

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Jeu de memory : cycle 2

Production attendue

Un jeu de memory. Ce travail sera présenté sur 2 pages A4 et comportera les cartes à jouer ainsi que la règle du jeu.

Le jeu se compose de paires de cartes portant des illustrations identiques. L'ensemble des cartes est mélangé, puis étalé face contre table. À son tour, chaque joueur retourne deux cartes de son choix. S'il découvre deux cartes identiques, il les ramasse et les conserve. Il peut alors dans ce cas rejouer. Si les cartes ne sont pas identiques, il les redispose faces cachées à leur emplacement d'origine.

Le jeu se termine quand toutes les paires de cartes ont été découvertes et ramassées. Le gagnant est le joueur qui possède le plus grand nombre de paires.

Palier 1

Compétence 1 □ La maîtrise de la langue française

Dire

- ✚ Reformuler un texte ou des propos lus ou prononcés par un tiers

Lire

- ✚ Lire seul et écouter lire des textes du patrimoine et des œuvres intégrales de la littérature de jeunesse adaptés à son âge
- ✚ Dégager l'idée essentielle d'un texte lu ou entendu
- ✚ Manifester sa compréhension de textes variés qu'ils soient documentaires ou littéraires

Écrire

- ✚ Utiliser ses connaissances pour mieux écrire un texte court

Vocabulaire

- ✚ Connaître un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels, des sensations, des émotions, des opérations de l'esprit, des abstractions
- ✚ Connaître des mots de signification voisine ou contraire

Orthographe

- ✚ Connaître les principales règles d'orthographe lexicale

Pistes de travail envisageables et/ou exemple(s)

Pour construire ce memory, ce document vous propose une réflexion sur la démarche et sur les variations de ce jeu.

Les différents jeux de memory

1.Le memory des personnages :

Il s'agira de lister les différents personnages de l'œuvre choisie et d'associer un portrait et son nom en envisageant différentes désignations possibles : nom propre, nom commun, groupe nominal plus ou moins expansé.

2.Le memory des discours :

Il s'agira d'associer un personnage à une phrase qu'il a prononcée dans l'histoire. Cela permettra de travailler sur des phrases célèbres ou très répétitives. Exemple : « C'est pour mieux t'entendre mon enfant ! »

3.Le memory des objets :

Il s'agira de faire correspondre un objet avec un personnage ou un objet avec son nom.

4.Le memory des lieux :

Il s'agira de faire correspondre un objet ou un personnage avec le lieu indiqué dans l'histoire.

5.Le memory des œuvres d'art :

Il s'agira de faire correspondre un monument, un tableau ou une sculpture à son nom.

Ces différents jeux seront construits en fonction des éléments significatifs de l'histoire choisie par la classe dans le cadre du parcours de lecture.

La règle du jeu du memory

Elle sera rédigée pour permettre aux élèves de jouer et de comprendre ce qui est attendu.

Sitographie

- Un exemple de memory sur les règles de l'école :
<http://www.leblogdaliaslili.fr/les-regles-de-l-ecole-travail-et-jeux-autour-de-ces-regles-a1675464>
- Un exemple de jeu de memory sur le thème de la différence à partir d'albums de littérature jeunesse
<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maitrise-langue74/spip.php?article51>
- Un jeu des contraires
http://ekldata.com/crevette.eklablog.com/mod_article2906319_1.pdf
- Des jeux de memory à imprimer pour faire manipuler les élèves
<http://www.jeu-test-ma-memoire.com/jeux-de-memory/memory-a-imprimer>