

Grille d'analyse du jeu : Le Memory

PS MS GS

But du jeu : Gagner le plus possible de paires

Distribution : Matériel : 12 cartes (cartes 1 à 6, 2 couleurs) et un plateau. Organisation : les 12 cartes ont été mélangées et posées dos visible sur le plateau en 3 rangées de 4 cartes.

Règle : Le premier joueur désigné par le sort retourne deux cartes que son adversaire doit voir aussi. Deux possibilités se présentent :

◆ Les deux cartes ne forment pas une paire. Dans ce cas, on les replace comme au départ dos visible, mais en essayant de bien mémoriser leur emplacement, ce qui pourra servir par la suite. Le second joueur à son tour peut faire de même.

◆ Les deux cartes forment une paire. Dans ce cas, le joueur les sort du jeu, les place près de lui, comptabilise « une paire », et rejoue jusqu'à ce qu'il retombe dans le premier cas (pas de paire).

A la fin de la partie, quand toutes les paires ont été réalisées, on comptabilise le nombre total de paires formées, le gagnant étant, bien sûr, celui qui en a le plus.

Connaissances mathématiques	Capacités mises en jeu	Ce qu'il y a à faire pour jouer	Adaptation au niveau
<p>Approche des quantités et des nombres :</p> <p><u>Approche cardinale du nombre</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Lire et nommer les cartes Percevoir globalement des petites quantités. Distinguer valeur et couleur <p><u>Approche ordinale</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Connaître et mémoriser la comptine numérique de 1 à 5 PS, MS/GS de 1 à 10 	<p>Être capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> Exercer sa mémoire. D'apparier des cartes Mémoriser l'organisation spatiale Met en jeu des compétences <ul style="list-style-type: none"> D'observation De mémoire D'attention D'anticipation Spatiales Prise de décision (assumer ses actes) 	<p>Avant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Laisser les élèves découvrir les cartes à jouer librement Trier les cartes Expliquer la présence du symbole dans la partie inférieure et supérieure de la carte (tentation de le « compter ») <p>Pendant le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier que les élèves appliquent la règle et leur tour Arbitrage possible par un élève quand le jeu est familier <p>Après le jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> Construire une affiche des appariements possibles Proposer le jeu en atelier autonome quand le jeu est devenu familier ou avec ATSEM. 	<p>Variable le nombre de cartes à mettre sur le plateau.</p> <ul style="list-style-type: none"> PS Cartes de 1 à 3 avec 2 couleur Il s'agit d'apparier par valeur et couleur exemple 2 carreau /cœur et 2 pique/ trèfle MS Cartes de 1 à 3 avec quatre couleurs. il s'agit d'apparier avec deux couleurs différentes et avec la même valeur <i>Exemple</i> 2 cœur /pique ou 2 carreau / trèfle ou 2 cœur/ trèfle ou 2 pique / carreau GS Cartes de 1 à 6 avec appariement Même valeur soit avec deux couleurs ou avec quatre couleurs