



MEMOLUD

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Jeu d'observation et de reconnaissance, Mémolud fait aussi appel à la mémoire immédiate. Il sensibilise les enfants à la lecture par des activités individuelles ou collectives demandant attention visuelle, réflexe et rapidité. Il développe :

- **Au niveau moteur** : motricité fine (préhension et coordination).
- **Au niveau intellectuel** : attention, observation, mémorisation, symbolisation par association d'images, déduction logique, expression orale (dénomination).
- **Au niveau social** : patience, respect des règles.

A chaque planche correspond un objectif dont le but est de sensibiliser l'enfant au monde de l'image et de l'écrit : identification de couleurs, de formes, de graphismes simples ou complexes pour les plus jeunes, à la lecture de signes, de lettres, de mots pour les plus grands...

PRESENTATION

Age

2 à 4 ans pour le Mémolud 1 (série rose).
4 à 6 ans pour le Mémolud 2 (série verte).

Mémolud Série 1
Réf. FBL 98001

Mémolud Série 2
Réf. FBL 98002

} 2 plateaux percés de 12 fenêtres rondes
24 couvercles roses pour la série 1, verts pour la série 2.
6 planches imprimées recto-verso (12 jeux) numérotées de 1 à 6
en rose pour la série 1, en vert pour la série 2.

Complément
Mémolud Série 1
Réf. FBL 98011

Complément
Mémolud Série 2
Réf. FBL 98012

} 6 modèles (12 jeux) numérotés de 7 à 12,
en rose pour la série 1, en vert pour la série 2.
1 planche vierge transparente permettant des utilisations libres en
positionnant des photos, images ou dessins et en écrivant au feutre
effaçable à sec.

DEROULEMENT DU JEU

Un code figure sur chaque planche pour indiquer l'exercice demandé :

- memory = découvrir 2 images identiques
- ou
- jeu d'association = découvrir 2 images ayant un lien logique.

Quelque soit le type de planche, Mémolud peut être utilisé en manipulation individuelle ou en jeu de société à 2 ou 4 joueurs.

JEU DE MANIPULATION INDIVIDUELLE

1 plateau pour 1 enfant.

Enseignant ou enfant choisit une planche et la glisse dans le plateau.

1. Tous les couvercles sont enlevés : l'enfant prend 2 couvercles et cache 2 images identiques ou 2 images à associer (suivant la planche choisie) le plus rapidement possible. Le jeu est terminé lorsque tous les couvercles sont placés.
2. Tous les couvercles sont placés sur les fenêtres : L'enfant soulève 2 couvercles à la fois. Si les 2 images découvertes correspondent (elles sont identiques ou bien liées logiquement) l'enfant enlève les couvercles, sinon, il les repose. Le jeu est terminé lorsque tous les couvercles sont enlevés.

JEU DE SOCIÉTÉ A 2 JOUEURS (2 groupes peuvent jouer simultanément)

1. 1 plateau pour 2 enfants : la planche choisie est glissée dans le plateau et les couvercles sont déposés sur les fenêtres. A tour de rôle, chacun soulève 2 couvercles : si les 2 images correspondent (identiques ou images à associer) le joueur garde les 2 couvercles, sinon, il les repose. Le gagnant est celui qui a retiré le premier le plus de couvercles.
2. 1 plateau pour chacun des 2 joueurs : glisser 2 planches ayant le même numéro, 1 par plateau. Appliquer la règle ci-dessus. Le gagnant est celui qui a enlevé tous les couvercles le premier.

Remarque : le même jeu peut être réalisé avec 4 enfants : 2 par plateau.

UN JEU OUVERT

Une planche vierge transparente permet de multiplier les possibilités de ce jeu et de l'adapter aux activités de la classe en utilisant un des trois principes suivants :

- Associer 2 images identiques
- Associer 2 images ayant un lien logique
- Associer 1 image et le mot écrit

Exemples :

Jeux autour des prénoms des enfants de la classe

1. L'enseignant écrit sur la planche transparente 2 fois 6 prénoms à l'aide d'un feutre effaçable à sec. L'objectif de ce premier jeu est de reconnaître son prénom ou celui de autres enfants de la classe dans différentes écritures (cursive, scripte, majuscule).
2. L'enseignant place à l'intérieur de la planche 6 photos d'enfants puis les 6 prénoms correspondants. Chaque enfant doit cacher sa photo et son prénom ou le prénom et la photo d'un autre enfant.

Jeu de loto

- Objectif : développer la rapidité à reconnaître une lettre, un mot, une image.
- L'enseignant peut préparer 2 planches sur des feuilles de papier ainsi que des séries de cartes reprenant les images, mots, etc. des 2 planches. (dans ce cas, tous les éléments de chaque planche peuvent être différents).
- 1 joueur par plateau et un meneur.
- Le jeu commence couvercles enlevés et l'enfant cache l'image ou le mot reconnu.
- Le gagnant est celui qui a couvert son plateau le premier.

MEMOLUD

PADAGOGISCHE ZIELE

Das Beobachtungs- und Erkennungsspiel Memolud fördert unter anderem auch das Kurzzeitgedächtnis. Es sensibilisiert Kinder durch individuelle oder kollektive Aktivitäten für das Lesen und erfordert visuelle Aufmerksamkeit, gute Reflexe und Schnelligkeit. Es entwickelt:

Auf der Ebene der Motorik : Feinmotorik (Greifen und Koordination).

Auf intellektueller Ebene : Aufmerksamkeit, Beobachtungsgabe, Gedächtnis, Symbolisierung durch Bildassoziation, logische Folgerung, Ausdrucksweise.

- **Auf sozialer Ebene** : Geduld, Einhaltung der Spielregeln.

Jede Vorlage entspricht einer Zielsetzung mit der Absicht das Kind für die Welt des Bildes und der Schrift zu sensibilisieren : Identifizierung von Farben und Formen, von einfachen oder schwierigeren graphischen Abbildungen für die Kleineren und zum Lesenlernen von Zeichen, Silben und Wörtern für die Größeren ...

PRASENTATION

Alter

2 - 4 Jahre für Memolud 1 (rosa Serie)

4 - 6 Jahre für Memolud 2 (grüne Serie)

Memolud Serie 1
 Art. Nr. FBL 98001

Memolud Serie 2
 Art. Nr. FBL 98002

6 beidseitig bedruckte Vorlagen (12 Spiele) nummeriert von 1 - 6, Serie 1 in rosa, Serie 2 in grün.

2 Tafeln unterbrochen von 12 runden Fenstern

24 Abdeckungen in rosa bei Serie 1, in grün bei Serie 2.

Ergänzung

Memolud Serie 1
 Art. Nr. FBL 98011

Ergänzung
 Memolud Serie 2
 Art. Nr. FBL 98012

6 Modelle (12 Spiele) nummeriert von 7 - 12
 Serie 1 in rosa, Serie 2 in grün.

1 transparente Tafel zur freien Benutzung. Memolud Auflegern mit Fotos, Bildern oder Zeichnungen, Beschriftung mit trockenabwischbaren Tusche.

SPIELABLAUF

Auf jeder Vorlage erscheint ein Code, der die geforderte Übung angibt :

- Memory = Entdeckung von 2 identischen Bildern
 oder
- Assoziationsspiel = Entdeckung von 2 Bildern mit einer logischen Verbindung.

Egal um welchen Unterlagentyp es sich handelt, kann Memolud individuell oder als Gesellschaftsspiel mit 2 oder 4 Spielern gespielt werden.

EINZELSPIEL

1 Vorlage für 1 Kind.

Betreuer oder Kind wählen 1 Vorlage und schieben sie in die Tafel.

1. Alle Deckel sind entfernt : Das Kind nimmt 2 Abdeckungen und verdeckt so schnell wie möglich 2 identische oder 2 zu assoziierende Bilder (je nach der gewählten Tafel). Das Spiel ist beendet, sobald alle Abdeckungen aufgelegt sind.
2. Alle Abdeckungen liegen auf den Fenstern. Das Kind hebt 2 Abdeckungen gleichzeitig ab. Wenn die 2 entdeckten Bilder sich entsprechen (sie sind identisch oder logisch miteinander verbunden), nimmt das Kind die Abdeckungen ab, wenn nicht legt es sie wieder an ihre Stelle. Das Spiel ist beendet, sobald alle Abdeckungen abgenommen sind.

GESELLSCHAFTSSPIEL MIT 2 SPIELERN

(Es können 2 Gruppen gleichzeitig spielen)

1. 1 Vorlage für 2 Kinder : die gewählte Vorlage wird in die Tafel geschoben und die Abdeckungen werden auf die Fenster gelegt. Der Reihe nach nimmt jeder 2 Deckel ab : Wenn die 2 Bilder sich entsprechen (identische oder sich assoziierende) behält der Spieler die 2 Abdeckungen, wenn nicht legt er sie wieder ab. Gewinner ist derjenige, der als erster im Besitz der meisten Abdeckungen ist.
2. 1 Vorlage für jeden der 2 Spieler : 2 Vorlagen mit der gleichen Nummer in jeweils eine Tafel schieben. Nach beschriebener Regel vorgehen. Gewinner ist derjenige, der alle Abdeckungen als erster abgenommen hat.

Hinweis : Das gleiche Spiel kann mit 4 Kindern gespielt werden : 2 pro Vorlage.

OFFENES SPIEL

Eine unbeschriftete, transparente Tafel erlaubt, die Möglichkeit dieses Spiel zu vervielfachen und es den Tätigkeiten der Klasse anzupassen, indem folgende Grundlagen eingesetzt werden :

- Assoziation von 2 identischen Bildern
- Assoziation von 2 Bildern mit einer logischen Verbindung
- Assoziation von 1 Bild und dem geschriebenen Wort

Beispiele :

Spiele mit den Vornamen der Schüler

1. Der Lehrer schreibt mit einem trockenabwischbaren Filzstift 2 mal 6 Vornamen auf die transparente Tafel. Ziel dieses ersten Spiels ist, seinen Vornamen oder den der anderer Kinder der Klasse in verschiedenen Schriftarten zu erkennen (Kursivschrift, Druckbuchstaben, Großschrift).
2. Der Lehrer legt 6 Kinderfotos in die Tafel und schreibt die 6 entsprechenden Vornamen. Jedes Kind muß sein Foto und seinen Vornamen oder den Vornamen und das Foto eines andern Kindes abdecken.

Wettkampf

- Ziel ist Training der Schnelligkeit beim Erkennen eines Buchstabens, eines Wortes, eines Bildes.
- Der Lehrer kann 2 Vorlagen auf Papier sowie Kartenserien vorbereiten, auf denen die Bilder, Wörter usw. der beiden Vorlagen wieder aufgenommen werden. (In diesem Fall können alle Elemente jeder Vorlage verschieden sein).
- Spieler pro Vorlage und ein Spielführer. Das Spiel beginnt mit abgenommenen Abdeckungen und das Kind versteckt das erkannte Bild oder Wort.
- Gewinner ist, wer seine Vorlage als erster abgedeckt hat.