

# Énigmes abstraites

Alors que les énigmes physiques exigent que nous trouvions un moyen pratique de les résoudre, souvent par des manipulations pratiques, les énigmes abstraites comprennent des jeux qui nous obligent à trouver la réponse en utilisant une logique de base, comme le Sudoku, les mots croisés, les énigmes de chiffres, les charades, la reconnaissance de formes, etc.

## Matériel nécessaire

En fonction de l'énigme que vous allez utiliser :

- Du papier et un crayon
- Facultatif : d'autres éléments pour créer une activité de reconnaissance de formes

## Utilisations potentielles

- Vous pouvez utiliser des charades ou des mots croisés pour donner des indices. Vous pouvez, par exemple, surligner certaines parties des mots croisés pour montrer quelles lettres permettront de trouver le code.
- Une autre option consiste à faire en sorte que les élèves reconnaissent un motif quelque part dans la pièce qui mènera à un code ou à un indice.

## Restrictions éventuelles

- Si les élèves ne trouvent pas la réponse, il se peut que l'énigme soit trop compliquée, c'est pourquoi il est extrêmement important de tester l'énigme (voir **Tester votre énigme**).
- En tant que maître du jeu, l'enseignant peut être amené à rediriger les élèves vers la bonne réponse si l'activité leur prend trop de temps.

## Est-ce inclusif pour les TSA ?

S'appuyer sur la **logique plutôt que sur la mémoire** est généralement très utile aux élèves ayant des TSA pour montrer leurs points forts. Cependant, gardez à l'esprit leurs difficultés



# Énigmes abstraites

**lorsque vous formulez** les charades et **imprimez** le matériel, surtout s'il y a des **images ou du texte à lire**. Le matériel imprimé doit toujours être de bonne qualité. Il en va de même pour les **énigmes de chiffres**, qui peuvent causer des difficultés supplémentaires aux élèves atteints de **dyscalculie**.

