



Arts littéraires

5-12 ans

15 à 30 min

Petit groupe (5 à 15)

Jeu de mémoire

Essayer de se souvenir de l'emplacement des lettres afin de pouvoir retourner deux cartes identiques afin de les jumeler, et ce, le plus rapidement possible.

Source: Conseil Sport Loisir de L'Estrie

Matériel

- Papier cartonné ou autre papier rigide
- Ciseaux à bouts ronds
- Crayons feutre

Déroulement

Consignes

Version à un joueur

1. Faire brasser et mélanger les deux jeux de cartes par un participant;
2. Lui demander d'étendre les cartes par terre, face cachée;
3. Lui faire tourner une carte et lui demander de nommer le son de la lettre à voix haute (ex. : « K ») puis lui faire tourner une autre carte, en espérant qu'il s'agisse de la même;
4. Si les lettres ne sont pas les mêmes, lui faire retourner les deux cartes face cachée sur le sol;



5. Le faire essayer de nouveau;
6. Le but du jeu est d'essayer de se souvenir de l'emplacement des lettres afin de pouvoir retourner deux cartes identiques afin de les jumeler, et ce, le plus rapidement possible.

Variantes

1. Version à deux joueurs
 1. Chaque participant prend chacun un jeu de cartes (qui contient toutes les lettres de l'alphabet);
 2. Faire asseoir les participants un en face de l'autre et leur faire brasser leur jeu de cartes respectif;
 3. Demander à chaque participants d'étendre ses cartes devant lui, face cachée;
 4. Demander au premier participant de retourner une carte de son jeu, puis de retourner une carte du jeu de l'autre joueur, en espérant que les deux cartes soient identiques;
 5. Si les cartes sont différentes, lui faire retourner les deux cartes face cachée par terre. Si les cartes sont identiques, lui faire ramasser la paire de cartes;
 6. Décider si le joueur peut rejouer après un succès ou si les joueurs alternent les tours après chaque tentative pour ne pas décourager l'autre;
 7. Déclarer gagnant le participant qui récupère le plus de paires de cartes identiques.
2. Pour augmenter la difficulté, faire un jeu de cartes en lettres minuscules et un jeu de cartes en lettres majuscules;
3. Faire des associations mots/images.

Favorise le développement

- Lecture
- Écriture