



BELGIQUE (WALLONIE)

RÉFÉRENTIEL (FWB) - APERÇU PAR JEU



ANNÉE	DESCRIPTION	ASTRO CHEF	BUMP'IN	CAMP CHAOS	CATCH THE SKUNK!	CHESS FC	HOUSE CLASH	DRAGONS	DREAM KITTEN	ESCAPE THE HAUNTED HOUSE!	ESCAPE THE PLAYHOUSE!
MATHÉMATIQUES											
P5 - P6	Nombres: Connaître les multiples, diviseurs (PGCD/PPCM) et le sens des pourcentages.				✓				✓		
P3 - P6	Nombres: Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat et vérifier la plausibilité.							✓			
P2 - P4	Solides et Figures: Reconnaître et nommer les solides (cube, cylindre, prisme, pyramide).										
P4 - P6	Espace: S'orienter et se déplacer à l'aide de plans, de cartes et de coordonnées.			✓				✓			
Tous	Résoudre des problèmes: Utiliser différentes stratégies pour résoudre une situation-problème.	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓
FORMATION HISTORIQUE											
P5 - P6	Temps: Utiliser des repères temporels et situer des événements sur une ligne du temps.							✓			
FORMATION GÉO											
P5 - P6	Espace: Identifier les continents et océans sur une carte ou un globe.	✓									
FRANÇAIS (LECTURE)											
P3 - P4	Lire: Prélever des informations explicites dans des tableaux, schémas ou modes d'emploi.										
P5 - P6	Lire: Dégager l'essentiel d'un texte, l'organiser et le synthétiser.									✓	✓
FRANÇAIS (ÉCRITURE)											
P4 - P6	Écrire: Orienter son écrit en fonction du destinataire, de l'intention et du type de texte.									✓	
ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE											
Tous	Compétences Numériques: Utiliser des outils numériques pour apprendre et s'exercer.			✓						✓	✓
TRANSVERSAL											
Tous	Apprendre à apprendre: Planifier son travail et réguler son propre apprentissage.		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓



BELGIQUE (WALLONIE)

RÉFÉRENTIEL (FWB) - APERÇU PAR JEU



ANNÉE	DESCRIPTION										
MATHÉMATIQUES											
P5 - P6	Nombres: Connaître les multiples, diviseurs (PGCD/PPCM) et le sens des pourcentages.										
P3 - P6	Nombres: Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat et vérifier la plausibilité.										
P2 - P4	Solides et Figures: Reconnaître et nommer les solides (cube, cylindre, prisme, pyramide).								✓		
P4 - P6	Espace: S'orienter et se déplacer à l'aide de plans, de cartes et de coordonnées.			✓			✓		✓		
Tous	Résoudre des problèmes: Utiliser différentes stratégies pour résoudre une situation-problème.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
FORMATION HISTORIQUE											
P5 - P6	Temps: Utiliser des repères temporels et situer des événements sur une ligne du temps.	✓				✓					
FORMATION GÉO											
P5 - P6	Espace: Identifier les continents et océans sur une carte ou un globe.										
FRANÇAIS (LECTURE)											
P3 - P4	Lire: Prélever des informations explicites dans des tableaux, schémas ou modes d'emploi.							✓			
P5 - P6	Lire: Dégager l'essentiel d'un texte, l'organiser et le synthétiser.										
FRANÇAIS (ÉCRITURE)											
P4 - P6	Écrire: Orienter son écrit en fonction du destinataire, de l'intention et du type de texte.										
ÉDUCATION AU NUMÉRIQUE											
Tous	Compétences Numériques: Utiliser des outils numériques pour apprendre et s'exercer.						✓				
TRANSVERSAL											
Tous	Apprendre à apprendre: Planifier son travail et réguler son propre apprentissage.				✓	✓	✓		✓		✓