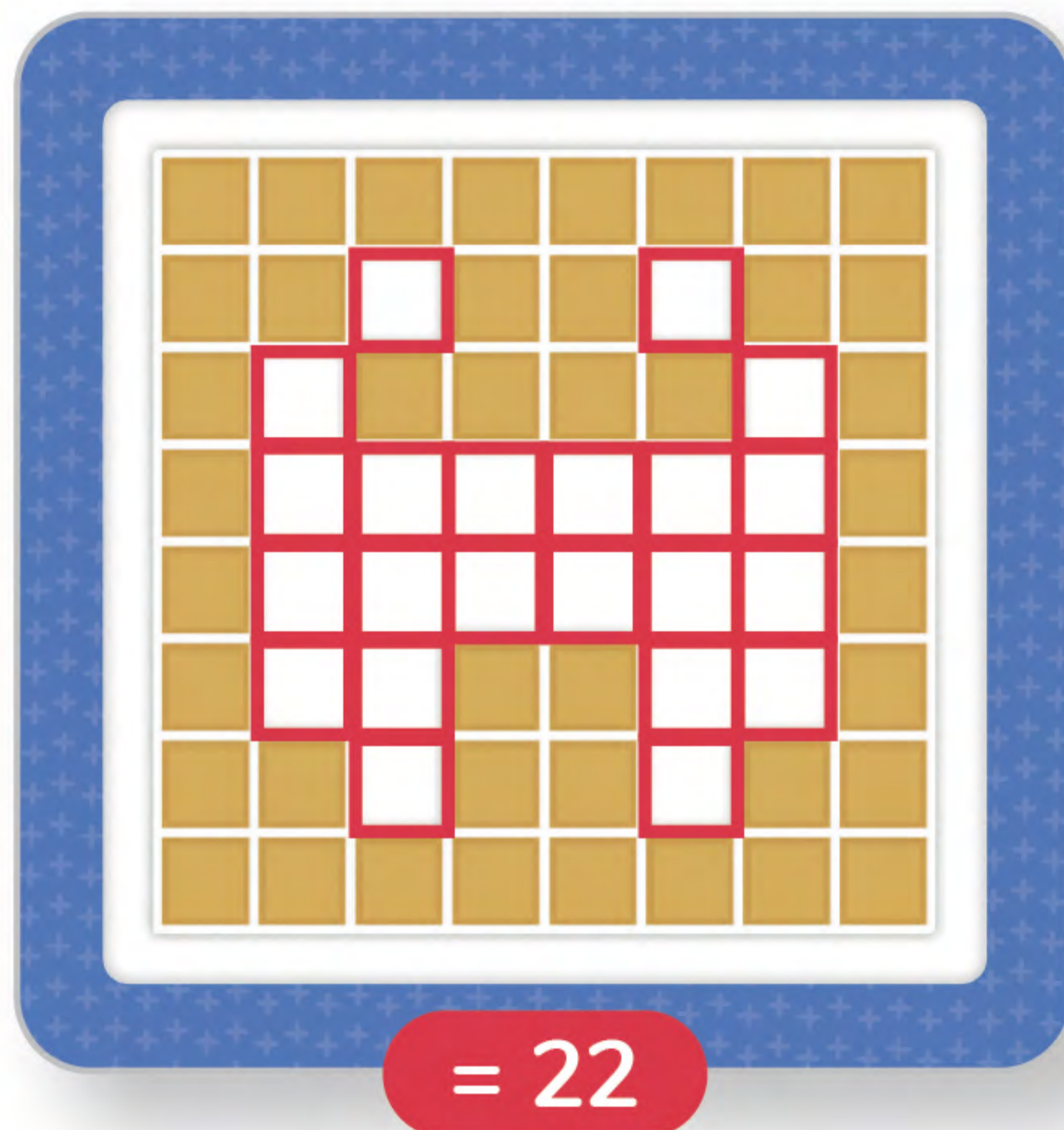


SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel pour l'autocorrection des élèves.

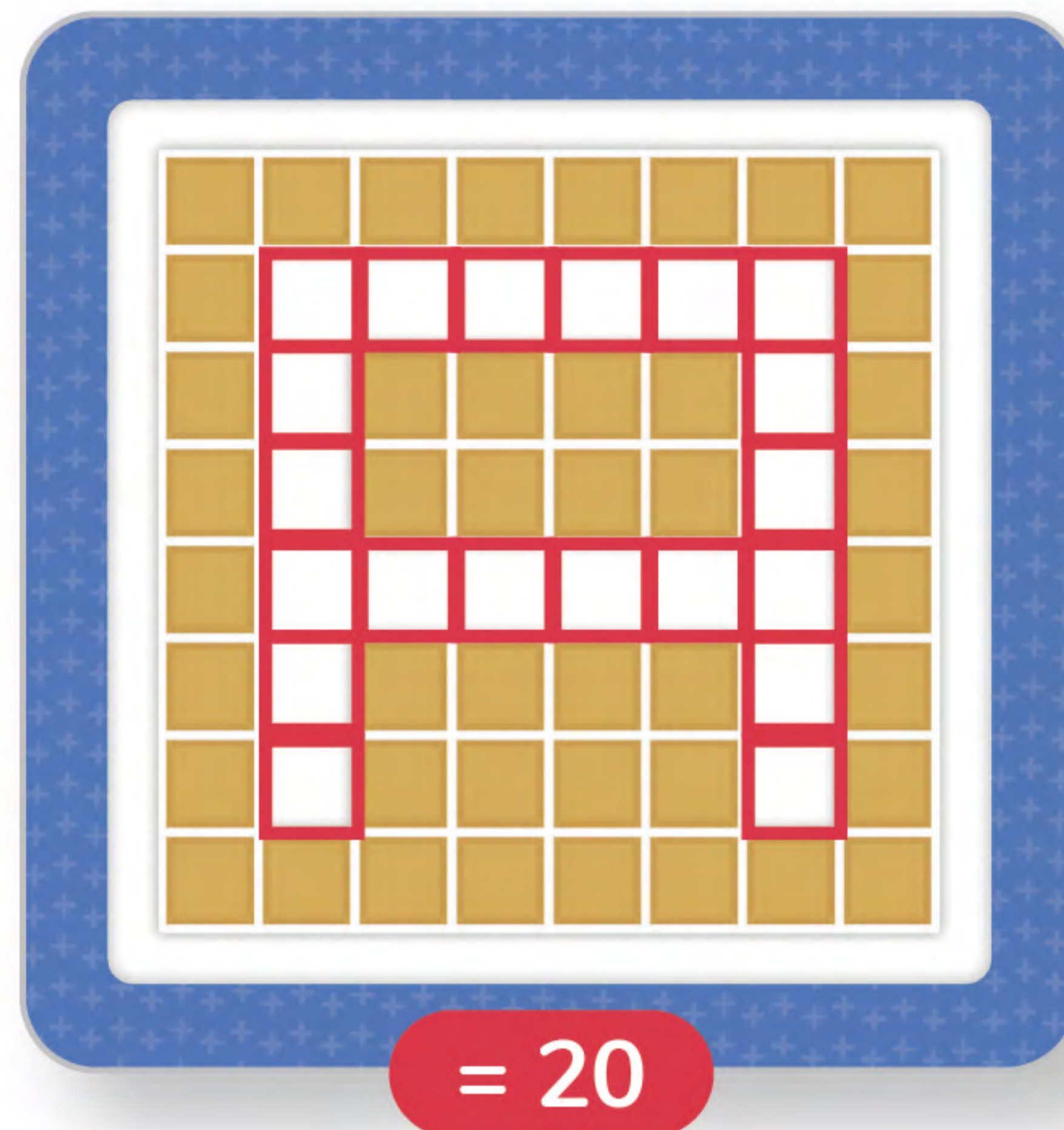


13



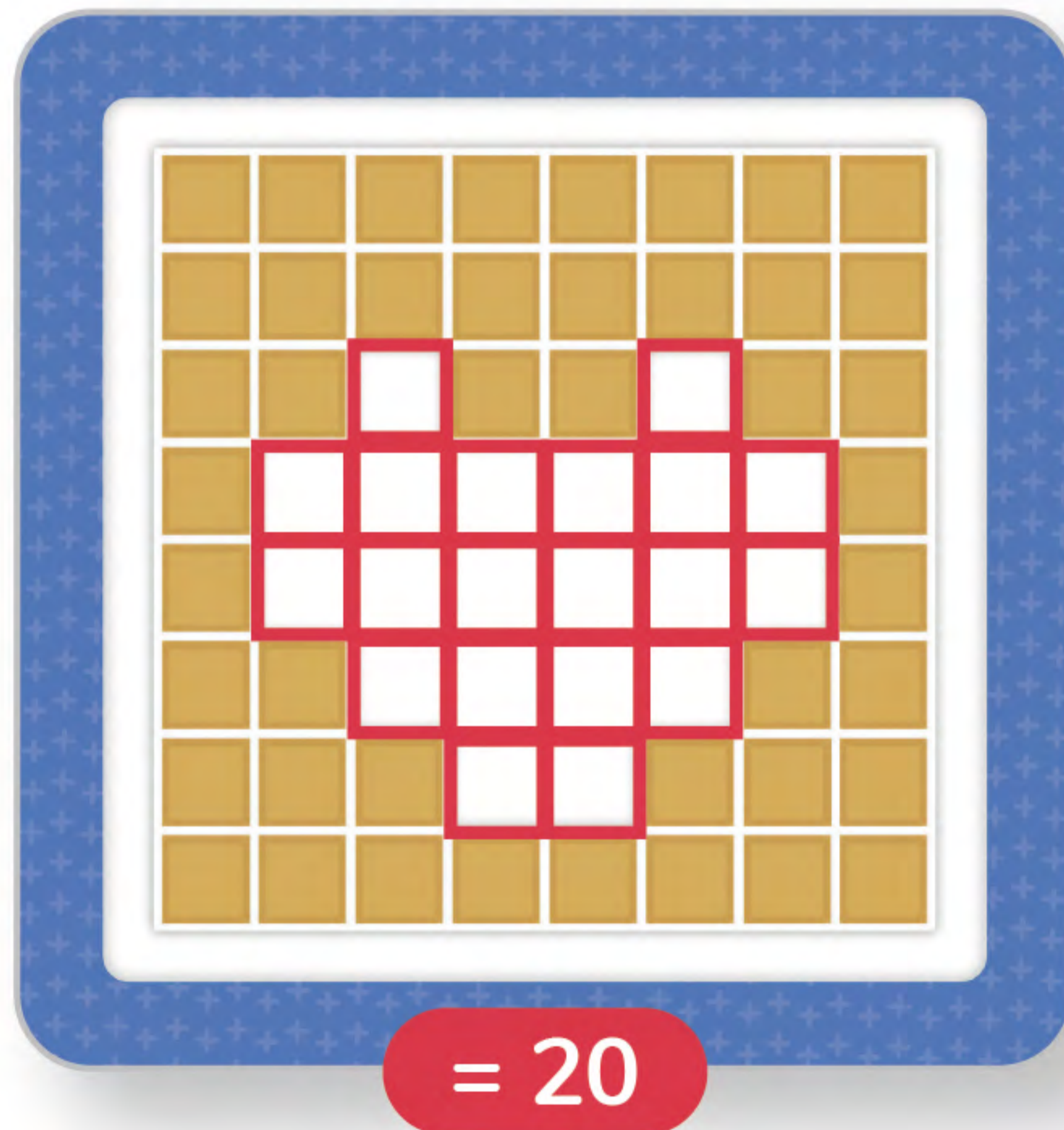
= 22

14



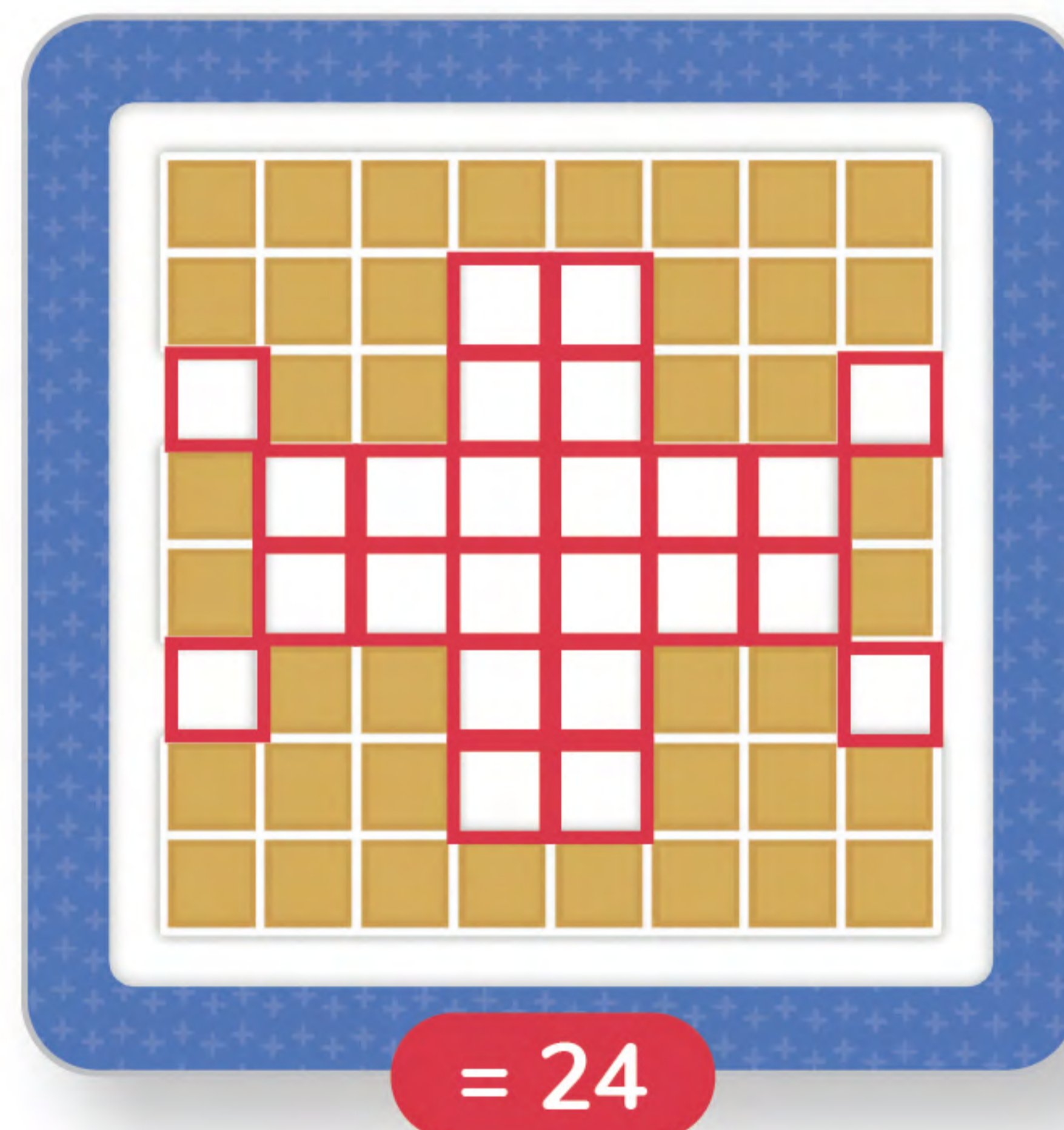
= 20

15

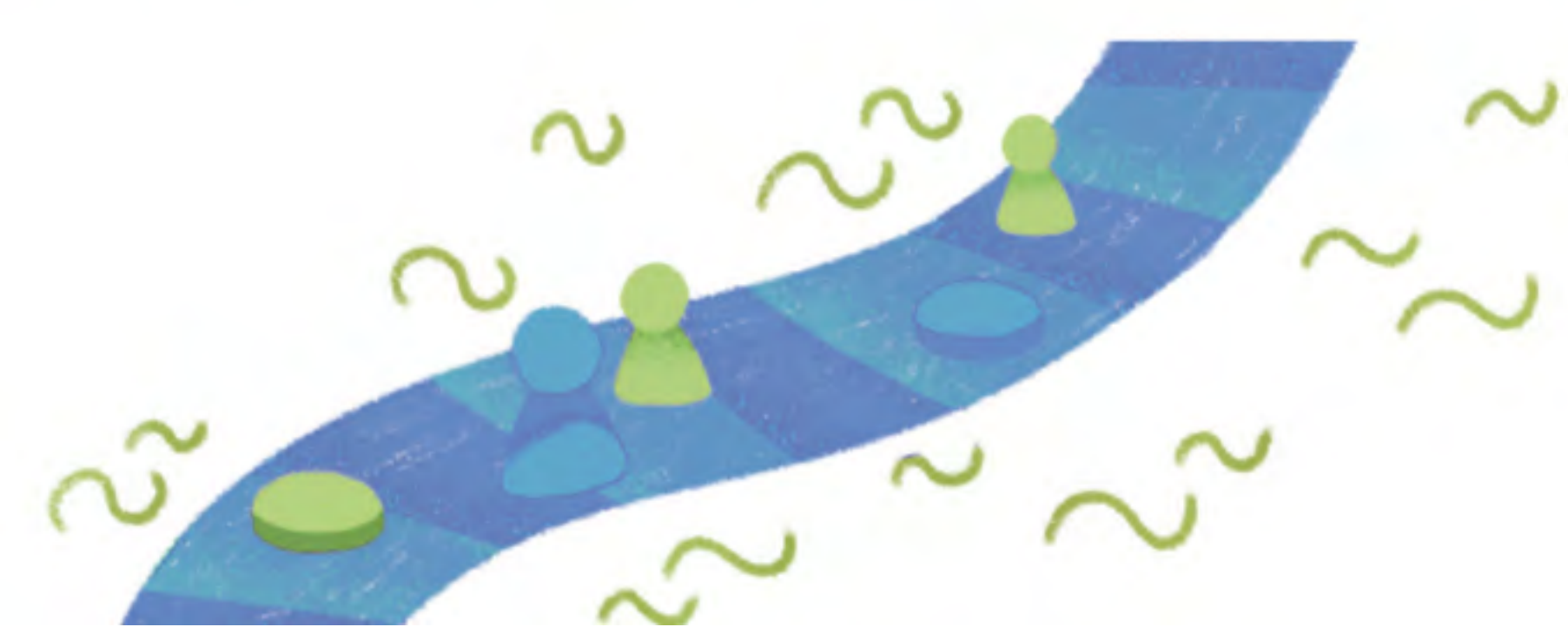


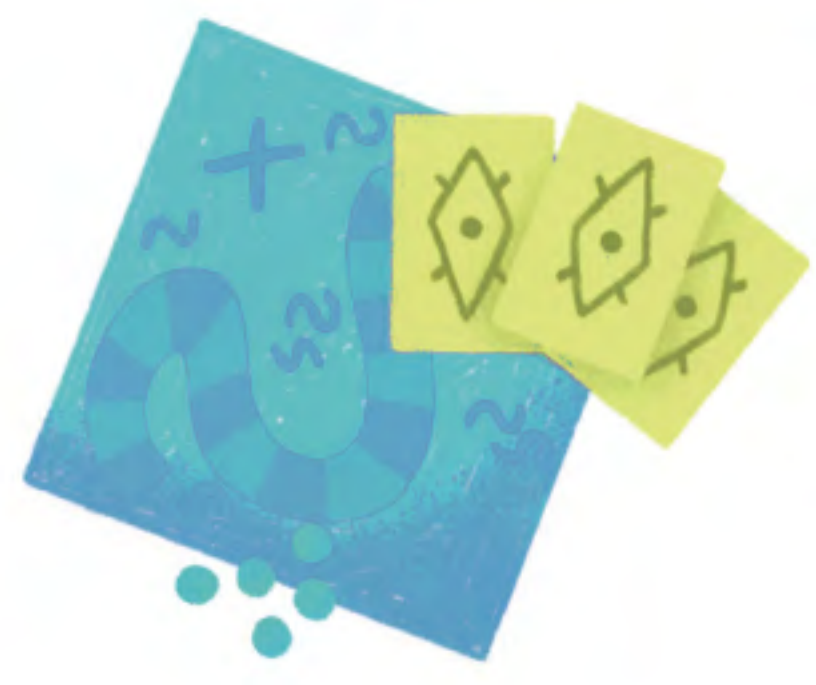
= 20

16



= 24





SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel pour l'autocorrection des élèves.



17



18



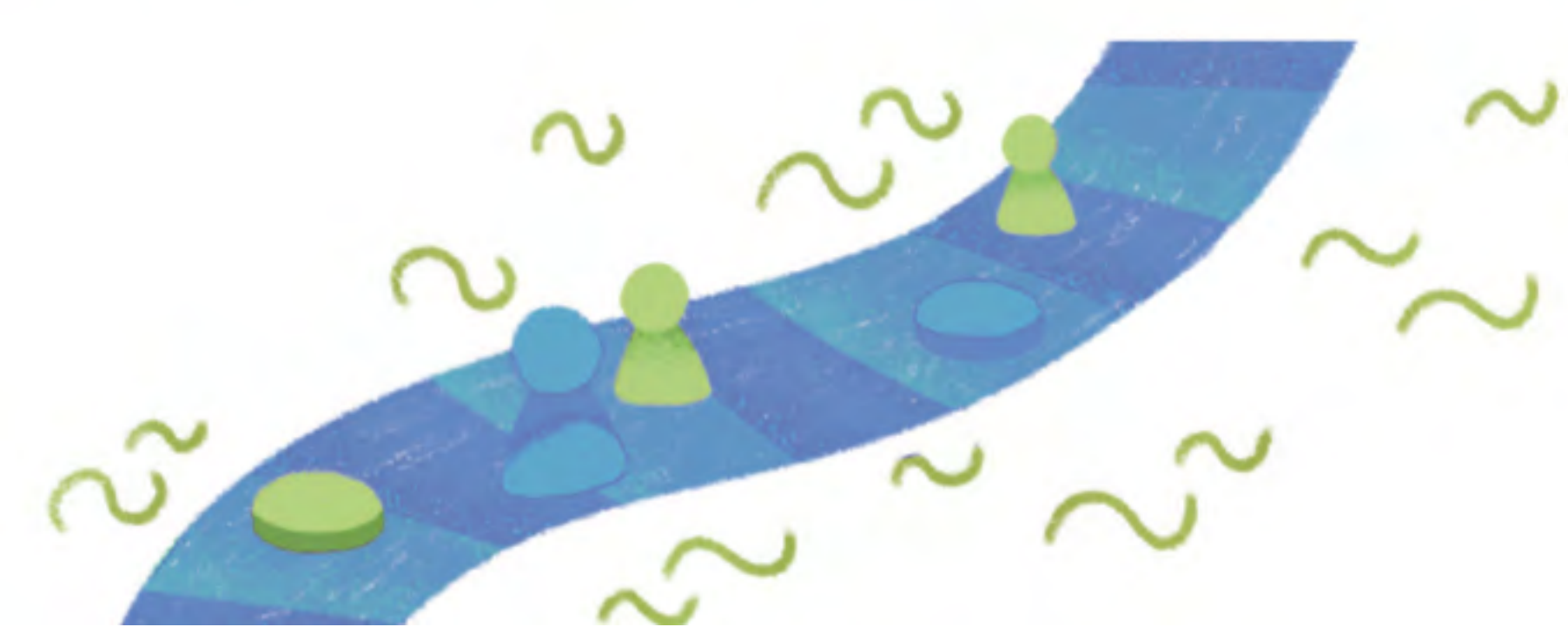
19



20



21





SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel pour l'autocorrection des élèves.



22



23



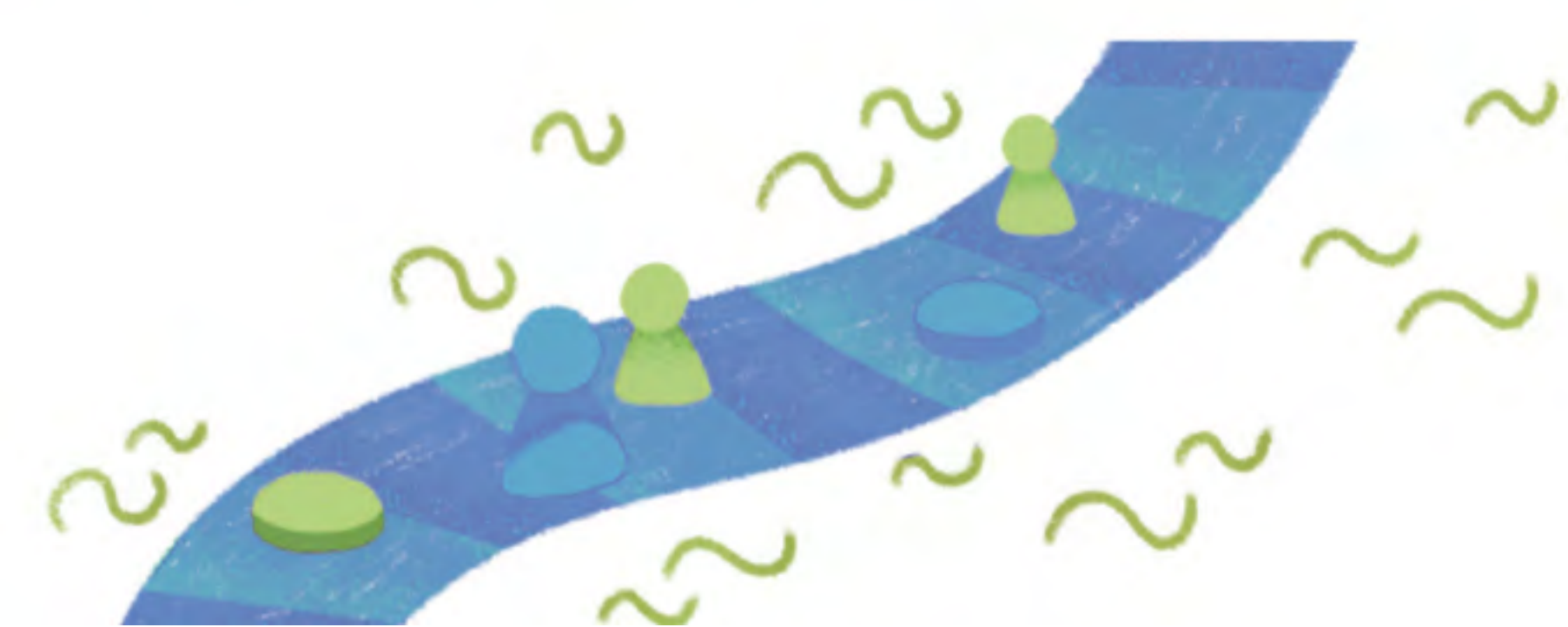
24

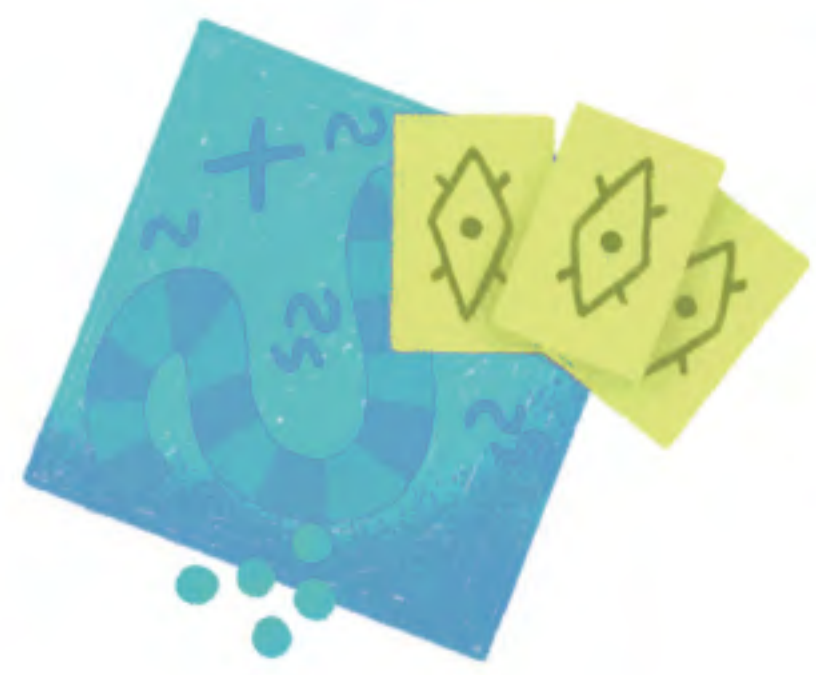


25



26





SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel pour l'autocorrection des élèves.



27



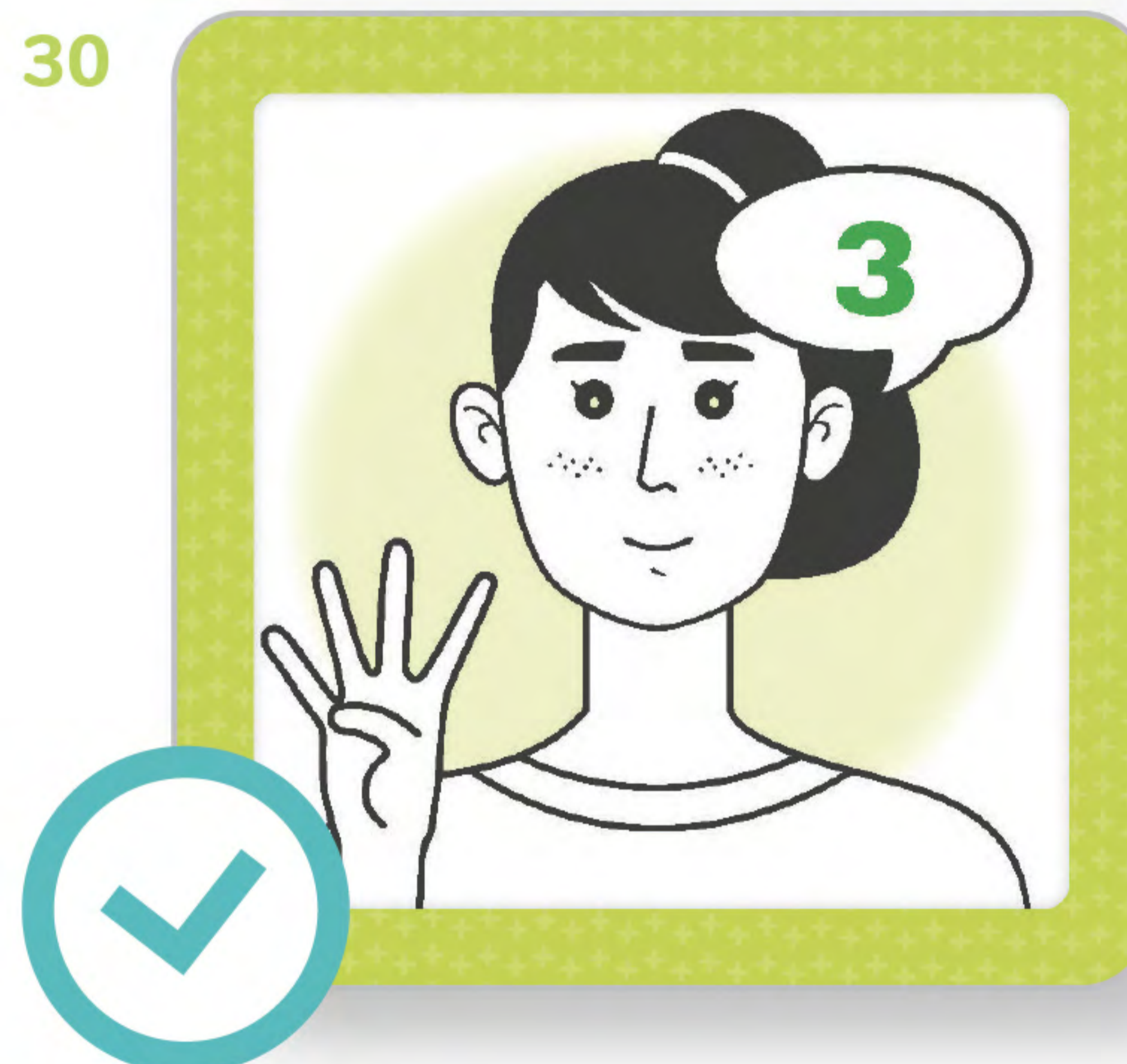
28



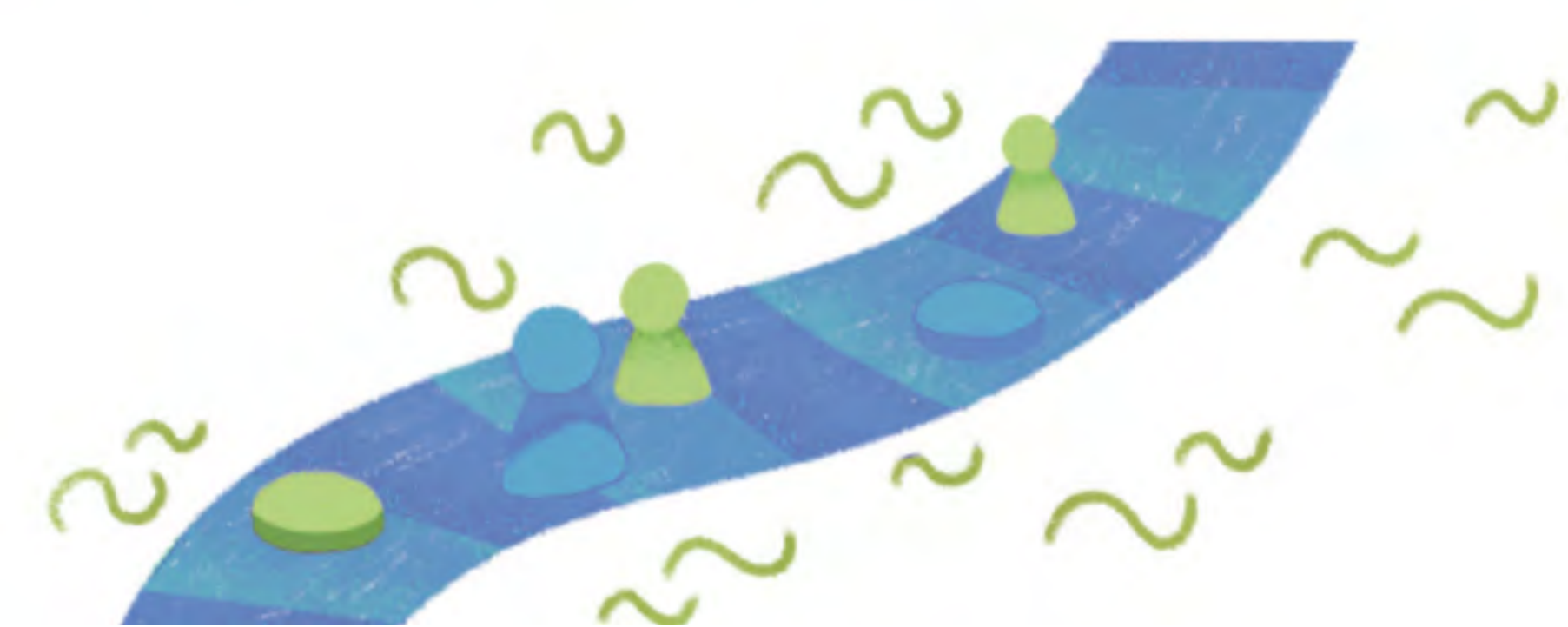
29

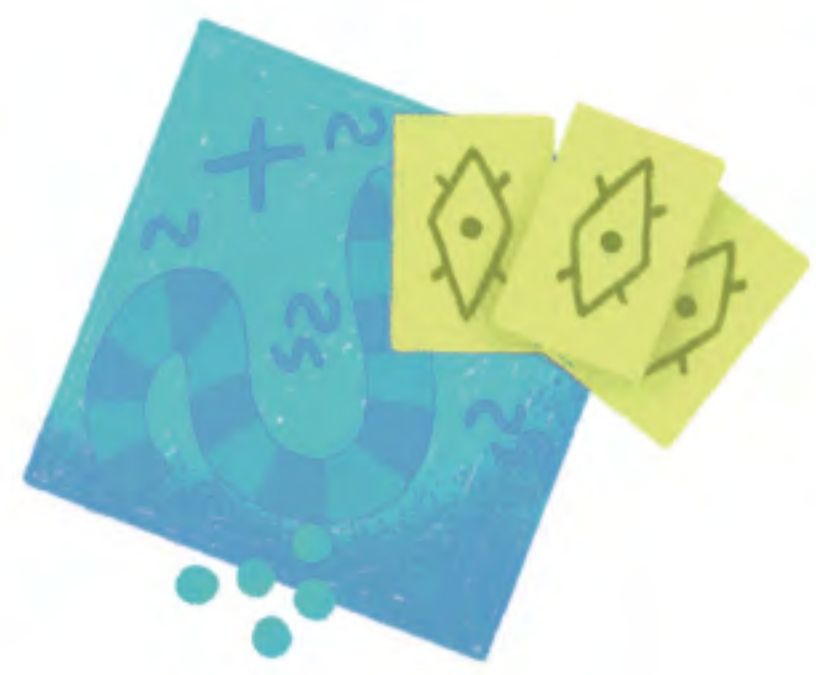


30



31





SOLUTIONS DES DÉFIS

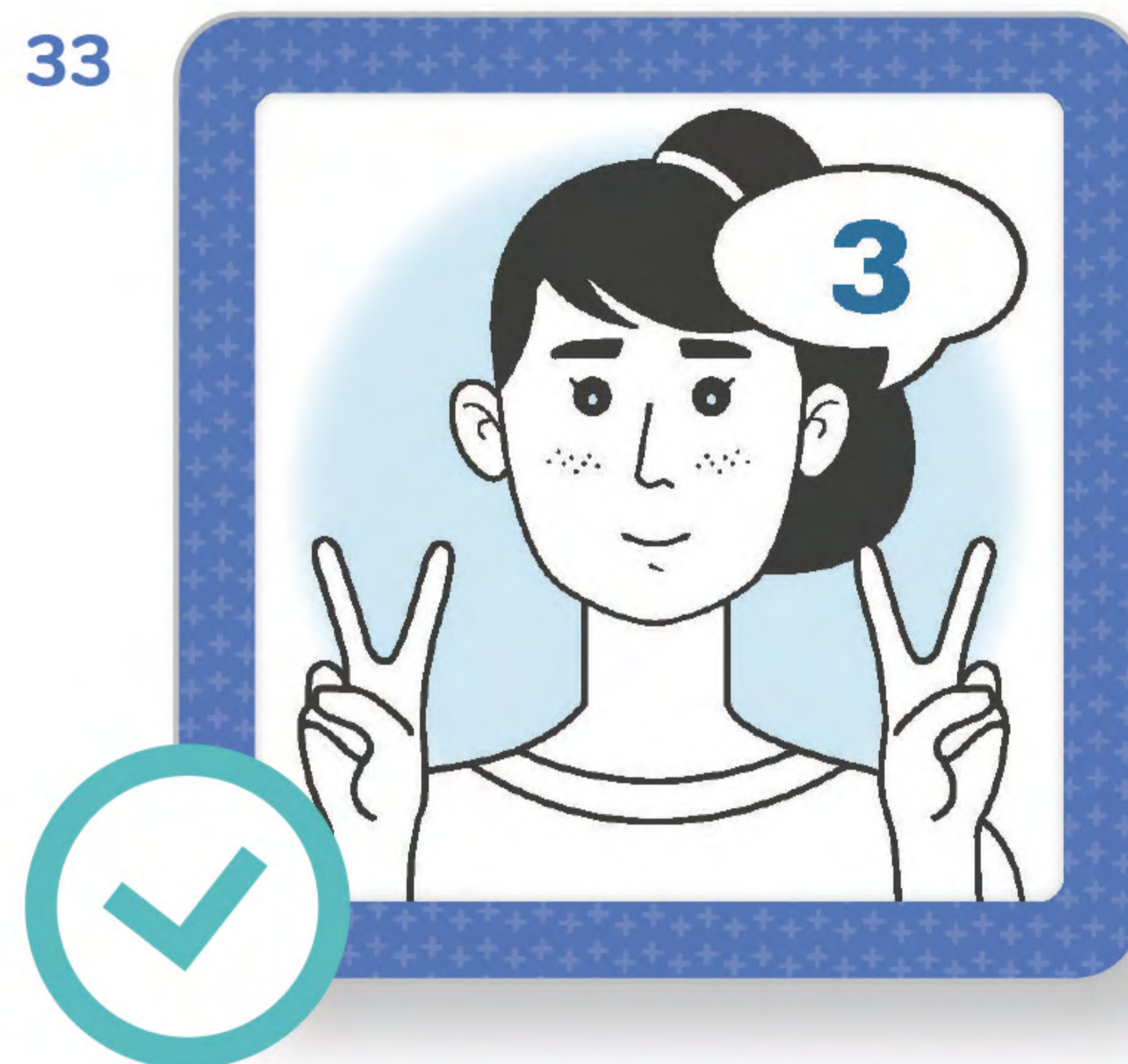
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



32



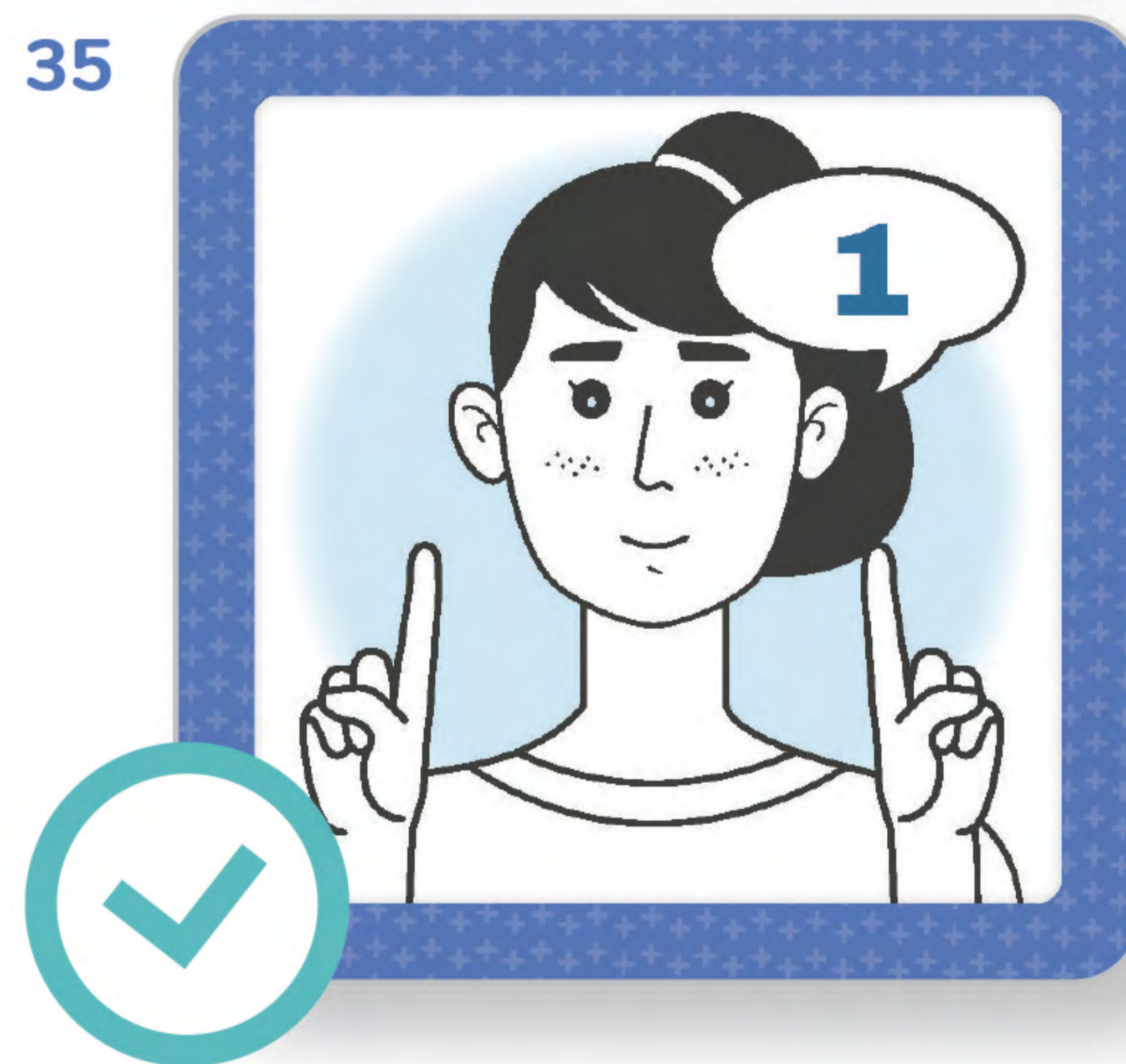
33



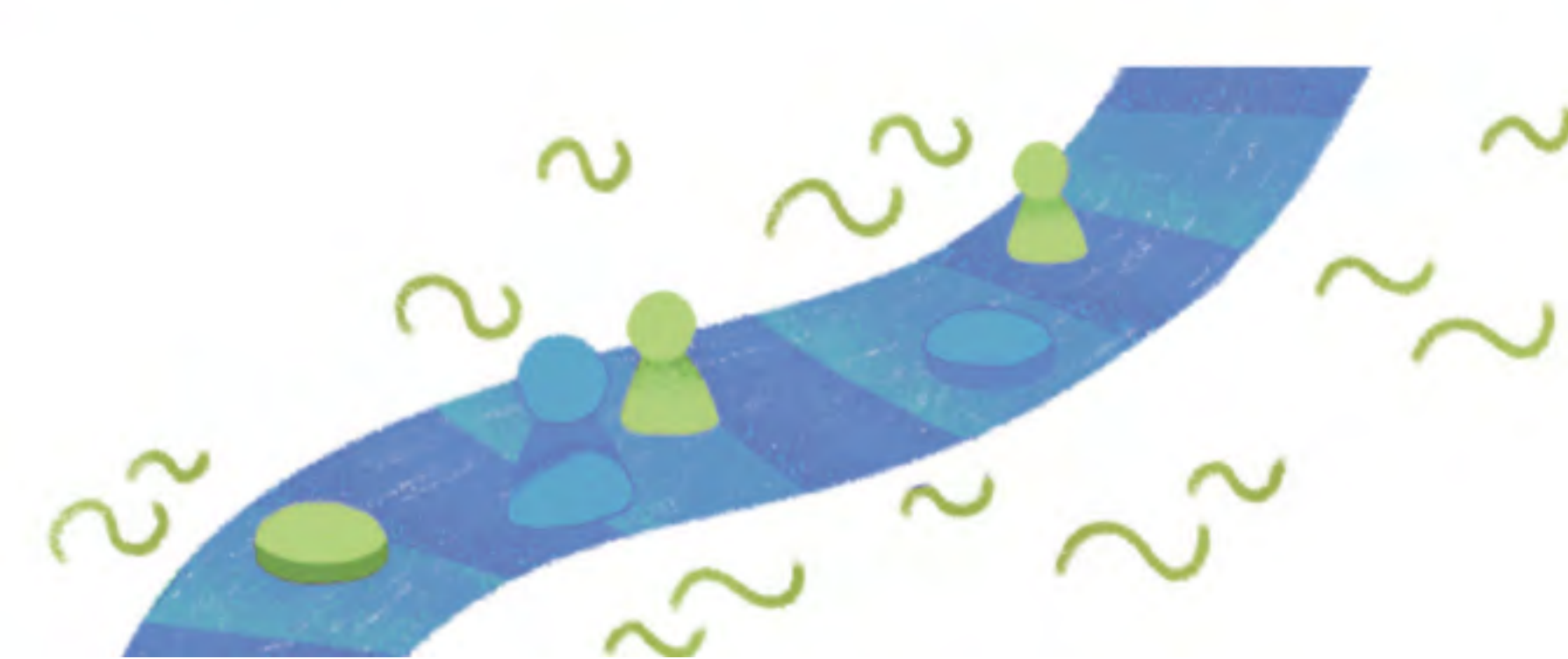
34



35



36



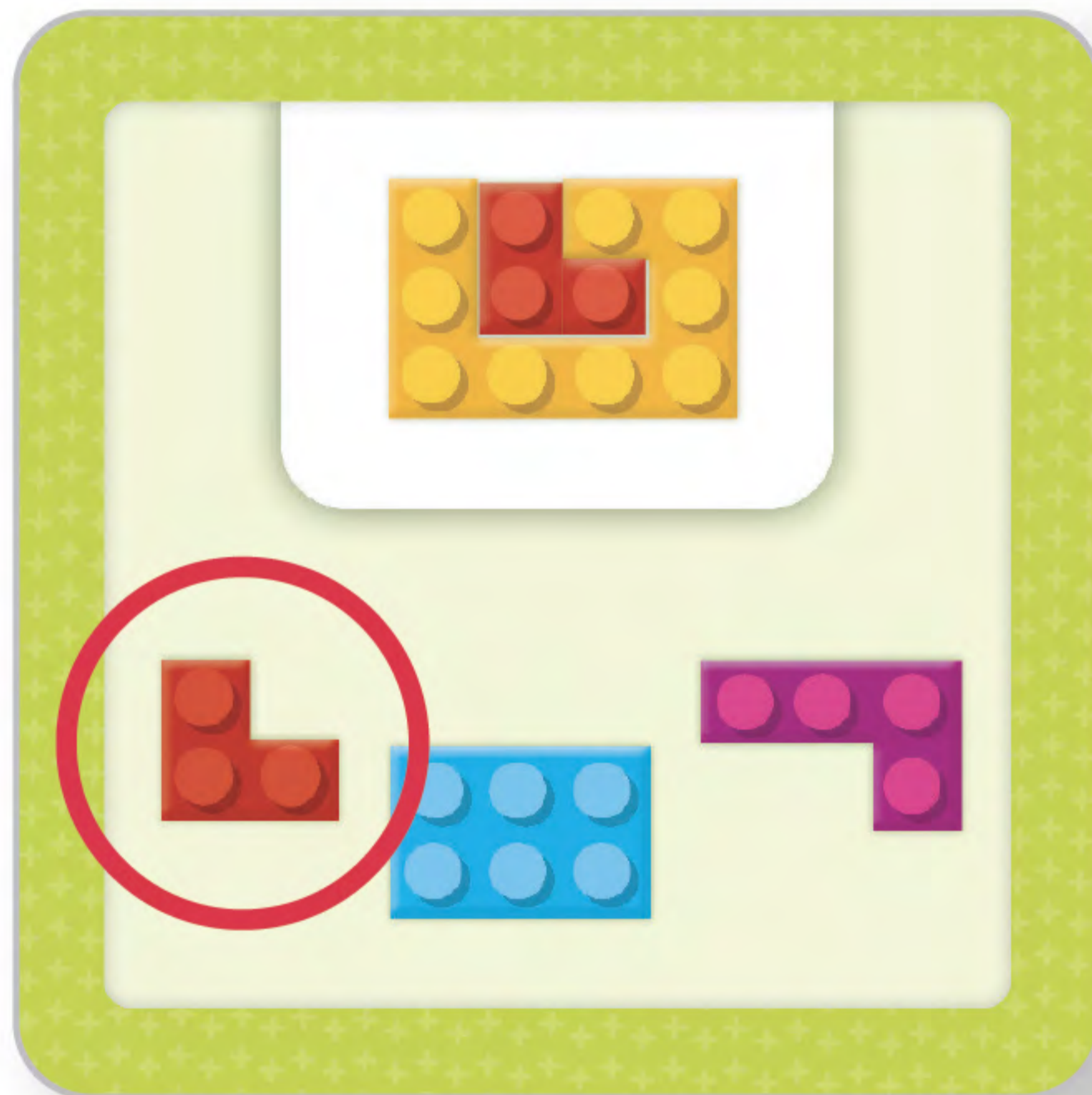


SOLUTIONS DES DÉFIS

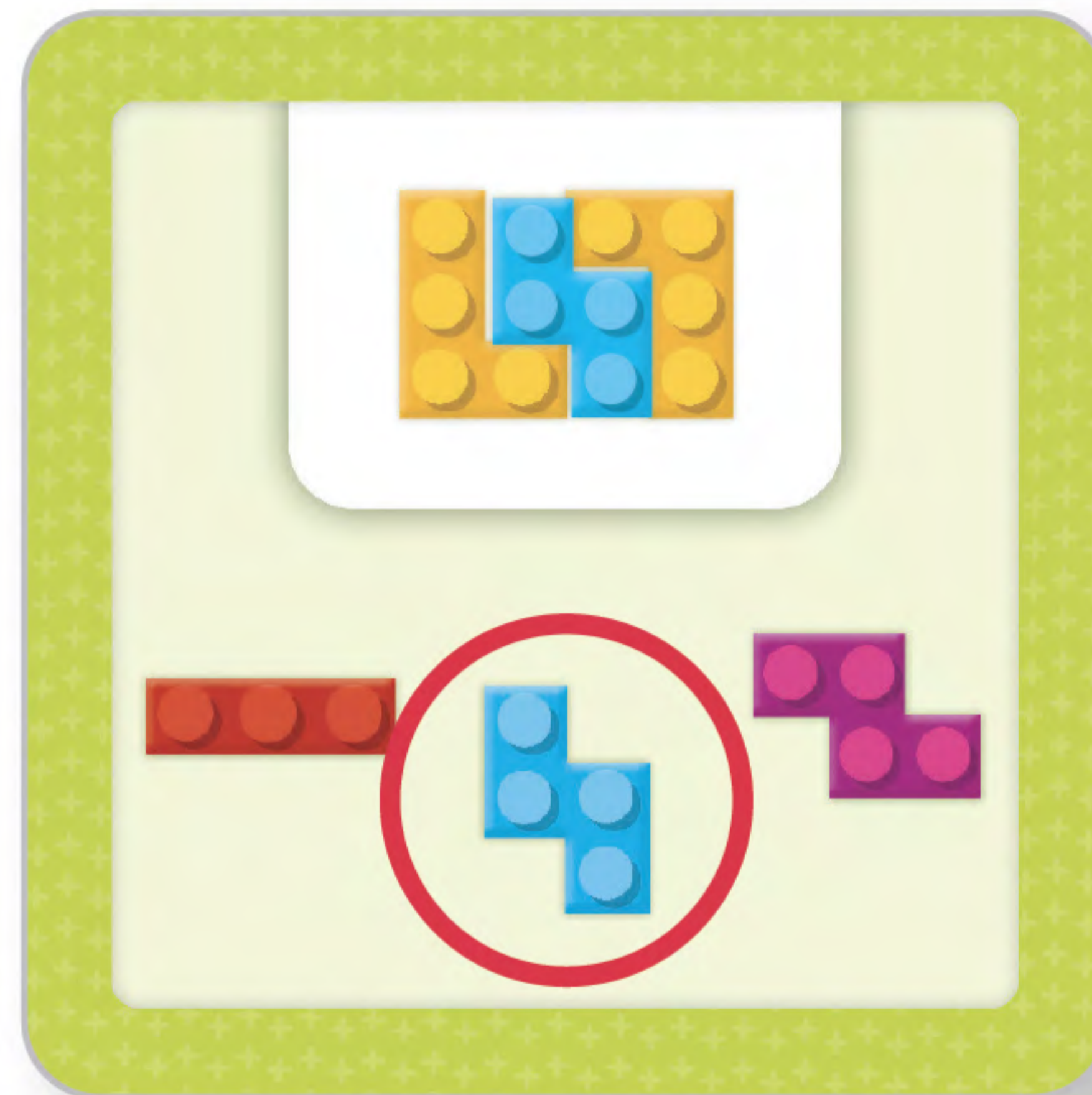
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



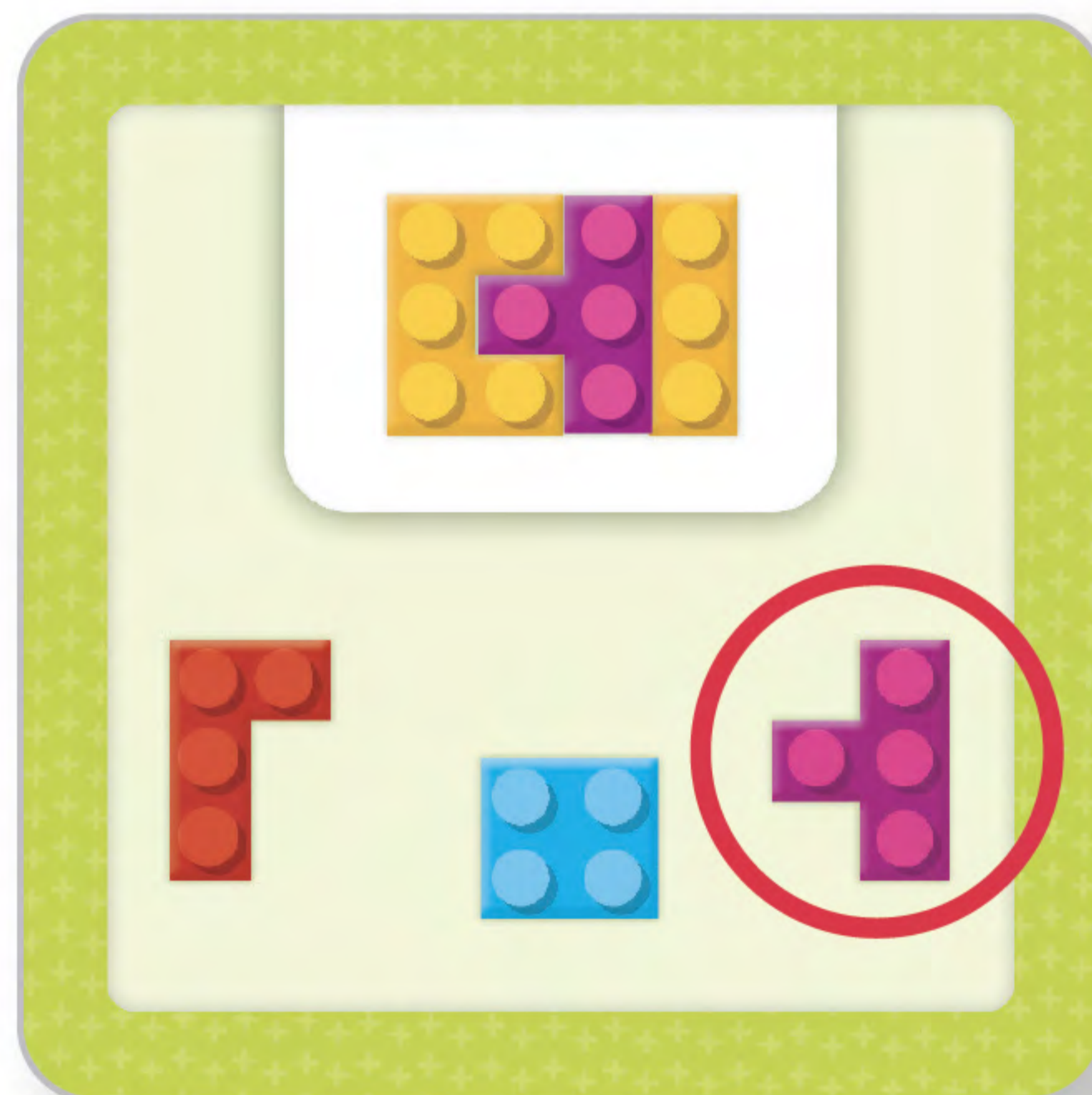
37



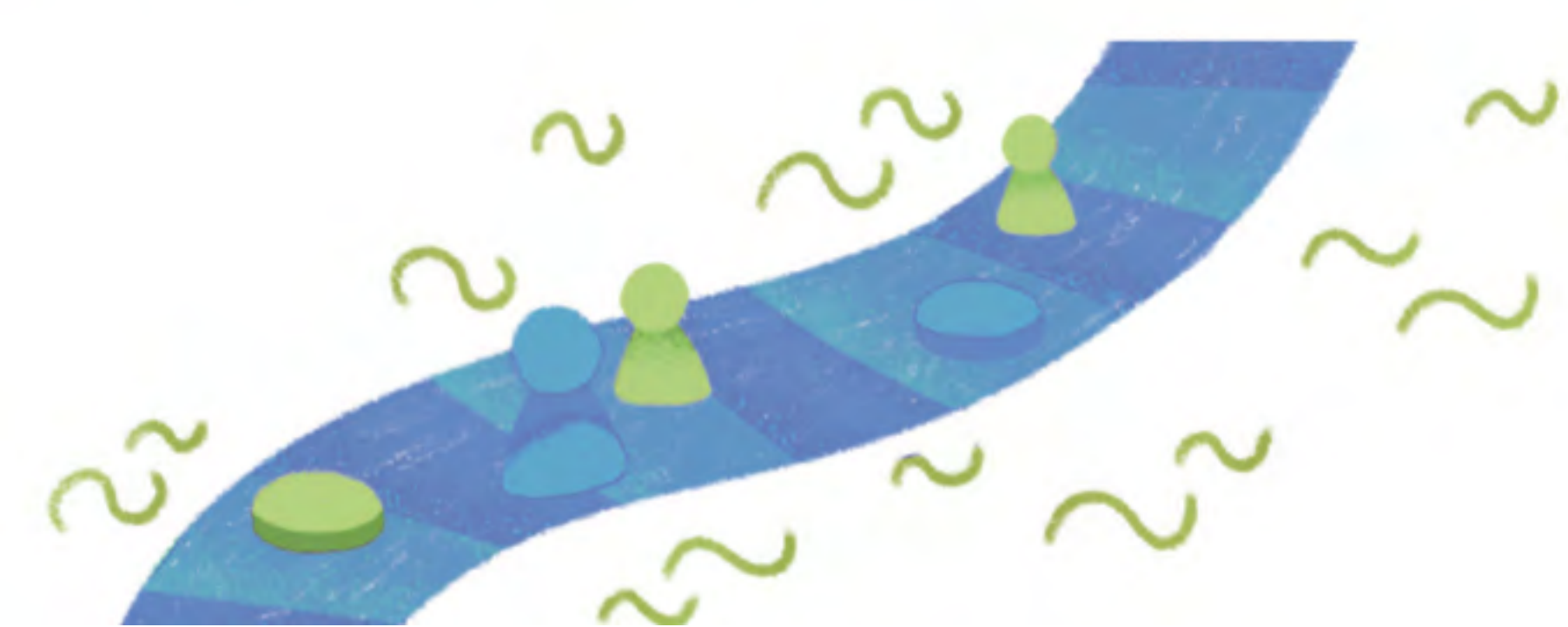
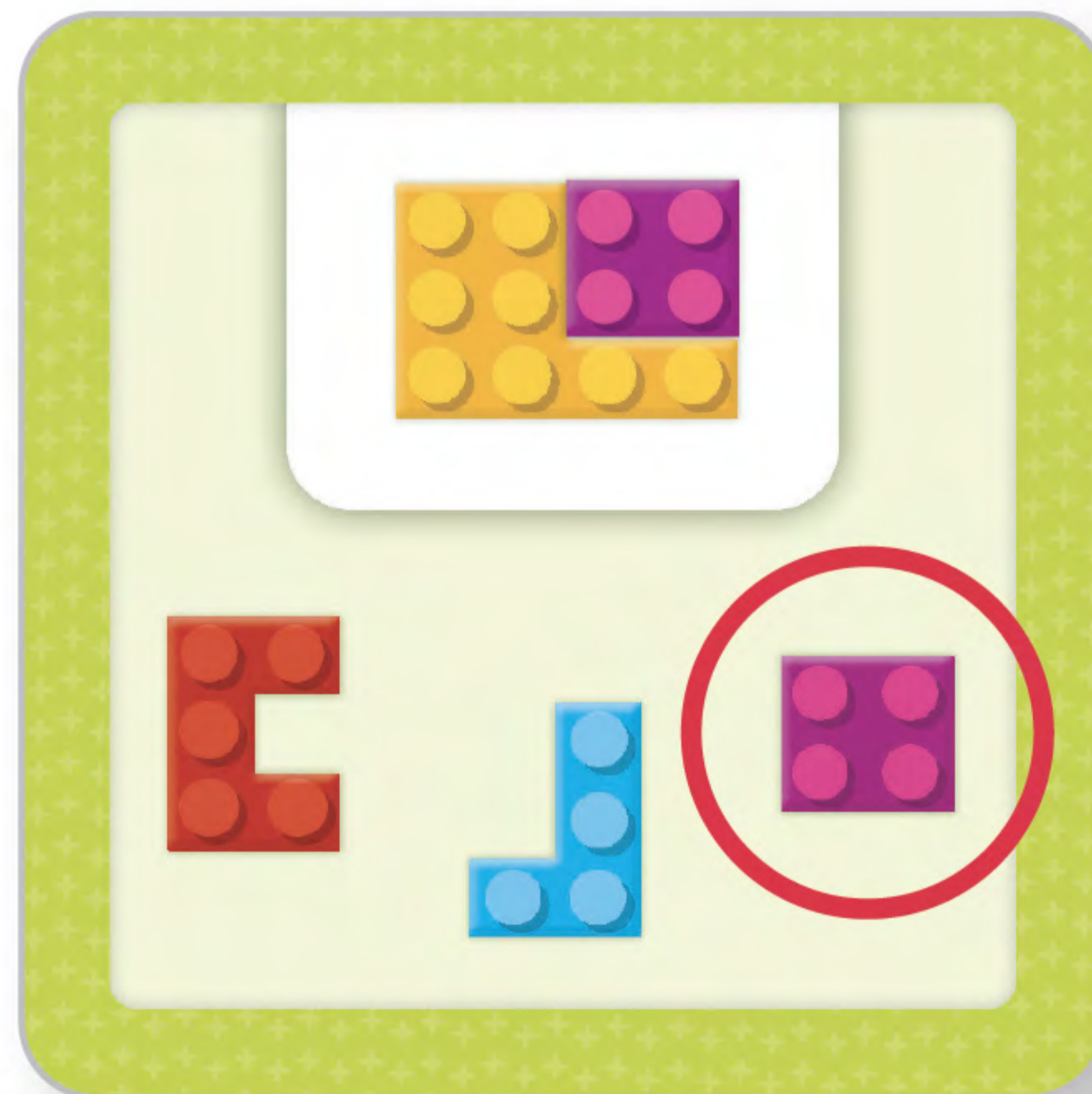
38



39



40



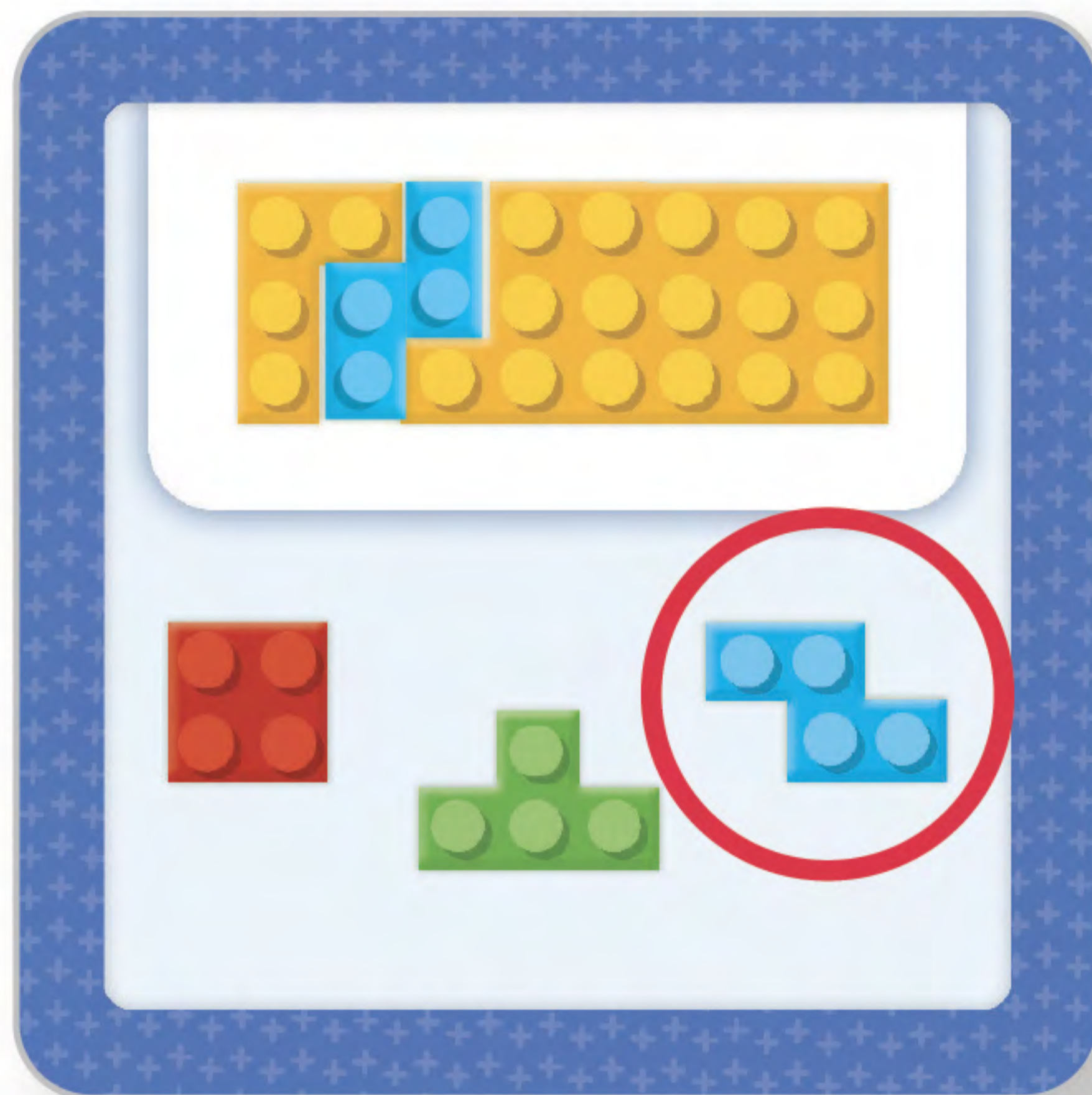


SOLUTIONS DES DÉFIS

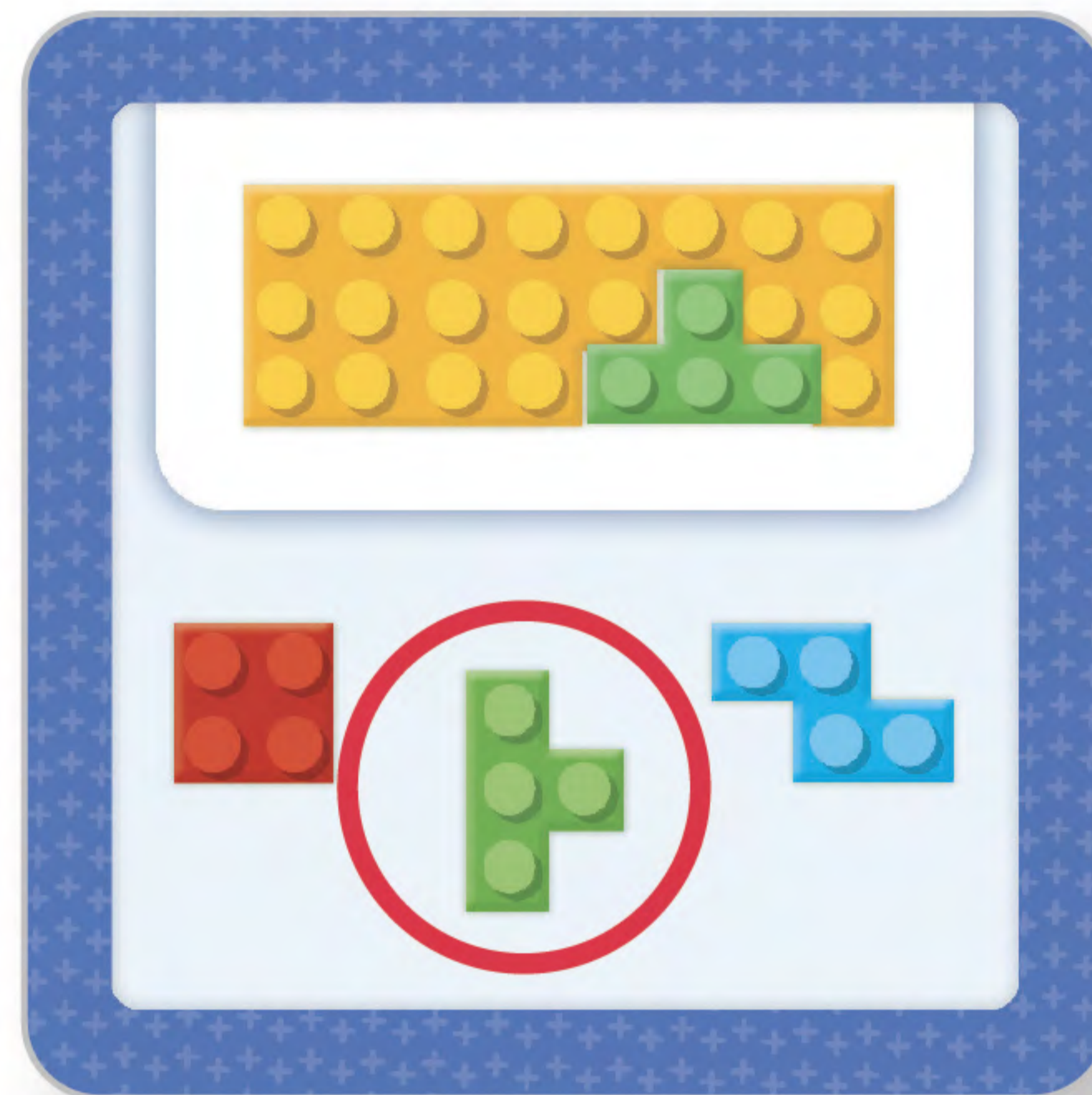
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



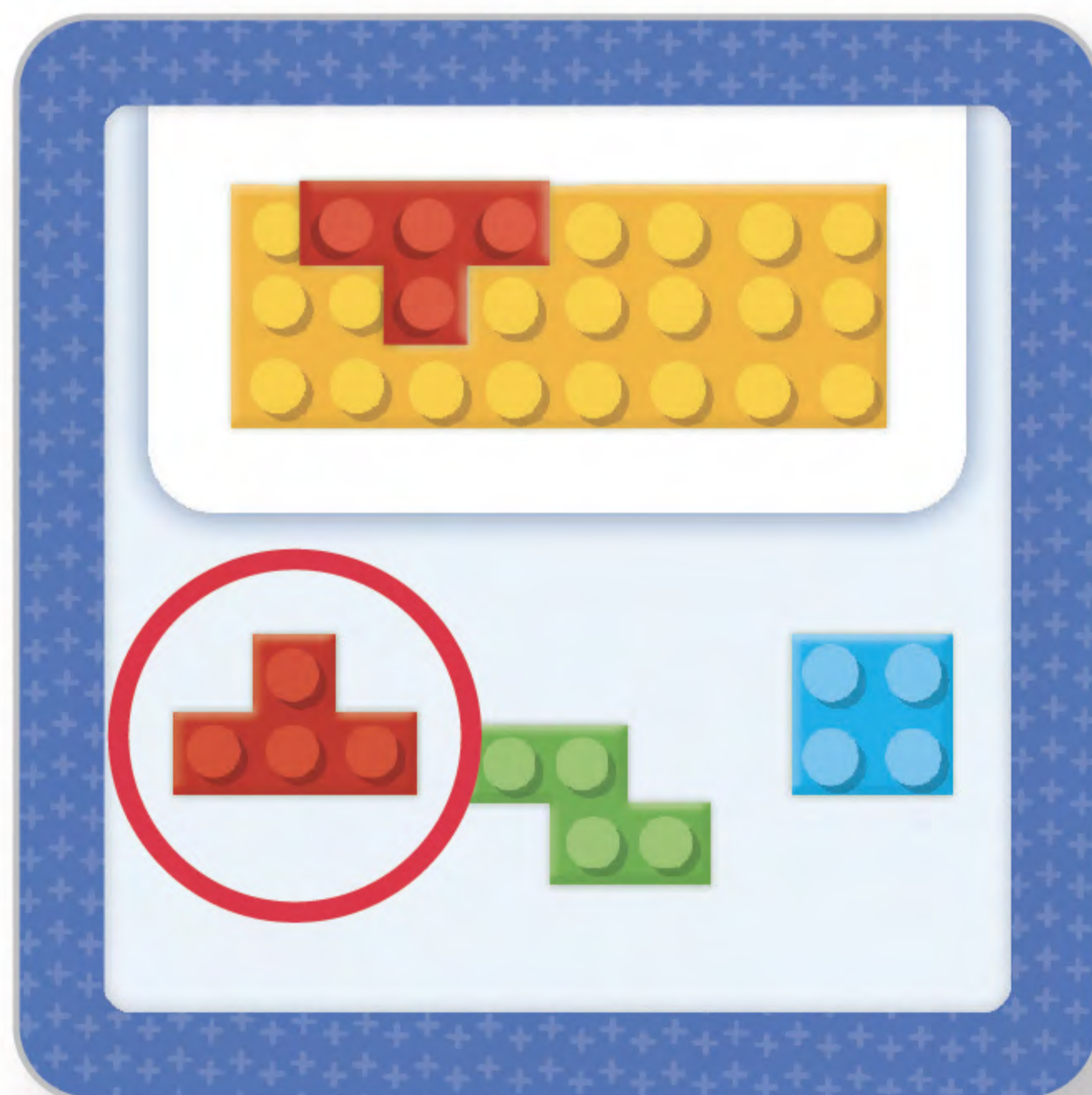
41



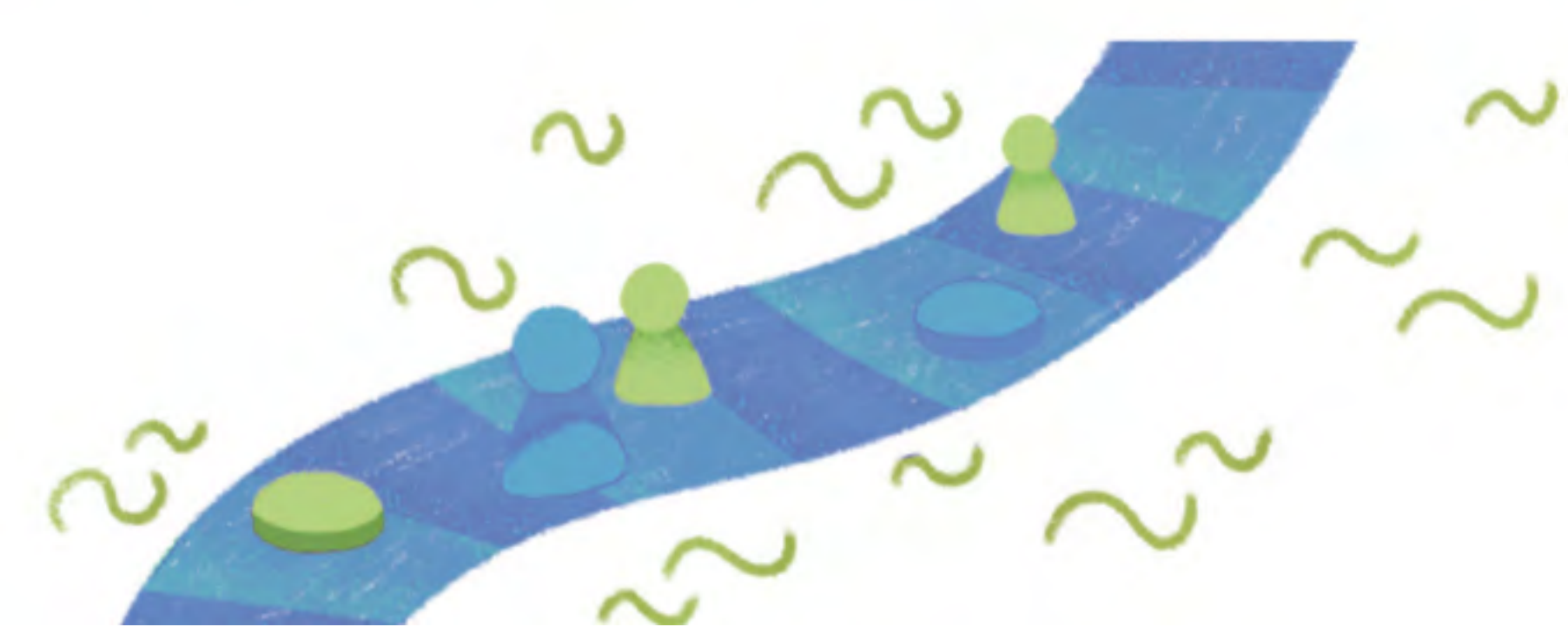
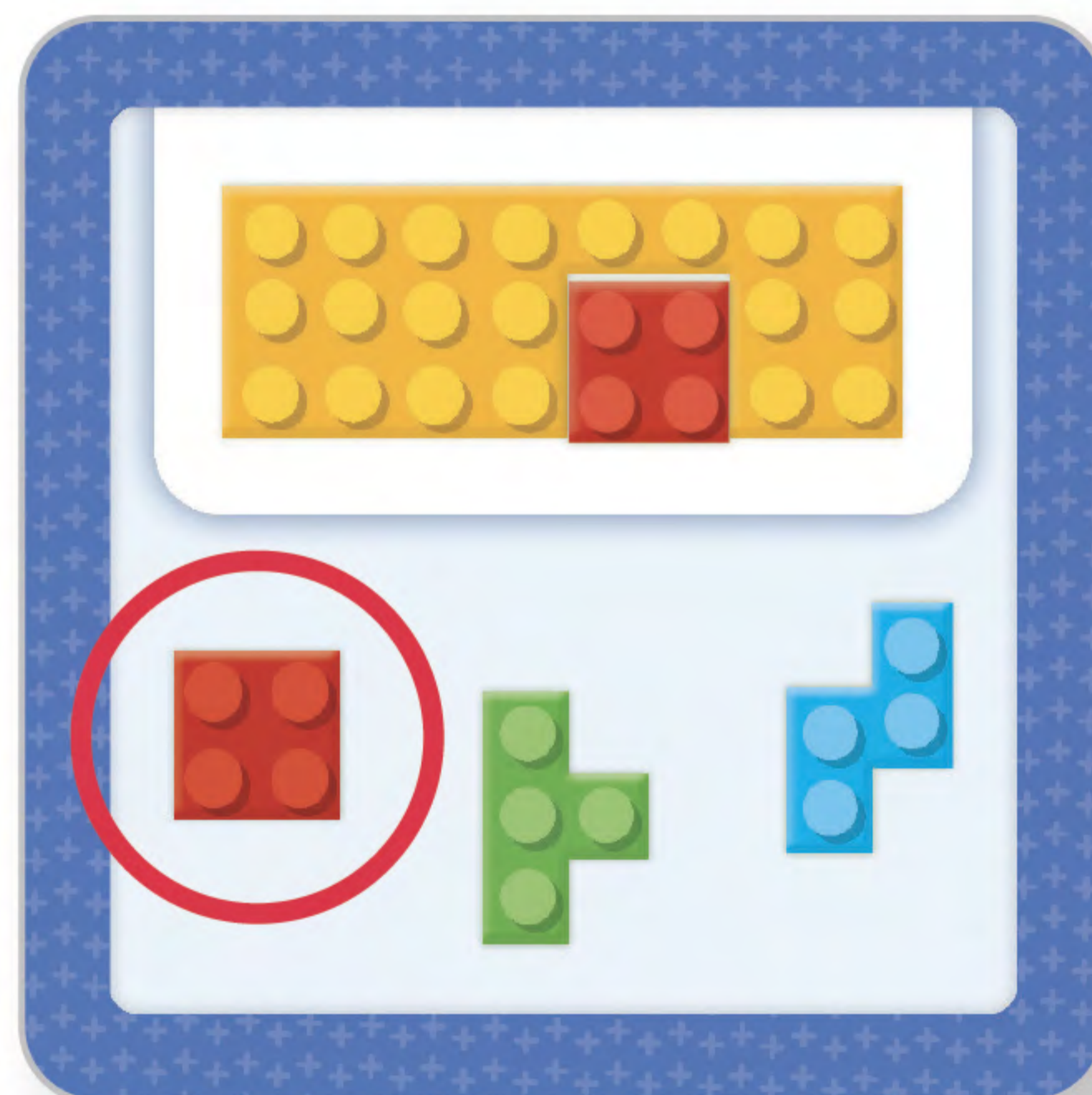
42



43



44





SOLUTIONS DES DÉFIS

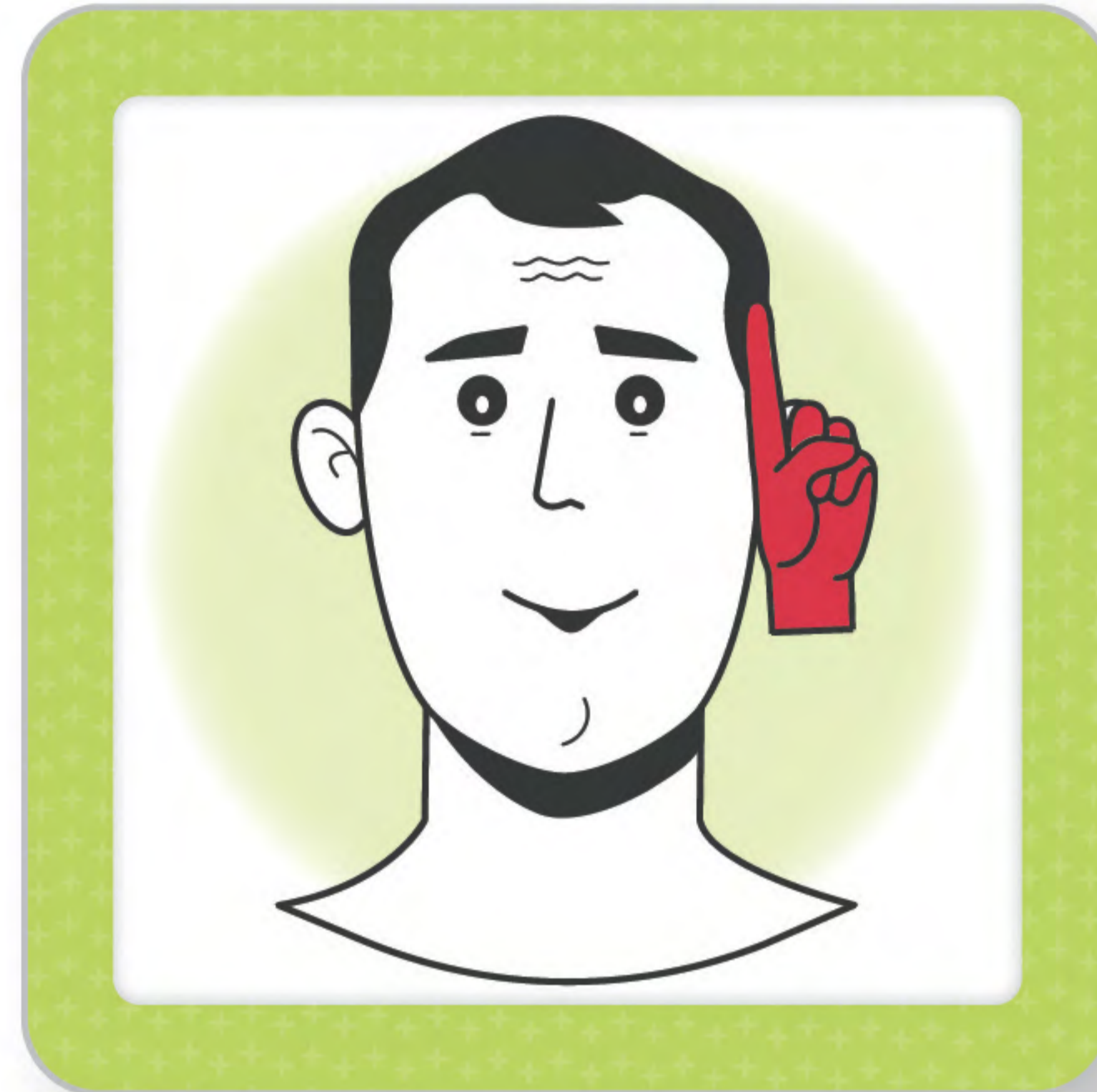
Matériel pour l'autocorrection des élèves.



53



54



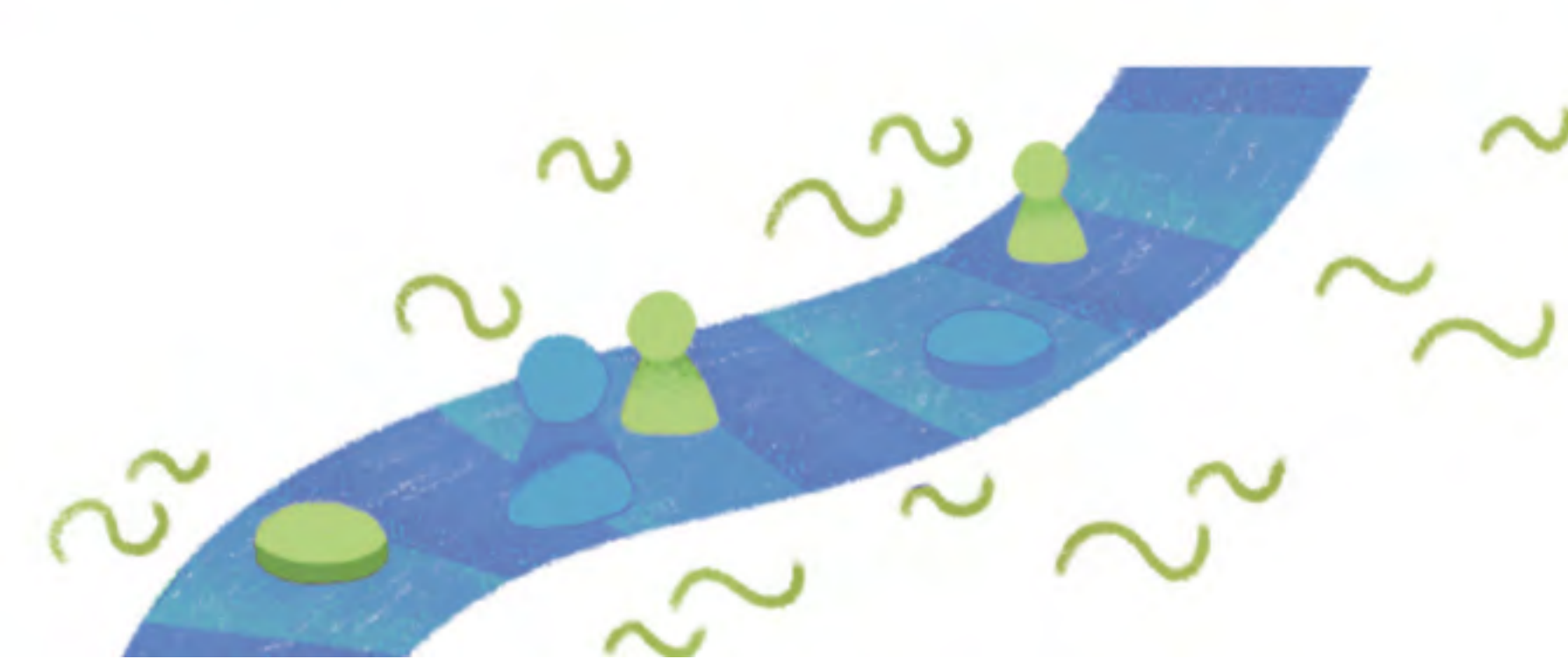
55



56



57





SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel pour l'autocorrection des élèves.



58



59



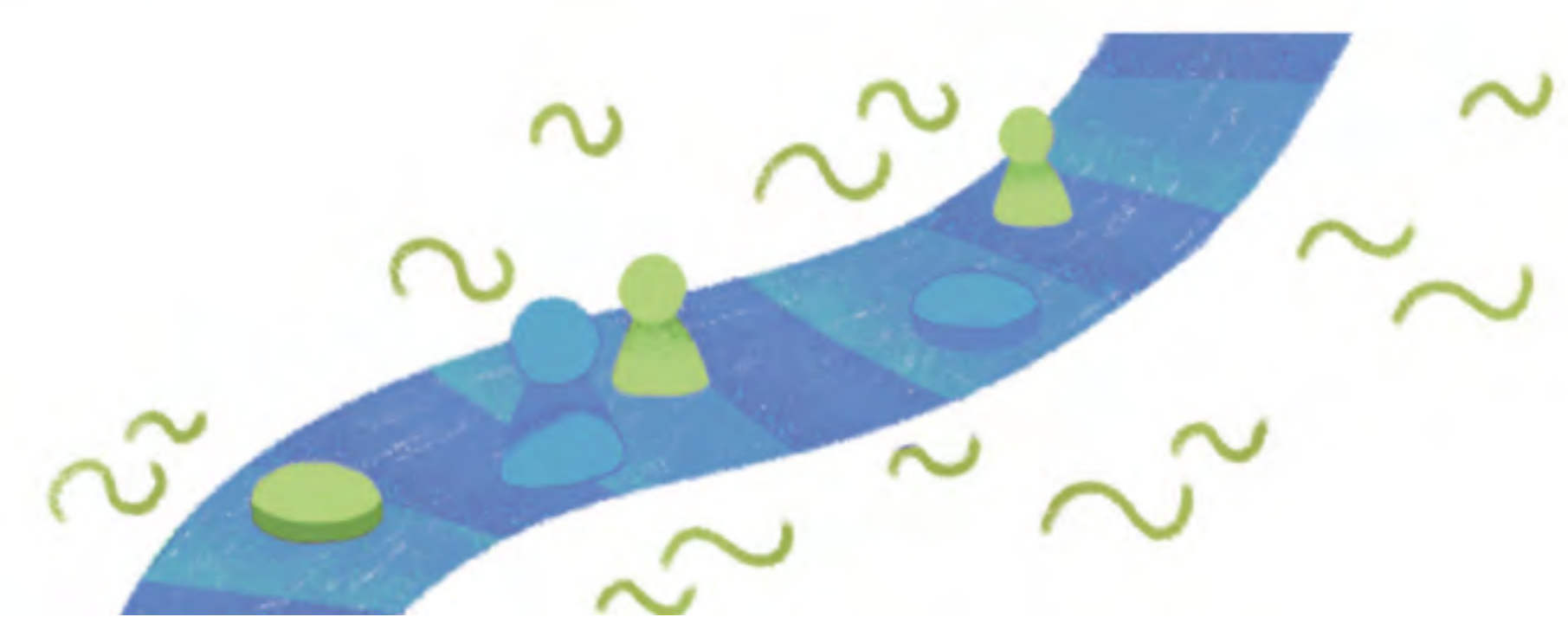
60



61



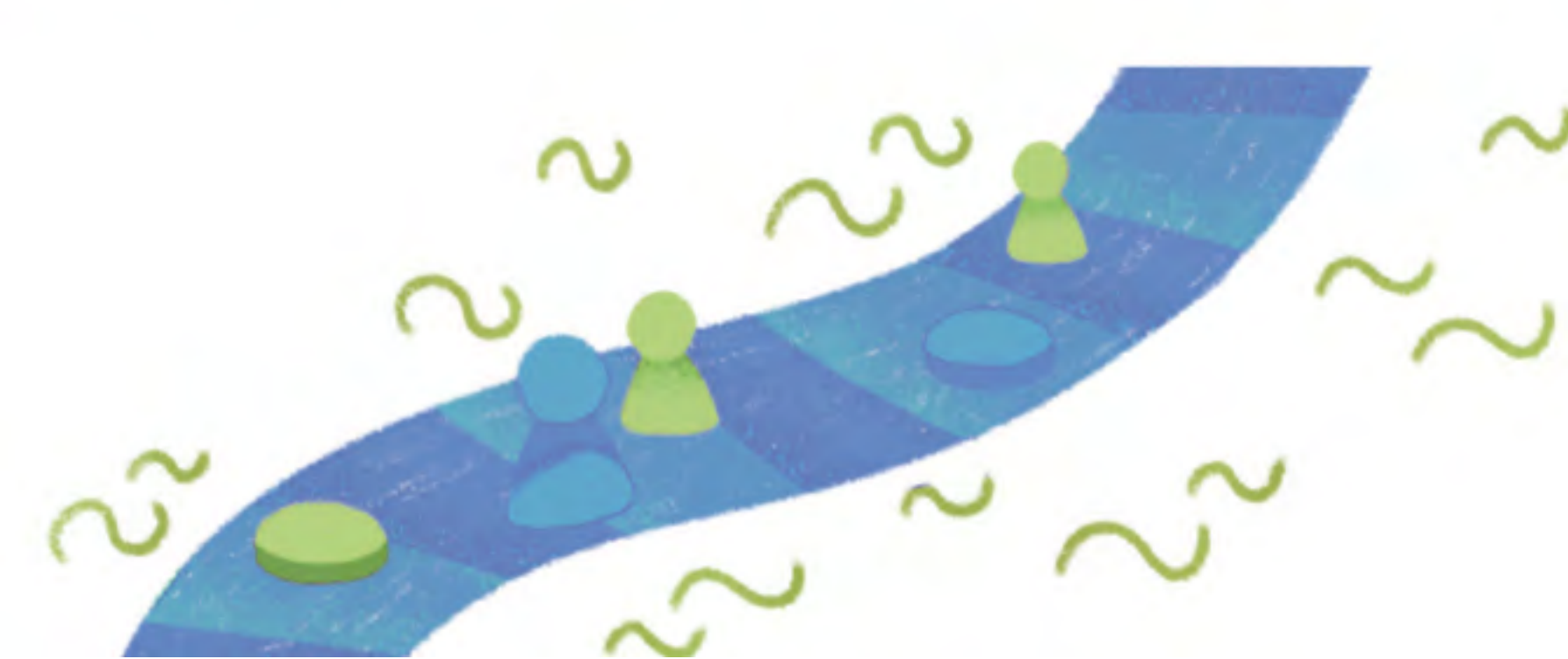
62

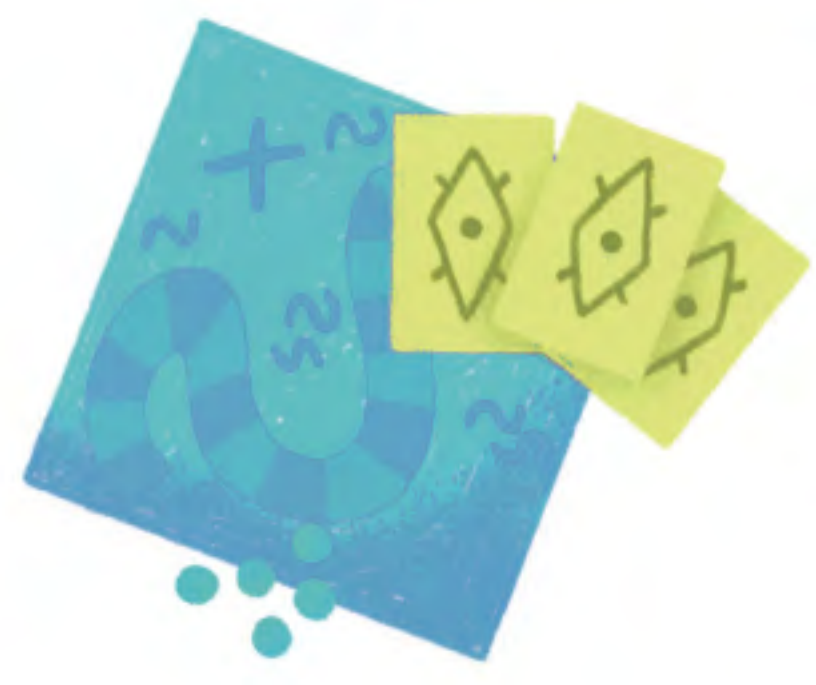




SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser les cartes tactiles existantes.



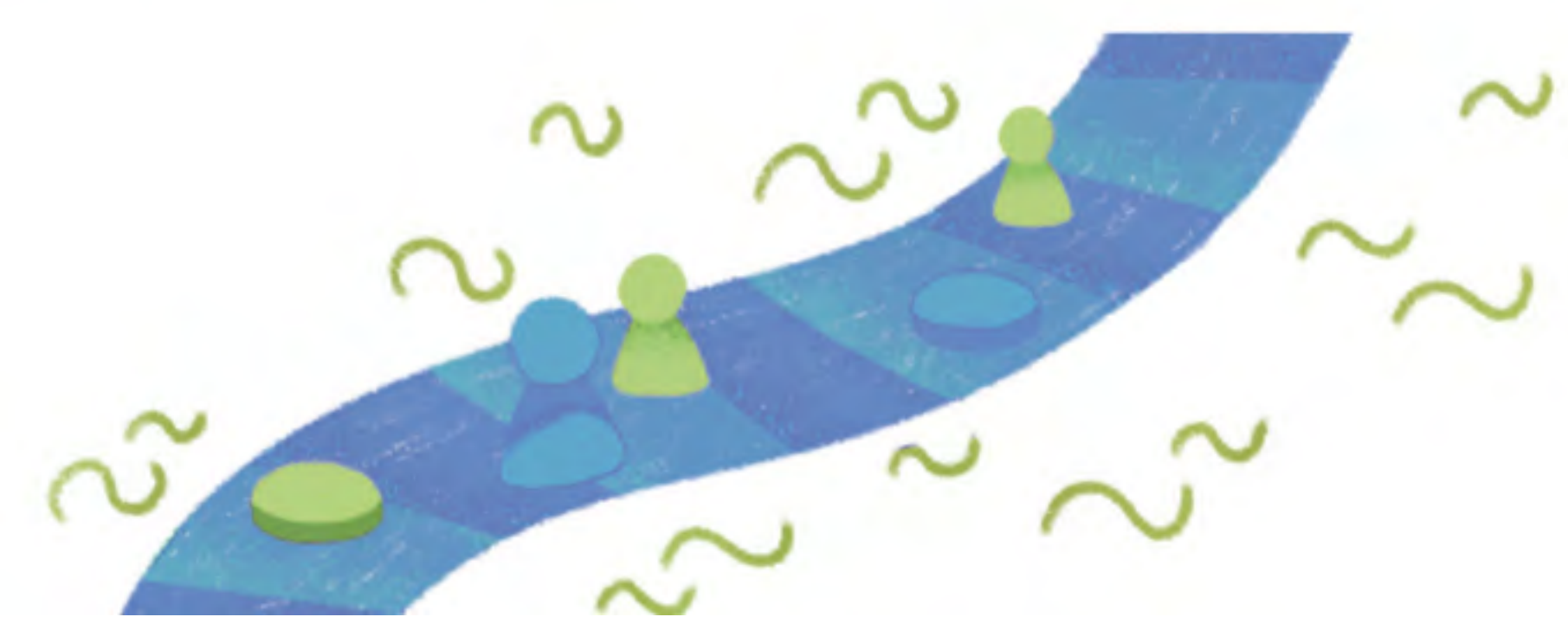


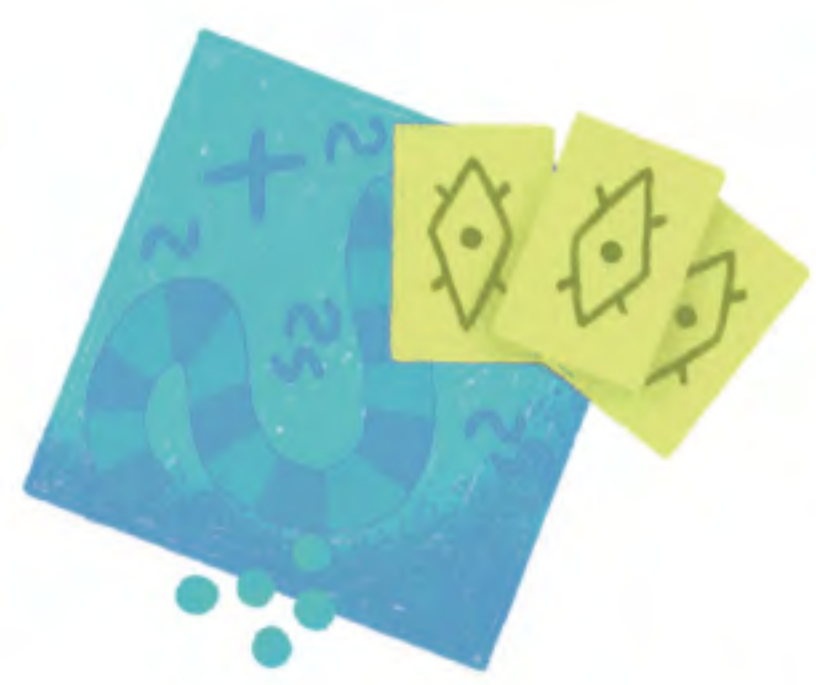
SOLUTIONS DES DÉFIS

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à résoudre les défis de raisonnement.



A large dashed-line box containing seven rows of colorful geometric shapes (resembling LEGO bricks) used for solving puzzles. The shapes are arranged in a grid-like pattern, with colors including orange, red, blue, purple, green, and yellow.





AIDE DE JEU

Matériel à découper et plastifier afin d'aider les élèves à mémoriser l'effet des cartes Action.



Défis ANALYSE



- › **Niveau Facilité** : retrouver les 3 capsules de même couleur alignées (verticale, horizontale ou diagonale).
- › **Niveau Avancé** : retrouver les 4 capsules de même couleur alignées (verticale, horizontale ou diagonale).



Défis CARRÉ



- › **Niveau Facilité** : compter le plus vite possible combien de carrés manquent dans l'illustration (jusqu'à 19 carrés manquants).
- › **Niveau Avancé** : compter le plus vite possible combien de carrés manquent dans l'illustration (plus de 19 carrés manquants).



Défis CHIFOUMI



- › **Niveau Facilité** : reproduire le plus vite possible la forme de la main indiquée.
- › **Niveau Avancé** : jouer et gagner le jeu avec la règle du chifoumi (les ciseaux gagnent sur la feuille, qui gagne sur la pierre, qui gagne sur les ciseaux).



Défis DISSOCIATION



- › **Niveau Facilité** : indiquer avec les doigts d'une main le chiffre du dé et, en même temps, énoncer à voix haute le chiffre présent dans la bulle.
- › **Niveau Avancé** : utiliser, cette fois, les deux mains pour indiquer les chiffres.



Défis RAISONNEMENT



- › **Niveau Facilité** : retrouver la pièce qui s'insère exactement dans le dessin proposé. Les pièces sont dans le même sens que la forme manquante.
- › **Niveau Avancé** : retrouver la pièce qui s'insère exactement dans le dessin proposé. Les pièces sont dans un sens différent de celui de la forme manquante.



Défis LABYRINTHE



- › **Niveau Facilité** : retrouver la sortie du labyrinthe en commençant par le centre. Il n'y a qu'une solution et 3 sorties possibles.
- › **Niveau Avancé** : retrouver la sortie du labyrinthe en commençant par le centre. Il peut y avoir plusieurs solutions parmi les 4 sorties possibles.



Défis COORDINATION



- › **Niveau Facilité** : le joueur doit poser le nombre de doigts d'une main indiqué sur la zone colorée du visage. Peu importe la main qu'il utilise.
- › **Niveau Avancé** : le joueur doit poser le nombre de doigts des deux mains indiqué sur la zone colorée du visage.

