

LE JEU DE MEMORY

DOMAINE D APPRENTISSAGE :

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions : l'oral

- oser entrer en communication

COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES AU DOMAINE D APPRENTISSAGE

- nommer avec exactitude un objet, une personne, un animal

COMPÉTENCES TRANSVERSALES ET D AUTRES DOMAINES

Apprendre ensemble et vivre ensemble :

- connaître et respecter des règles de jeu
- jouer une partie entière
- savoir perdre/gagner/rejouer
- observer ce que font les autres joueurs pour gagner

explorer le monde : se repérer dans l'espace

- situer des objets dans un plan, les uns par rapport aux autres

MODE D'ORGANISATION

- par groupe de 4 à 6 joueurs

LEXIQUE/SYNTAXE

Lexique :

- les noms: carte, paire
- les verbes et expressions: retourner une carte, prendre une carte, gagner une paire, rejouer, passer son tour
- le vocabulaire spatial : en haut, en bas, à côté, au-dessus, au-dessous, à gauche, à droite
- le vocabulaire spécifique au thème du memory choisi : les fruits, les légumes, les vêtements, les ustensiles de l'espace cuisine de la classe,...

Syntaxe :

- expression orale de la similitude : « c'est pareil », « c'est la même », « ce n'est pas pareil », « c'est différent », ...

MATÉRIEL

- jeux de memory achetés ou fabriqués

DÉROULEMENT

Règle du jeu :

On pose toutes les cartes faces cachées sur une table. Le but est de retrouver les paires en ne retournant que deux cartes à la fois. Chaque joueur à son tour retourne deux cartes de son choix. S'il obtient les mêmes motifs, il remporte la paire puis rejoue. S'il se trompe, il retourne les deux cartes faces cachées exactement au même endroit et c'est au joueur suivant. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes.

1. activité(s) préparatoire(s) : connaître le nom des objets :
l'enseignant-e commence par présenter et nommer les illustrations sur les cartes
2. Étape 1: repérer, nommer et mémoriser
Les premières parties se font faces visibles.
C'est l'occasion de nommer les objets et de justifier les différences qui amènent à refuser la paire proposée.
C'est l'occasion également de mémoriser le lexique et la règle.
3. Étape 2: repérer et mémoriser
Le jeu se déroule maintenant faces cachées.

LE JEU DE MEMORY

Le rôle de l'adulte :

- attirer l'attention sur le fait qu'une carte a déjà été retournée par un enfant pour aider au choix de la carte à retourner
- utiliser les mots du vocabulaire spatiale
- vérifier que la carte retournée est reposée exactement au même endroit
- faire nommer l'objet représenté et utiliser le vocabulaire spatial afin de ne pas en rester à une activité de mémoire visuelle
- accompagner le jeu pour s'assurer et encourager les verbalisations

CONDITIONS ET MOYENS POUR PERMETTRE AUX ÉLÈVES DE RÉUSSIR

- adapter le nombre de paires qui peut aller en augmentant
- disposer les cartes de manière organisée dans un premier temps, puis non organisée ensuite
- jouer avec les cartes face visible dans un premier temps
- utiliser un plan de jeu avec des couleurs pour faciliter le repérage dans l'espace

RÉINVESTISSEMENTS/PROLONGEMENT

Il est possible d'utiliser ce mode de jeu avec :

- des cartes à jouer, avec le memory des nombres et le memory des figures
- des cartes constellations à associer avec des cartes à écriture chiffrée
- ...etc

CRITÈRES D OBSERVATION DES PROGRÈS

L'enfant est capable (selon le niveau de classe) :

- de constituer des paires par désignation, sans nommer les objets représentés
- de nommer les paires qu'il reconstitue
- de prendre en compte les cartes retournées précédemment pour pouvoir localiser la carte qui permet de former une paire