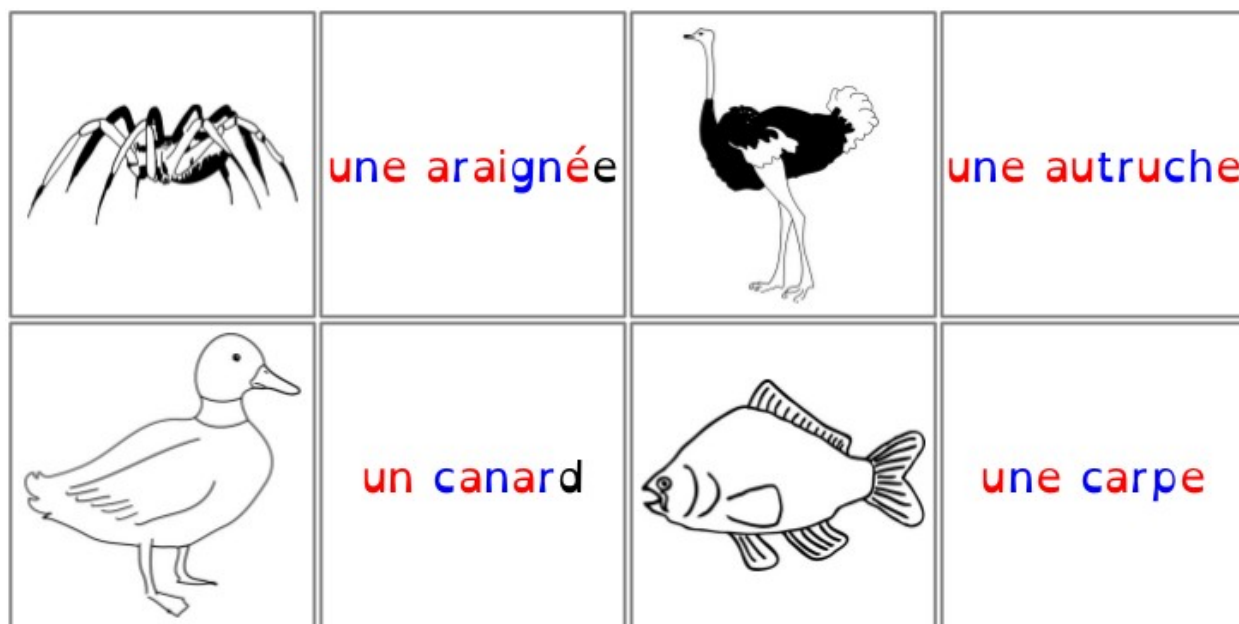


Mémo des animaux

Jeu de mémoire
Appariement images et mots écrits



Réalisation : R. Samier
Contributions et logiciels libres en orthophonie – logopédie
<http://orthophonielibre.wordpress.com>
Licence **Creative Commons Attribution 3.0 France**

Police de caractère : **OpenDyslexic** par **Abelardo Gonzalez**
Disponible sur <http://dyslexicfonts.com>
Licence **Creative Commons Attribution 3.0 Unported License**

Images : Clic images 2.0
Disponibles sur <http://www.cndp.fr/crdp-dijon/-Clic-images-.html>
Licence **Creative Commons Attribution 2.0 France**



Principe

Mémo des animaux est un jeu de mémoire pour l'appariement entre images et mots écrits.

Les mots écrits sont présentés avec la police de caractère **OpenDyslexic** afin de faciliter l'analyse visuelle des lettres.

Nous avons utilisé un code couleur pour faciliter le décodage grapho-phonétique :

- en rouge, les graphèmes correspondant à une oralisation vocalique
- en bleu, les graphèmes correspondant à une oralisation consonantique
- en noir, les lettres muettes.

Règles

Version mémo

Découper chaque carte.

Les retourner face cachée et les mélanger.



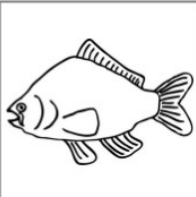
Vous pouvez ensuite les disposer de façon régulière sous la forme d'un tableau (par exemple 6 x 4 cases si vous jouez avec 24 cartes).

Le premier joueur retourne deux cartes sans les changer de place. Si les deux cartes correspondent au bon appariement entre l'image et le mot écrit, il gagne le couple de carte, sinon il retourne les cartes face cachée et passe son tour au joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui a gagné le plus grand nombre de cartes.

Version loto

Imprimer les planches d'images en 2 exemplaires. Le premier jeu de planches va servir à découper chaque carte individuellement. L'autre jeu de planches pourra être découpés en rectangles, par exemple de 2 x 4 cases.

	une araignée		une autruche
	un canard		une carpe

Les grandes cartes sont distribuées entre chaque joueur. Les cartes individuelles correspondantes sont retournées face cachée et mélangées au centre de la table.

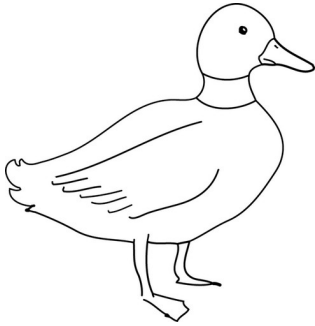
Le premier joueur pioche une carte. Si la carte piochée correspond à l'une des images ou à l'un des mots de ses grandes cartes, il peut la poser sur sa grande carte et rejouer. Si la carte piochée correspond à celle d'un autre joueur, il lui tend la carte et passe son tour au joueur suivant. Le vainqueur est le premier à avoir retrouvé l'ensemble de mots et images correspondant à ses grandes cartes.



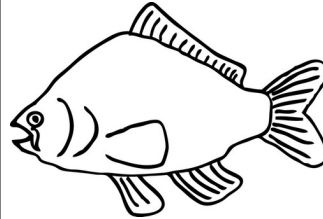
une araignée



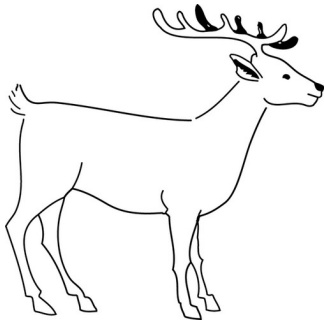
une autruche



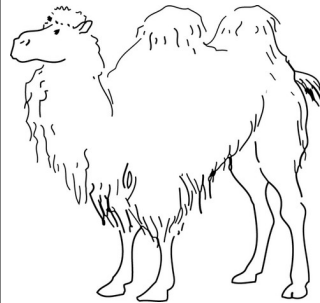
un canard



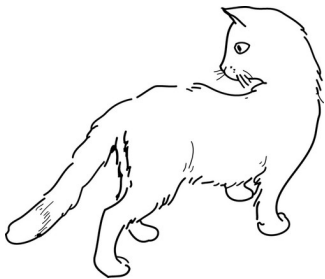
une carpe



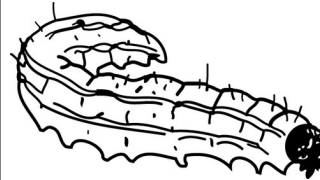
un cerf



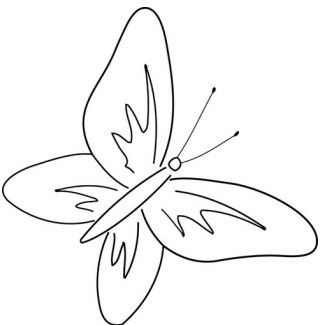
un chameau



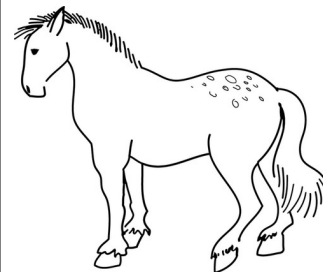
un chat



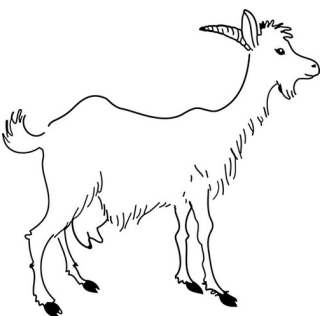
une chenille



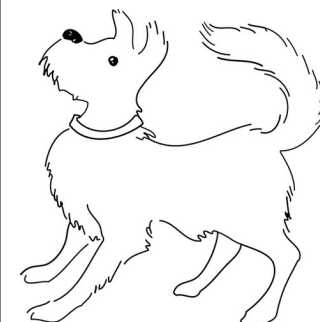
un papillon



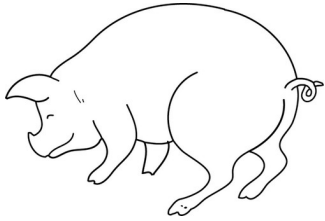
un cheval



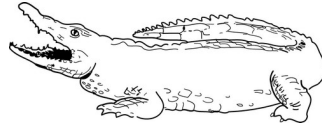
une chèvre



un chien



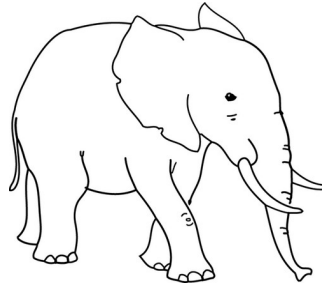
un cochon



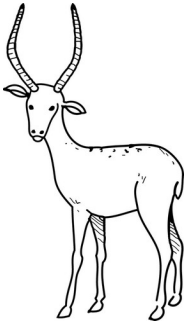
un crocodile



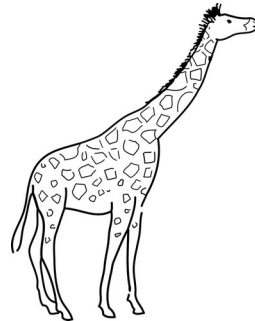
un écureuil



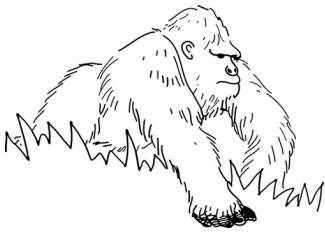
un éléphant



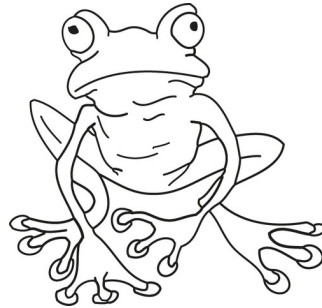
une gazelle



une girafe



un gorille



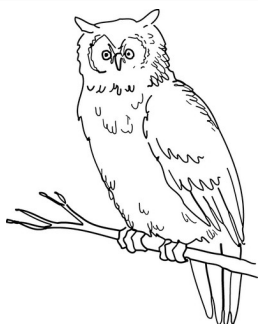
une grenouille



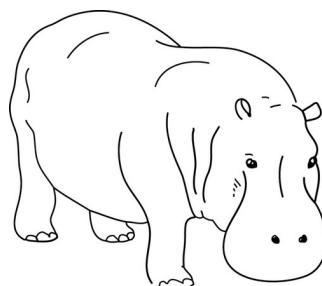
un hamster



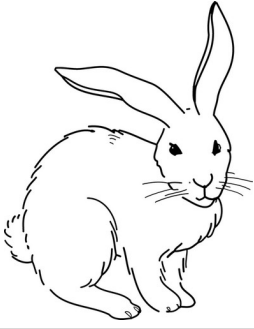
un hérisson



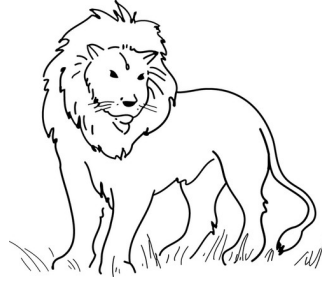
un hibou



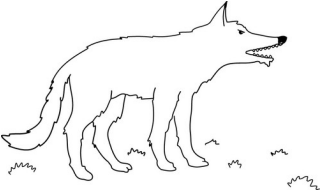
un hippopotame



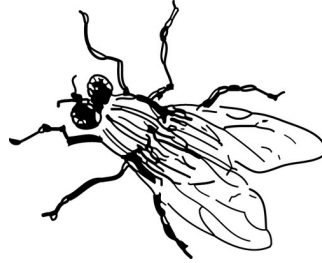
un lapin



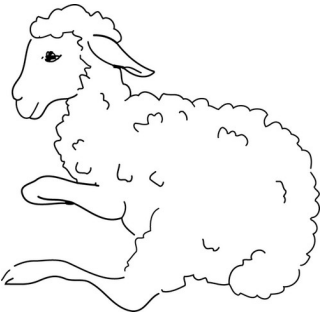
un lion



un loup



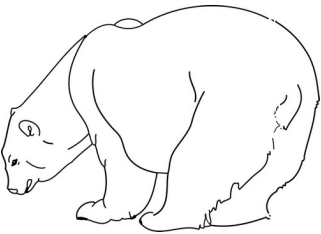
une mouche



un mouton



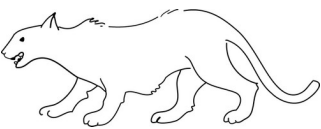
une oie



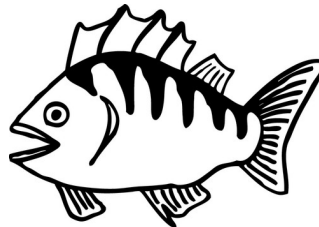
un ours



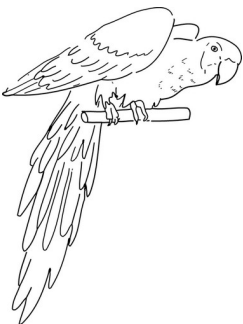
un panda



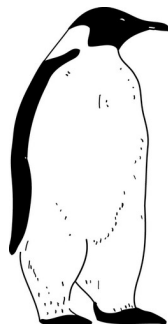
une panthère



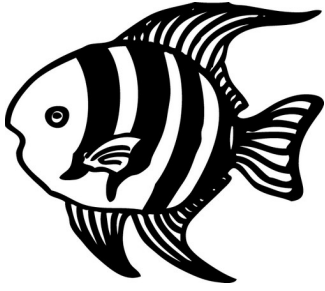
une perche



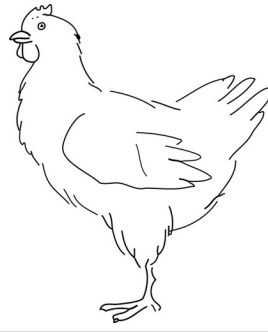
un perroquet



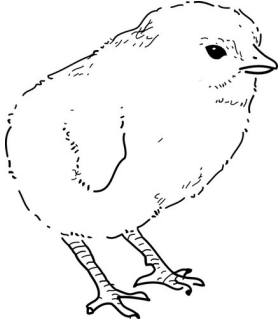
un pingouin



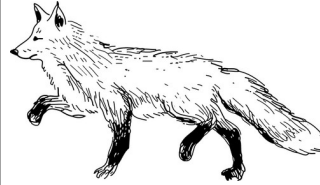
un poisson



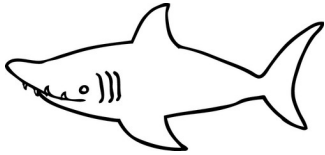
une poule



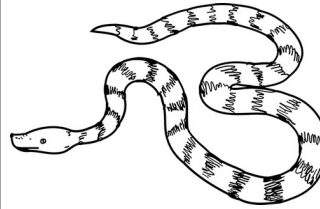
un poussin



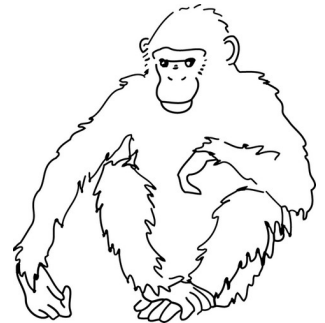
un renard



un requin



un serpent



un singe



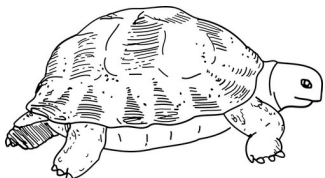
une souris



un thon



un tigre



une tortue



une vache