



se rappeler
fun to remember
sich erinnern
ricordarsi
zich herinneren

NATHAN

se rappeler

Voici toute une série de jeux simples et amusants, qui favorisent chez l'enfant l'observation, l'attention et la mémoire.

Ils sont à difficulté progressive et il est conseillé de les utiliser dans l'ordre.

Présentation du matériel de la boîte

- 4 planches illustrées recto-verso.
- 1 planche encastrements.
- 8 grands sujets : Le jeu du paysage (2 personnages, 2 maisons, 2 arbres, 1 chien, 1 mouton).
- 2 séries de 24 images (soit 48 visages) : Le mémo des jumeaux.
- 4 séries de 8 images (soit 32 sujets) : Le mémo suite - Le mémo des sons.
- 20 jetons "silhouettes" prédécoupés : Jeu de Kim - Dans la poche.
- 80 pions.
- 4 sachets plastique.

Les planches nécessaires à un même jeu ont un cadre de couleur identique.

Avant de commencer à jouer, détacher soigneusement avec des ciseaux tous les éléments prédécoupés et grouper les images par jeu dans les sachets.

LES JEUX

Le mémo des jumeaux

2 à 4 joueurs (ou plus)

- Prendre les 2 séries de 24 images (visages), les mettre à l'envers sur la table, les mélanger et les étaler.
- Chaque joueur, à son tour, retourne deux images.
- Si celles-ci présentent le même visage (exemple : 2 fois le grand-père ou 2 fois le bébé), il ramasse la paire et rejoue.

Sinon, il remet les 2 images à l'envers et à leur place et c'est au tour du joueur suivant.

- Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a le plus de paires.

Le jeu du paysage

à 2 joueurs

L'un des joueurs est meneur de jeu, l'autre le joueur.

- Le meneur de jeu prend la planche encastrements, les 8 grands sujets (mouton, maisons, personnages, etc.) et les pions.
- Il place secrètement 4 sujets au choix dans les encastrements de la planche et la présente rapidement au joueur (le temps de frapper 10 fois dans ses mains).
- Puis il reprend la planche, change (sans le montrer) un ou deux sujets et la présente à nouveau au joueur.
- Le joueur doit dire quels sujets ont été remplacés. Chaque bonne réponse rapporte 1 pion.
- Puis le joueur devient meneur de jeu et la partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait 10 pions. Il est alors le gagnant.

Le jeu du paysage

à 3 ou 4 joueurs

Il se joue avec les éléments du jeu précédent plus les 4 planches identiques représentant chacune les 16 combinaisons "paysage" possibles.

- Ceux-ci observent le paysage proposé pendant que le meneur de jeu compte jusqu'à 10. Puis la planche encastrements est cachée.
- Chaque joueur prend une planche paysage.
- Les pions sont posés au milieu des joueurs.
- Un meneur de jeu est désigné.
- Il place 4 sujets sur la planche encastrements et la présente aux joueurs.
- Les joueurs cherchent alors sur leur planche l'image présentant les 4 mêmes sujets. Quand ils pensent avoir trouvé, ils prennent un jeton et le pose sur l'image.
- Les planches sont alors contrôlées avec la planche encastrements : les joueurs qui ont bien trouvé gardent le pion, les autres le remettent au meneur de jeu.

- Puis un autre joueur est nommé meneur de jeu et présente la planche paysage en changeant des éléments.
- La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait été trois fois (ou plus) meneur de jeu.
- Le vainqueur est celui qui a gagné le plus de pions.

Le jeu de Kim

2 à 4 joueurs

Se joue avec les 20 jetons "silhouettes", les 4 planches identiques les représentant et les 80 pions.

- Distribuer une planche à chaque joueur.
- Poser les pions au milieu des joueurs.
- Désigner un meneur de jeu.
- Celui-ci dispose les 20 jetons "silhouettes" face visible sur la table.
- Les joueurs examinent quelques instants les jetons et leurs emplacements.
- Puis le meneur de jeu cache les jetons (avec le couvercle de la boîte placé debout par exemple), en enlève plusieurs (ou un) et modifie l'emplacement des autres jetons.
- Le couvercle est ensuite enlevé : les joueurs examinent à nouveau les jetons pour voir ceux qui manquent. Puis ils prennent autant de pions qu'ils ont relevé de jetons manquants et les posent sur leur planche, un sur chaque sujet manquant.

- Les planches sont alors contrôlées : les joueurs qui ont bien trouvé gardent leurs pions, les autres les rendent au meneur de jeu.
- Puis les jetons ôtés sont remis avec les autres. On désigne un autre meneur de jeu qui, à son tour, enlève des jetons en les cachant, et la partie se poursuit comme précédemment indiqué.
- Lorsque les joueurs ont été deux fois (ou plus) meneur de jeu, la partie s'arrête.
- Le gagnant est le joueur qui a trouvé le plus souvent et qui possède donc le plus de pions.

Variante

- Mettre une partie des jetons sur la table (5, 6, 7, 8,...).
- Les joueurs les observent quelques secondes puis les jetons sont recouverts avec le couvercle de la boîte.
- Les joueurs doivent placer un pion sur les sujets de leur planche correspondant aux jetons observés.
- Les jetons sont alors découverts et le gagnant est le joueur qui en a noté le plus.

Le mémo suite

2 à 4 joueurs (ou plus)

Se joue avec les 4 séries de 8 images. Chaque série à un cadre de couleur différente.

- Choisir une série d'images, les poser à l'envers sur la table et les mélanger. Elles constituent la pioche.
- Le premier joueur tire une image de la pioche, annonce ce qu'elle représente (par exemple "maison"), puis la pose à l'envers à côté de la pioche.
- Le deuxième joueur, à son tour, tire une image : il doit nommer d'abord celle tirée par le premier joueur, puis celle qu'il vient de piocher. Exemple : maison, cochon. Il pose ensuite l'image à l'envers, à côté de celle précédemment écartée.

- Le troisième joueur joue de la même façon, mais doit annoncer d'abord, et dans l'ordre, les 2 images précédemment tirées, puis la sienne. Exemple : maison - cochon - mou-ton.

- La partie se poursuit ainsi, mais dès qu'un joueur pense qu'un adversaire s'est trompé dans l'énumération des images, il lui dit "stop".

La suite d'images est alors vérifiée : si l'adversaire s'est trompé, il est éliminé. Sinon, c'est le joueur qui a dit "stop" qui est éliminé.

- Le gagnant est le joueur qui reste seul en ayant correctement nommé les images dans l'ordre.
- Lorsque les joueurs se sont familiarisés avec les images, ils peuvent jouer avec 2 séries.

Le mémo des sons

2 à 4 joueurs (ou plus)

Se joue également avec les 4 séries de 8 images. Le nom des sujets de chaque série à la même consonance : soit "on" – soit "ou" – soit "o" – soit "in". Exemple : poussin, lapin, sapin,...

Avant de commencer à jouer, faire nommer par les joueurs les sujets de chaque image.

- Choisir 2 séries d'images, les mettre à l'envers, les mélanger et les étaler.
- Chaque joueur, à son tour, retourne 2 images.

Si celles-ci présentent deux sujets ayant la même consonance (exemple : lapin – patin ou chapeau – moto), il ramasse la paire et rejoue en retournant 2 autres images.

Sinon, il remet les 2 images à l'envers et à leur place, et c'est au tour du joueur suivant.

- Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a le plus de paires.

- Le jeu peut se faire également avec 3 ou 4 séries. On peut alors décider de retourner 3 ou 4 images à la fois pour ramasser des tierces ou des carrés ayant la même consonance.

Nota : pour tous les jeux de Mémo, regarder attentivement, en cours de jeu, les images qui sont retournées puis reposées, pour les choisir aux tours suivants.

Dans la poche

2 à 4 joueurs

Dans ce jeu, il s'agit de découvrir les jetons cachés par les autres joueurs.

Utiliser les 20 jetons "silhouettes", les 4 planches identiques les représentant.

- Chaque joueur reçoit une planche. Les jetons sont placés à l'envers dans le couvercle de la boîte.
- Chaque joueur tire secrètement un jeton, le regarde (sans le montrer aux autres joueurs) et le met dans sa poche.
- Le premier joueur interroge son voisin de gauche en posant une seule question.

Exemple : Est-ce que c'est rond ?
ou Est-ce que c'est rouge ?
ou Est-ce un animal ?

- Si la réponse est "non", c'est au tour du joueur suivant d'interroger.

- Si la réponse est "oui", le joueur a le droit de questionner une seconde fois en proposant un des sujets, par exemple "c'est la souris" ou "c'est le ballon".

- Si la réponse est "oui", le joueur reçoit le jeton et le pose sur l'image correspondante de sa planche.

- Si la réponse est "non", c'est au tour du joueur suivant d'interroger.

- Le joueur qui a donné son jeton en tire un autre du couvercle et le met dans sa poche.

- La partie se poursuit ainsi, les joueurs interrogeant soit leur voisin de gauche, soit un joueur de leur choix.

- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a gagné 5 jetons.

POUR JOUER SEUL

Tous ces jeux peuvent être utilisés pour jouer seul, en complétant les planches. Groupement, classement,

mise en correspondance, identification, autant d'activités qui exercent la mémoire visuelle de l'enfant.

LES JEUX COMPLÉMENTAIRES

Outre les jeux présentés précédemment, ce matériel permet aussi de

nombreux autres petits jeux où seules les images sont utilisées.

En voici quelques exemples

Avec les 4 séries de 8 images

A) La réussite

Il s'agit ici de grouper les 8 images ayant la même consonance.

- Chaque joueur reçoit une image de consonance différente et la pose, face visible, devant lui.
- Les autres images sont posées à l'envers au milieu des joueurs. Elles constituent la pioche.
- Le premier joueur tire une image et dit ce qu'elle représente.
 - Si le nom du sujet a la même consonance que celui de l'image déjà posée, il la place à côté.
 - Sinon, il la met à l'envers, au talon, à côté de la pioche.
- Le second joueur a deux possibilités :

1) il prend, si elle l'intéresse, l'image rejetée au talon par le joueur précédent et la pose à côté de celle reçue au départ,

2) il pioche une image. Si elle l'intéresse, il la pose, sinon il la met au talon à l'envers.

- Les autres joueurs procèdent de même, soit en tirant une image de la pioche, soit en prenant la dernière image rejetée au talon, et la partie se poursuit ainsi.
- Lorsque la pioche est épuisée, les joueurs piochent dans le talon.
- Le gagnant est le joueur qui, le premier, a groupé les 8 sujets de même consonance.

B) Le jeu des carrés

Il s'agit ici de former des groupes de 4 images ayant chacune une consonance différente.

Exemple : oiseau – maison – marin – kangourou.

consonance que celui de l'image précédemment posée, il la place à côté.

- Sinon, il la remet à l'envers dans la pioche.

- Chaque joueur reçoit une image et la pose, face visible, devant lui.
- Les autres images sont posées à l'envers au milieu des joueurs. Elles constituent la pioche.
- Le premier joueur tire une image et dit ce qu'elle représente.
 - Si le sujet présenté à une autre
- Les autres joueurs procèdent de la même façon, chacun à leur tour.
- Dès qu'un joueur a formé un groupe de 4 images (1 par consonance), il le met de côté.
- Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a formé le plus de groupes.

Avec les 24 images "jumeaux" (une série)

Le jeu des devinettes

- Les images sont posées à l'envers et constituent la pioche.
- Chaque joueur en tire une qu'il garde cachée.
- Le premier joueur interroge le joueur placé à sa gauche.

Exemple : "est-ce un garçon ou une fille ?". Suivant la réponse, garçon ou fille, le joueur pose une deuxième question en citant une particularité.

Exemple : "est-ce le garçon qui a des lunettes ?"

- Si la réponse est oui, le joueur reçoit l'image et la met de côté.
- Si la réponse est non, c'est au tour du joueur suivant d'interroger.
- Le joueur qui a donné son image en reprend une autre dans la pioche et la partie se poursuit ainsi.
- Le gagnant est le joueur qui, en fin de partie, a le plus d'images.