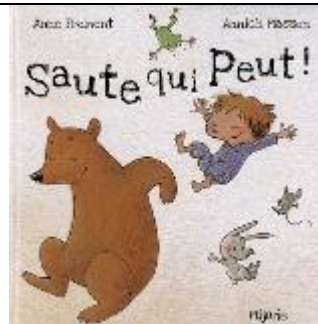


# Album : « Saute qui peut »

Anne Froment et Annick Masson

## Jeu : Memory



**Classe(s) concernée(s) : PS/MS/GS**

**Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :**

S'approprier le langage :

- comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente
- nommer avec exactitude les personnages de l'histoire

<b>Compétences culturelles</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- jouer pour apprendre</li><li>- respecter les règles du jeu</li><li>- écouter, aider, coopérer</li></ul>
<b>Compétences linguistiques</b>	<p><b>Morpho-syntaxe :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- grammaire de phrase : poser une question et y répondre (négation/affirmation)*</li><li>- reprendre la phrase de l'histoire</li><li>- préciser le déterminant</li></ul> <p><b>Lexique :</b> - le nom des animaux</p> <p><b>Phonologie :</b> - scander les syllabes</p>
<b>Compétences pragmatiques/ de communication</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>« Retourne une carte »</li><li>« De quel animal s'agit-il ? »</li><li>« Fait-il partie de l'histoire ? »</li></ul>

**Remarques :** variantes à adapter selon le niveau :

- lire le nom des animaux à partir d'un référentiel dessins/mots,
- trouver les intrus,
- classer les animaux selon leur mode de locomotion.

## REGLE DU JEU : Memory « Saute qui peut »

### Matériel :

- 6 cartes souris
- 6 cartes grenouille
- 6 cartes lapin
- 6 cartes représentant Olivier
- 6 cartes ours
- 6 cartes représentant un autre animal
- 1 référentiel dessins-mots

### Nombre de joueurs :

Entre 4 et 6 joueurs

### Déroulement du jeu :

Les cartes sont retournées sur la table.

Tour à tour, les joueurs retournent une carte. Si elle correspond à un personnage « sauteur », le joueur la garde. Si ce n'est pas le cas, il la replace face cachée.

Si le joueur retourne une carte qu'il possède déjà, il la replace face cachée.

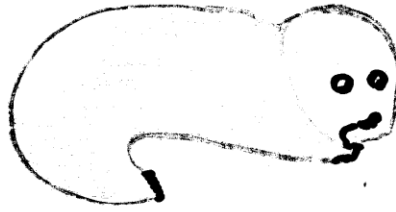
Le premier qui a réuni 4 cartes différentes correspondant aux personnages « sauteurs » de l'album a gagné et le jeu s'arrête.

### But du jeu :

Etre le premier à réunir 4 personnages présents dans l'histoire, ils doivent être différents.



LA SOURIS



LE PHOQUE



LE LAPIN



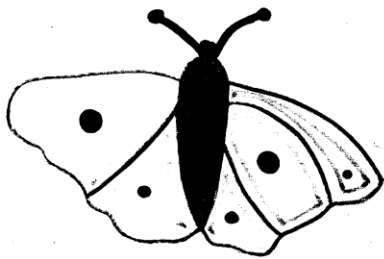
LE CANARD



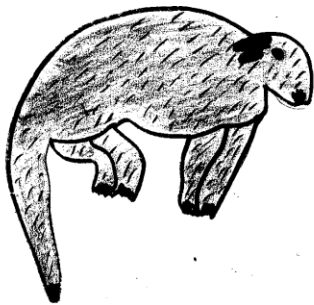
L'OURS



LA GRENOUILLE



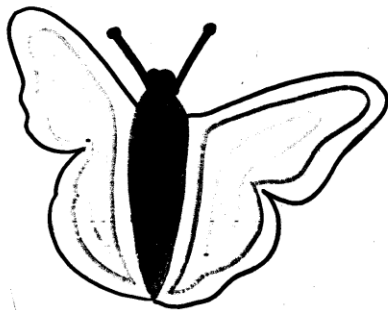
LE PAPIERON



LE SINGE



LE HIBOU



L'HERISSON



OLIVIER