

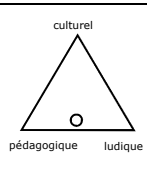
C07

Concentration game

Age :	5+
Cycle :	1-2-3
Nombre de joueurs :	2-5
Durée :	10 min.

1959
Ravensburger

Intérêt culturel	1/5
Valeur ludique	4/5
Richesse des formulations	3/5
Adaptabilité lexicale	5/5



Mots-clés : lexique - mémoire - observation - formulations

Description : Le jeu de mémoire est un grand classique qu'on n'a plus à présenter. Même si ce jeu ne véhicule que peu d'éléments culturels, il sollicite l'attention et la mémoire, et peut être favorablement utilisé en classe de langues vivantes. En voici tout de même les règles.

Règle du jeu : Le but du jeu est d'obtenir le maximum de paires de cartes. Il peut se jouer avec un jeu de cartes classiques ou des cartes de sa fabrication (à partir de 8 paires pour deux joueurs en cycle 2)

Installation : Disposer les cartes face cachée en rangées pour former un grand rectangle sur la table. Faire en sorte que les cartes ne se touchent pas pour qu'elles puissent être retournées individuellement.

Déroulement : Le plus jeune joueur commence. Il choisit une carte et la retourne en la nommant. Il choisit ensuite une seconde carte qu'il retourne et nomme. S'il a retourné deux cartes identiques, il pose la paire de cartes devant lui, et peut rejouer. Sinon, il retourne les deux cartes face cachée à la même position, et le joueur suivant prend la main.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que toutes les paires aient été gagnées. On regarde alors qui a gagné le plus de paires.

Visuel :



Variantes, adaptations et exploitations pédagogiques :

Ce jeu peut être introduit après les activités de compréhension et de répétition, au moment de la phase d'acquisition par groupes. Il permet de solliciter la production orale en continu, voir l'interaction entre élèves.

Il semble toutefois indispensable d'insister sur l'utilisation de formulations, et non seulement de lexique. Lorsqu'un élève retourne une carte, il doit formuler une phrase, même simple. Par exemple :

« *I can see a ...* », ou « *It's a ...* ». Il peut également dire s'il a obtenu une paire ou non : « *I've got/found a pair. I can play again./I haven't got/found a pair. It's your turn.* »

Il est possible de faire poser une question par les joueurs qui n'ont pas la main. Exemple : « *What do you see?* », ou « *Is it/Have you got/found a pair?* ».

En cycle 3, les paires peuvent être constituées d'une image et d'un mot, et favoriser ainsi les capacités de lecture à voix haute.

Capacités, activités de communication langagière :

	Comprendre, réagir et parler en interaction	Parler en continu	Lire
Capacités	Poser des questions et y répondre (variantes)	- reproduire un modèle oral - utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés.	- lire à haute voix (variante images-mots)

Lexique et formulations pour l'interaction : Consignes pour l'enseignant :

*I've got a pair of... I choose this card.
I haven't got a pair. It's your turn.
Ou : Have you got a pair? Yes I have/No, I haven't.
I can see a ... I can play again.*

*Shuffle the cards.
Display the cards in rows.
Try to find matching pairs. Flip two cards.
You can play again if you find a pair.*

