

Mémoire: les hérissons

J'ai réalisé un jeu avec 14 images de hérissons, quelque peu revisités...
Je les ai trouvés sur la toile mais je les ai décorés à ma façon.
Je les propose en couleur et en noir et blanc.

Voici une progression possible :

- 1- Trouver les paires en couleur.
- 2- Trouver les paires en noir et blanc.
- 3- Trouver les paires avec une image en couleur et une en noir et blanc.
- 4- Rechercher l'intrus (la maîtresse a enlevé une image dans le lot).

OBJECTIFS : Travailler l'association d'image, la discrimination visuelle.
Travailler la concentration.
Mémoriser les différents hérissons du jeu.

5- Le Mémoire proprement dit.

Règles du jeu : toutes les cartes sont étalées, faces cachées contre la table ou le sol. Le premier joueur retourne 2 cartes : si elles sont identiques, il gagne la paire constituée et rejoue. Si les images sont différentes, il les repose, faces cachées, là où elles étaient et c'est au joueur suivant de retourner 2 cartes.

La partie est terminée lorsque toutes les cartes ont été assemblées par paires.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires.

OBJECTIFS : repérer les personnages les uns par rapport aux autres.
Mobiliser la mémoire, situer des images les unes par rapport aux autres.

Être capable de reconnaître les hérissons selon leur graphisme, selon leur taille, selon leur position.

Variables : varier le nombre total d'image ; apparier une image couleur et une noir et blanc, colorier les images en noir et demander de retrouver l'ombre de chaque hérisson.

Il est conseillé de plastifier les images.



