

Le memory des paysages

Matériel : 2 jeux de 9 photos, un jeu de 9 étiquettes-mots en script et un jeu de 9 étiquettes-mots en cursive. Photos à imprimer en couleur et étiquettes mots sur papier couleur (pour éviter lecture par transparence quand les cartes sont face cachées sur la table) à découper et à plastifier.

Vocabulaire utilisé :

côte rocheuse, falaise, montagne, plage de sable, plaine, plateau, rivière, vallée, village

Nombre de joueurs : 2 ou 3

Ce jeu a été pensé comme prolongement d'une séquence de géographie sur les paysages (séquences inspirées de la méthode « les nouveaux univers cycle 2 Ed SED 2016 » séquence 12 les paysages) avec des élèves d'âge CE2 à CM2.

Objectifs :

Mémoriser et réinvestir le vocabulaire découvert et appris dans les séances de la séquence 12 du livre cité ci-dessus, intitulée « les paysages »

Consolider les acquis lexicaux.

Reconnaissance visuelle d'images, et de mots en cursives comme en script.

Favoriser la mémorisation en situation d'interactions ludiques.

Liens avec les programmes 2016 : identifier des paysages (Cycle 2) Reconnaître différents paysages : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts...

Points de vigilance : la différence entre *plaine* et *plateau* a besoin d'être reformulée à plusieurs reprises (plateau en altitude et plaine en bas). La différence entre fleuves et rivières n'est pas évoquée dans ce jeu. La notion de vallée n'est abordée qu'entre deux massifs montagneux.

Modes d'utilisation : Les modes 1 et 2 peuvent être utilisés par tous les élèves (y compris les NSA non lecteurs)

- 1) Memory image/image (muet)
- 2) Memory image/image (nommée)
- 3) Memory image/mot en script (avec oralisation ou non)
- 4) Memory image/mot en cursive (avec oralisation ou non)
- 5) Memory mot en cursive/mot en script (avec oralisation)

Quel que soit le mode utilisé les cartes sont mélangées et disposées sur la table face cachée.

Le premier joueur retourne 2 cartes l'une après l'autre, si elles sont identiques alors il gagne la paire. Après une première partie, dans un objectif de production orale on peut exiger que l'image soit nommée pour gagner la paire. Le gagnant est celui qui a formé le plus de paires.

Si tous les élèves ne produisent pas à l'oral, il est important de ne pas les exclure du jeu car ils sont en situation de réception (qui précède la production). S'ils sont lecteurs ils peuvent exceller dans les modes 3, 4 et 5.

Les images sont gratuites et libres de droit :

plaine, côte rocheuse, plage de sable (ed SED les nouveaux univers 2016, cycle 2) ;

falaise, village, rivière, vallée, montagne : <https://cliophoto.clionautes.org/>

plateau : <https://www.pexels.com/>