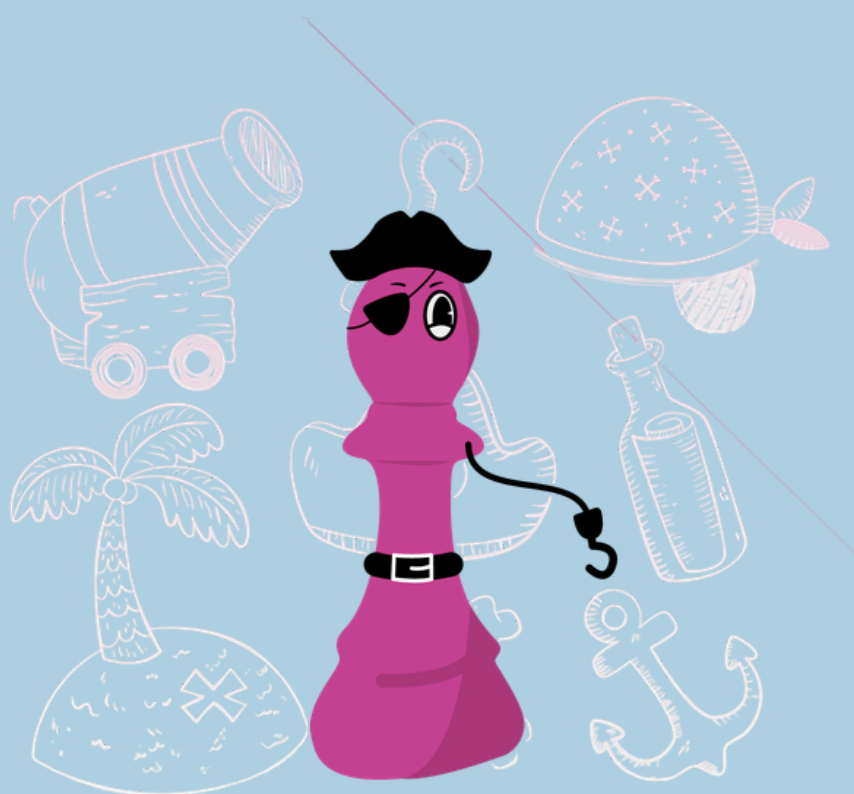


# Catalogue des jeux

## Marble

### PACK AVENTURIER



# Trouver les points

Concentre-toi pour identifier les points braille demandés !

## LE JEU

Marble te demande de trouver le domino correspondant à une combinaison de points précise. Pas de lettre, pas de mot — juste les points ! Un entraînement pur à la reconnaissance tactile, indépendamment de toute signification alphabétique.

## EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

**1 joueur**



Durée

**5 minutes**



Catégorie

**Découverte**



Mode

**Combinaison de caractères**

## CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Mémoire** — mémoriser les caractères
- **Initiation** — se familiariser avec Marble



### Conseil pédagogique

Ajustez la sélection des jetons dans les paramètres pour affiner la difficulté et s'entraîner sur les combinaisons les moins familières. Idéal pour les apprenants débutants, enfants et adultes.

# Alphabet

Trouve la lettre demandée par Marble du premier coup !

## LE JEU

Marble te demande de trouver une lettre précise parmi tes dominos, par exemple « K comme Koala ». À toi de reconnaître le bon jeton et de le scanner sans te tromper. Un défi de reconnaissance qui forge les automatismes !

## EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

**1 joueur**



Durée

**10 minutes**

Tt

Catégorie

**Aventure**



Mode

**Combinaison de caractères**

## CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Consolidation des connaissances** — associer directement les combinaisons de points aux lettres correspondantes
- **Autonomie** — progresser à son rythme grâce à des défis de plus en plus exigeants



### Conseil pédagogique

Si un élève a des difficultés avec certaines lettres, commencez par "Découvre les combinaisons" pour renforcer ces caractères avant de revenir à l'alphabet. Ajustez la sélection dans les paramètres.

# Premier mots

Trouve la lettre demandée par Marble du premier coup !

## LE JEU

Marble te demande de trouver une lettre précise parmi tes dominos, par exemple « K comme Koala ». À toi de reconnaître le bon jeton et de le scanner sans te tromper. Un défi de reconnaissance qui forge les automatismes !

## EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

**1 joueur**



Durée

**5 minutes**



Catégorie

**Découverte**



Mode

**Combinaison de caractères**

## CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Introduction à la composition** — première expérience de l'écriture de mots en braille, idéale pour les débutants
- **Autonomie** — progresser à son rythme grâce à des défis progressifs



### Conseil pédagogique

Idéal comme première étape avant "Écris les mots", les mots courts de 3 lettres permettent une entrée en douceur dans l'écriture braille. Conçu pour les jeunes apprenants qui commencent à s'exercer à l'orthographe.

# Séquence

Reproduis la plus longue séquence possible !

## LE JEU

Marble annonce une lettre, tu la scannes. Il en ajoute une deuxième, tu reproduis les deux dans l'ordre. Puis une troisième... La séquence s'allonge à chaque tour, jusqu'où iras-tu avant de te tromper ?

## EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

**1 joueur**



Durée

**Infini**



Catégorie

**Compétitif**



Mode

**Combinaison de caractères**

## CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Mémoire à court terme** — mémoriser et reproduire des séquences de plus en plus longues
- **Concentration** — maintenir son attention soutenue pour se souvenir de l'ordre exact



### Conseil pédagogique

Encouragez les élèves à regrouper mentalement les jetons en petits segments pour mieux les retenir. Invitez-les à battre leur propre score à chaque session ! Idéal pour les débutants qui ont besoin d'activités captivantes basées sur la répétition.

# Trouver l'intrus

Le même personnage apparaît plusieurs fois, à toi de trouver celui qui ne va pas !

## LE JEU

Marble affiche une série de combinaison, la plupart représentent le même caractère, mais l'un d'entre eux est différent. À toi de le repérer en lisant attentivement chaque cellule braille. Un exercice de discrimination tactile fine

## EN UN COUP D'OEIL



Joueurs

**1 joueur**



Durée

**10 minutes**

Tt

Catégorie

**Plage braille**



Mode

**Combinaison de caractères**

## CE QUE LE JEU DÉVELOPPE

- **Attention** — examiner chaque cellule avec précision pour repérer la différence
- **Lecture braille** — renforcer la maîtrise des caractères par une comparaison active



### Conseil pédagogique

Excellent exercice pour les apprenants qui confondent des caractères proches, par exemple « e » et « i », ou « d » et « f ». Idéal comme activité de révision en fin de session.