

**Cycle** : 1

**Titre** : un memory numérique en maternelle

---

**Descriptif rapide** : des élèves de MS et GS travaillent en classe avec des memory numériques réalisés à partir de photographies choisies par l'enseignant. Ici, c'est l'utilisation d'un jeu de memory sur les oiseaux présents dans la cour de récréation qui va être décrit.

---

**Mot(s) clé(s)** : jeu, memory, ordinateur, internet, TBI, B2i

---

**Domaines d'activités** : Découverte du monde

**Compétences visées** :

Savoir se repérer sur l'espace de travail

Mémorisation spatiale

---

**Domaines du B2i** :

1. S'approprier un environnement informatique de travail

**Compétences du B2i** :

1.2 Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.

---

**Dispositif pédagogique** :

Travail en ateliers et lors des temps libres en classe

- 5 minutes en regroupement avec la classe entière
  - 15 minutes en atelier semi-autonome (pour 4 élèves)
- 

**Matériel et supports** :

Deux ordinateurs de fond de classe avec une connexion internet, un ordinateur portable et un TBI.

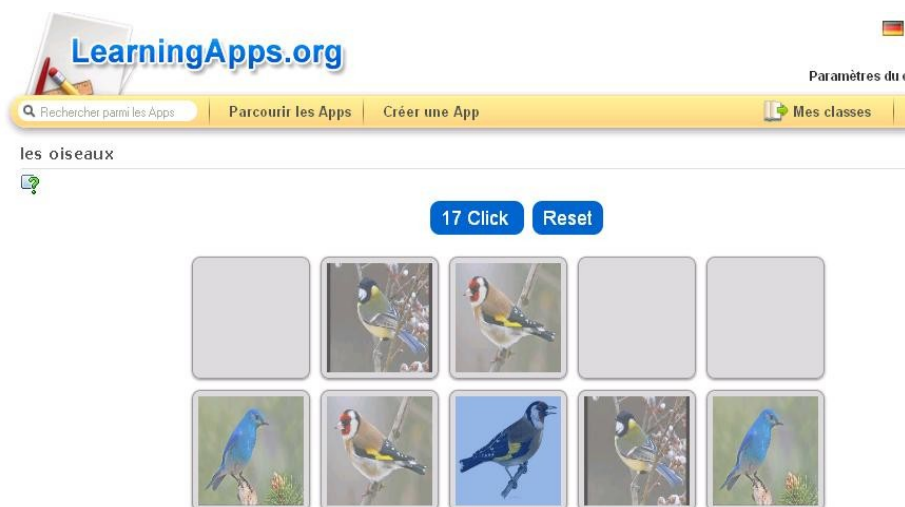
---

**Déroulement** :

Préparation de l'activité par l'enseignante :

L'enseignante a ouvert un compte (gratuit) sur le site internet learningapps.org.

Elle a créé une application de type « memory » et a sélectionné sur son ordinateur un nombre variable de photographies d'espèces d'oiseaux étudiées en classe dans le cadre d'un projet sur notre environnement proche.



En seulement 3-4 minutes, son application était créée sur internet.  
Une fois les photos téléchargées sur le site learningapps.org, le jeu de memory est créé automatiquement.  
Chaque séance de jeux dispose les cartes aléatoirement.  
Elle a ensuite créé un raccourci vers la page internet de l'activité sur chacun des postes de fond de classe (le login et le mot de passe du site ayant été sauvegardés dans le navigateur internet).

#### Déroulement de l'activité

Lors d'un regroupement, l'enseignante montre aux élèves de la classe à l'aide du TBI le principe du jeu jusqu'à ce que les consignes soient bien assimilées.

Les élèves vont pouvoir pendant plusieurs semaines jouer à ce jeu de memory sur plusieurs temps de classe :

Pendant les temps d'atelier : 4 élèves s'installent aux ordinateurs (2 par ordinateurs), lancent le jeu et y jouent en autonomie. En cas de souci technique, ils peuvent faire appel à un adulte qui est à proximité.

Pendant les moments libres en classe : le memory est à disposition des élèves comme une activité parmi toutes les activités possibles sur l'ordinateur (photos, vidéos, musiques, jeux divers, traitement de texte...) ou sur le TBI. Ils peuvent également y avoir accès en autonomie avec des règles spécifiques d'utilisation.

---

Scénario pédagogique proposé par l'école maternelle Albert Camus à Saint-Nazaire  
Circonscription de Saint Nazaire Ouest, Inspection académique de la Loire Atlantique  
date : 1 juin 2012

---

**Auteur(s)** : Aude Dholland, enseignante, école maternelle Albert Camus, Saint-Nazaire (44)  
**Contributeur(s)** : Franck Rouillé, animateur TUIC circonscription de Saint Nazaire Ouest, Inspection académique de la Loire Atlantique

---

#### **Variante (ou prolongement) :**

La différenciation est possible, car il est aisé de réaliser ce memory avec un nombre de cartes qui varie (de 6 à 15 paires).

*Evaluation* : les élèves identifient leurs progrès car la réussite est associée au nombre de clics (nombre de cartes retournées pour sa réussite) : l'émulation face à cette activité dont la mesure de réussite immédiate est importante permet à l'élève d'améliorer sa performance et de la comparer à celle des autres.

De nombreux autres types de jeux peuvent être réalisés à partir du site learningapps.org.  
En maternelle, les jeux de classement (trier des photos selon des critères (couleurs, objets, sonorités du mot, etc...)) et de remise en ordre (chronologie d'une histoire, sont particulièrement adaptés. L'erreur est très facilement identifiable pour des élèves non-lecteurs.

#### **Commentaire(s) de l'enseignant :**

Des logiciels de TBI permettent aussi de créer des memory, mais avec le site learningapps.org, la disposition des cartes est modifiée à chaque partie, ce qui n'est pas forcément le cas pour les autres.

#### **Apport spécifique des TICE :**

Un tel jeu de memory aurait pu être réalisé en version papier, en imprimant les différentes photos et en plastifiant les cartes.

L'intérêt de cette version numérique (outre le fait pour les élèves de manipuler l'ordinateur ou le TBI) réside principalement dans la simplicité et la rapidité pour l'enseignant de créer ce jeu (en 5 minutes, un nouveau jeu peut être créé depuis le domicile de l'enseignant et être automatiquement disponible et utilisable le lendemain matin pour les élèves en classe). Cela permet de générer de nombreux jeux sur des thèmes différents spécifiques aux projets de la classe. (Exemple autour d'un peintre « Picasso » etc). Ce jeu numérique est économe et très rapidement modulable. L'élève s'auto évalue sur ses propres compétences de mémorisation.