

désir d'apprendre

Intitulés et repères des jeux	Repè-res	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
Réglage de la montre	V-1							
Le tour de magie	V-2							
Cérémonies et rituels en Mélanésie	V-3							
Le labyrinthe	V-4							
Organiser les informations (les énigmes)	V-6.1							
S'ajuster aux autres	V-6.2							
Le master-mind	V-6.3							
Tisser des liens	V-6.4							
Sélectionner des infos	V-6.5							
Les manettes inversées	O-13							
Dessiner un idéogramme	O-7							
Voir le cerveau au travail	O-9							
Pas d'apprentissage sans émotion	O-11							
Intelligence et émotion	O-12							
Le nœud à une main	O-10							
Tests et résultats	O-14							
Tics et tactiques pour apprendre	O-15							

jeux et réflexions