

Jeu : « *Mémoire des objets de la classe* »



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.
- Exercer sa mémoire.

Compétences culturelles

- Se familiariser avec le métier d'élève en France.
- Se familiariser avec le matériel scolaire en France.
- Jouer pour apprendre.

Compétences linguistiques

Morpho-syntaxe :

- Phrase déclarative : *C'est le même, ce n'est pas le même, c'est pareil, ce n'est pas pareil...*
- Phrase impérative : *retourne le/la, remets le/la à sa place...*
- Clôture : *J'ai gagné... Ca y'est, c'est fini.... J'ai fini*
- Genre : masculin - féminin

Lexique :

- Les objets de la classe : *Gomme, livre, tube de colle, crayon, stylo, taille-crayon, règle, cahier, pinceau, ciseaux, sac, ardoise*

Phonologie :

- Sons inconnus dans la langue d'origine

Compétences pragmatiques / de communication

- Formulation pour l'appropriation d'un objet
- Formule de respect d'une règle du jeu
- Formulation d'une clôture de jeu

Règle du jeu « *Mémoire des objets de la classe* »

Matériel : 3 jeux de 24 cartes de difficulté progressive (cartes image, cartes image + texte, cartes texte)

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs.

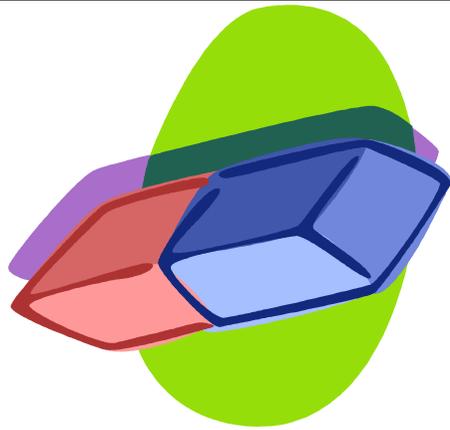
Règles du jeu :

- 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 et qu'il la nomme correctement, 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.
- Pour le lancement du jeu, un maître du jeu francophone peut surveiller le bon déroulement du jeu (respect de la règle et du lexique).

But du jeu : Gagner un maximum de paires.

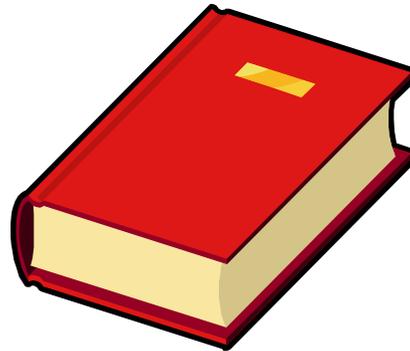
Variante :

- 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.
- Pour faire varier les degrés de difficulté de ce jeu, on peut choisir le type de cartes à utiliser :
 - uniquement les cartes image
 - les cartes image et les cartes image + texte
 - les cartes image et les cartes texte
 - uniquement les cartes texte



Une gomme

Un livre



Un tube de colle



Un crayon

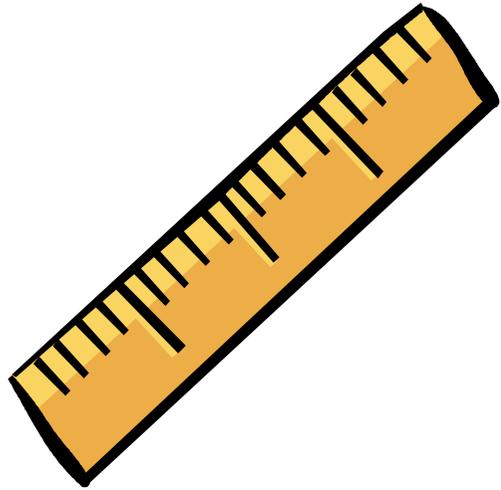


Un stylo



Un taille-crayon



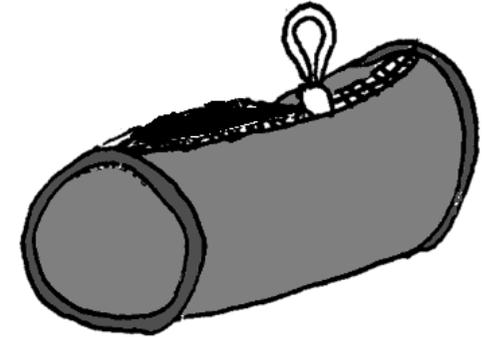


Une règle

Un cahier



Une trousse



Des ciseaux

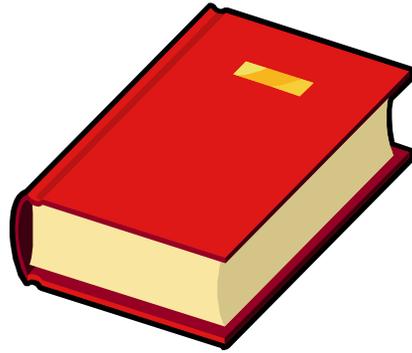
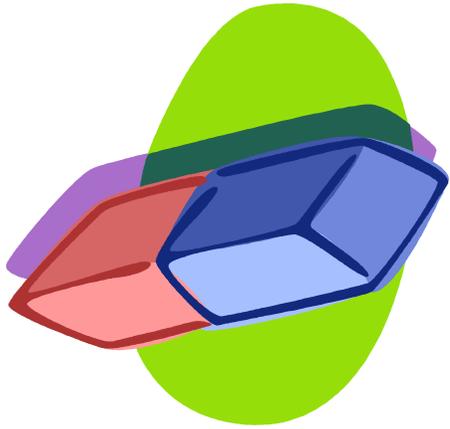


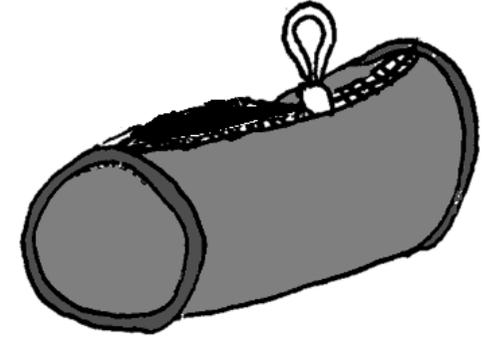
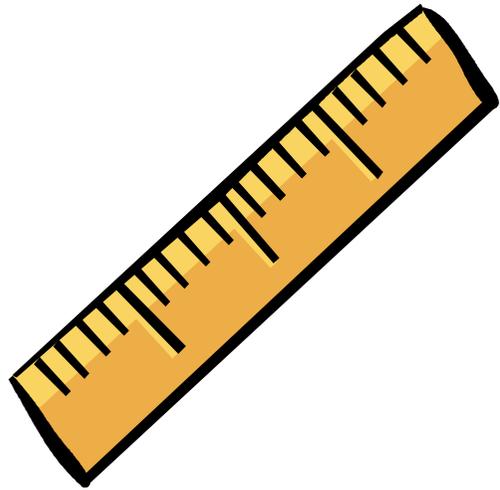
Un sac



Une ardoise







Une gomme

Un livre

Un tube de colle

Un crayon

Un stylo

Un taille-crayon

Une règle

Un cahier

Une trousse

Des ciseaux

Un sac

Une ardoise

