
Cartes noires. Jeu de Composition et d'élucidation d'intrigues policières.

ATTENTION : CETTE COLLECTION EST TEMPORAIREMENT INDISPONIBLE À LA CONSULTATION. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION

Numéro d'inventaire : 2013.00208

Auteur(s) : Francis Debysier

Christian Estrade

Type de document : livre

Éditeur : B.E.L.C. / Bureau d'études pour les langues et les cultures (Sèvres)

Date de création : 1990 (vers)

Collection : Crée Com [Créativité et communication]

Description : Livre broché à couverture de carton ocre, imprimée et illustré en noir et rouge sur le plat supérieur; dos toile noir muet. Impression style ronéotypée. Pages imprimées au recto seulement.

Mesures : hauteur : 297 mm ; largeur : 210 mm

Notes : - méthode pédagogique pour l'apprentissage du Français. D'après le "Tarot des mille et un contes". - Réalisation : CIEP-BELC [Centre international d'études pédagogiques / Bureau d'études pour les langues et les cultures]-Sèvres. - "Les livres interactifs, appelés aussi "livres dont vous êtes le héros" dès lors qu'ils furent produits à des fins récréatives et destinés à la jeunesse, reposent sur le principe de l'enseignement programmé. En fonction des choix qu'il effectue dans un parcours d'apprentissage, l'apprenant, ou le lecteur, découvre peu à peu de nouvelles notions ou est confronté à de nouvelles situations qui le font progresser vers un but prédéfini. En France, ce genre littéraire a connu un certain succès commercial dans les années 1980 et au début des années 1990, en parallèle au développement des jeux de rôles, avant d'être supplantés par le développement des jeux vidéo-informatiques.".

Mots-clés : Jeux et jouets d'imitation

Méthodes pédagogiques actives (y compris la coopération scolaire, classes vertes, méthode Freinet)

Filière : Elémentaire et post-élémentaire

Niveau : non précisée

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : 39

ill.