



## Des jeux pour apprendre

publié le 04/07/2018 - mis à jour le 20/06/2021

Un serious game ou jeu sérieux en français est un jeu vidéo ludique mais avec des intentions sérieuses. Cette expression s'applique à tous les jeux qui ont un objectif dépassant le simple divertissement, par exemple un but pédagogique, informatif, d'entraînement mental...

Petite sélection de "serious games" en liaison avec la Technologie, pour aider les élèves à comprendre et approfondir des concepts du programme de technologie, pour découvrir des notions, approfondir ses connaissances, ou se tester.

A essayer, avec modération...

### APPRENDRE A CODER - PROGRAMMATION



Code.org offre une série d'exercices de programmation dans des univers très variés.

<https://studio.code.org/courses>

### ARRÊTONS LES CATASTROPHES !



L'ONU propose un jeu où il faut, avec un temps et un budget limité, réduire l'ampleur d'une catastrophe naturelle

[https://www.stopdisastersgame.org/stop\\_disasters/](https://www.stopdisastersgame.org/stop_disasters/)

### DE SIMPLES MACHINES, SIMPLES ???



Plans inclinés, leviers, roues et poulies, engrenages...

<http://www.cite-sciences.fr/ressources-en-ligne/juniors/machines-simples/experiences-ludiques/>

### Fabriquer un frigo du désert - de cite-sciences.fr



Le frigo du désert permet de conserver les légumes et les fruits sans électricité. Ce procédé à la fois économique et écologique est connu depuis très longtemps dans les pays chauds et secs comme le Mali, l'Inde ou l'Espagne, où la température est souvent supérieure à 30°C.

Toi aussi, fabrique un frigo du désert !

<http://www.cite-sciences.fr/juniors/froid-chaud/fabriquer-un-frigo-du-desert.html>

### Jeux, manips et actu... Bidouilles et manips - de cite-sciences.fr



Ici, tu peux jouer, tester, simuler, cogiter, « quizer », réaliser de petites expériences. Pour accéder aux manips, choisis le thème qui t'intéresse (astronomie, environnement, santé...) et apprends tout plein de choses !  
<http://www.cite-sciences.fr/fr/ressources/juniors/bidouilles-et-manips/>

**Découverte du clavier** - de [cite-sciences.fr](http://cite-sciences.fr)



Ici, tu vas devenir un expert du clavier, grâce à la famille Déclic !

<http://www.cite-sciences.fr/au-programme/lieux-ressources/carrefour-numerique2/tutoriel/cyberbase03/index.html>

**Tu publies ? Réfléchis**

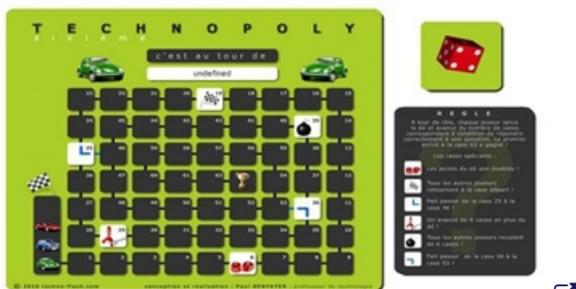


Apprendre à gérer son image sur Internet

<http://www.internetsanscrainte.fr/le-coin-des-juniors/dessin-anime-du-mois>

3 sérieux games proposés par le site Techno-flash.com :

**TECHNOPOLY - Cycle 3 (Sixième)** - de [Techno-flash](http://Techno-flash.com)



Technopoly est un jeu de questions en ligne pour deux à quatre joueurs. Le principe est un savant mélange entre le jeu de l'oie et le trivial poursuit.

Les questions portent sur l'ensemble du programme de technologie de sixième. Chaque question est tirée au hasard parmi une centaine de questions. Une même question peut donc revenir plusieurs fois.

**TECHNOPENDU 6e et 5e** - de [Techno-flash](http://Techno-flash.com)

Le jeu du pendu qui consiste à trouver un mot en devinant les lettres qui le composent ... vous connaissez ?

Et bien Technopendu c'est un peu le même principe sauf que les mots ou groupes de mots sont issus du programme de technologie.



## TECHNOMEMO 6e et 5e - de Techno-flash



Technomemo est un jeu de mémoire et d'associations.

A chaque coup le joueur découvre 2 cartes. Il a quelques secondes pour visualiser et mémoriser leur emplacement. Le but est de retourner successivement les 2 cartes formant une association afin de les éliminer

La partie est terminée quand il ne reste plus de carte.



Académie  
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.  
Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.