

Jeu : « *Memory des objets du cartable* »



Cycle concerné : 2

Compétences transversales ou disciplinaires des programmes en vigueur :

- Écouter autrui, demander des informations et accepter les orientations de l'échange.
- Respecter les règles du jeu.

Compétences culturelles	<ul style="list-style-type: none">• Se familiariser avec le métier d'élève en France• Se familiariser avec le matériel scolaire en France• Jouer pour apprendre
Compétences linguistiques	<p>Morpho-syntaxe :</p> <ul style="list-style-type: none">• Phrase déclarative : <i>C'est le même, ce n'est pas le même, c'est pareil, ce n'est pas pareil...</i>• Phrase impérative : <i>retourne le/la, remets le/la à sa place...</i>• Interjections : <i>Là, non pas celui là, ici...</i>• Clôture : <i>J'ai gagné... Ca y'est, c'est fini...</i>• Genre : masculin - féminin avec accord de l'adjectif <p>Lexique :</p> <ul style="list-style-type: none">• Les objets du cartable : <i>Trousse, crayon, ardoise etc...</i>• Les couleurs <p>Phonologie :</p> <ul style="list-style-type: none">• Sons inconnus dans la langue d'origine• Marque du féminin pour certains adjectifs de couleur : <i>blanc/blanche, vert/verte</i>
Compétences pragmatiques / de communication	<ul style="list-style-type: none">• Formule d'appropriation d'un objet• Formule de respect d'une règle du jeu• Formulation d'une clôture de jeu

Jeux de memory

Matériel : 108 cartes (36 images, 36 textes et 36 textes et images)

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs.

Règles du jeu :

- Mélanger les cartes et bien les ordonner (en lignes et colonnes) face contre table au milieu de la surface de jeu.
- Tour à tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne deux cartes en les nommant : s'il retourne une paire, il la conserve et peut rejouer, sinon il retourne les cartes face contre table SANS LES DEPLACER, et c'est au joueur suivant de jouer.

But du jeu : Gagner un maximum de paires.

Variante : il est possible d'utiliser les cartes du loto, ou encore de n'imprimer que les cartes images par exemple, etc., pour faire varier les degrés de difficulté de ce jeu.

Dans un premier temps, pour se familiariser avec le jeu, les cartes peuvent être placées face visible sur la surface de jeu et les paires faites collectivement.



une ardoise beige



un cahier
bleu clair



un cartable violet



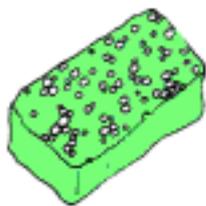
un compas gris



un crayon jaune



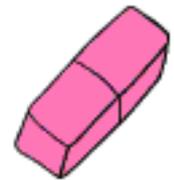
un livre vert foncé



une éponge
vert clair



un feutre rouge



une gomme rose



des ciseaux blancs



un classeur kaki



une colle mauve



un feutre rose



une agrafeuse brune



un pinceau vert



une gomme rouge



un livre kaki



un rapporteur
mauve



un scotch orange



un pinceau jaune



un taille-crayon
violet



une règle jaune



un stylo vert



une trousse
bleu foncé



une gomme rouge



une équerre brune



une colle orange



un crayon blanc



un compas noir



un classeur
bleu clair



un pinceau rose



des ciseaux verts



un cartable beige



un taille-crayon
noir



une agrafeuse
grise



une ardoise
riclette

une ardoise beige

un cahier
bleu clair

un cartable violet

un compas gris

un crayon jaune

un livre vert foncé

une éponge
vert clair

un feutre rouge

une gomme rose

des ciseaux blancs

un classeur kaki

une colle noire

un feutre rose

une agrafeuse brune

un pinceau vert

une gomme rouge

un livre kaki

un rapporteur
maure

un scotch orange

un pinceau jaune

un taille-crayon
rouge

une règle jaune

un stylo vert

une trousse
bleu foncé

une gomme rouge

une équerre brune

une colle orange

un crayon blanc

un compas noir

un classeur
bleu clair

un pinceau rose

des ciseaux verts

un cartable beige

un taille-crayon
noir

une agrafeuse
grise

une ardoise
violette

