

LITTLE MEMO



2 à 7 joueurs

Vous gagnez lorsque vous avez gagné plus de fleurs que les autres.

Au-delà de la mémorisation d'un certain nombre de mots (l'escargot, l'abeille, la tortue, le papillon, la libellule, la grenouille...), il s'agit pour les élèves de découvrir de nouvelles sonorités et de jouer avec.

Dans un premier temps, expliquer aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu de mémorisation avec les animaux. Ce jeu se fera dans la langue du parent qui tient l'atelier. Les mots sont nouveaux mais certains grattent la gorge, d'autres sonnent aigu etc... (ne pas hésiter à donner des informations sur les sonorités qui vont être entendues afin de les habituer à prendre conscience de l'importance du corps dans la production des sons).

Présenter rapidement la consigne et faire jouer les élèves.

– Ne commencer qu'avec 3 animaux (le choix se fait avec le parent soit en fonction de la proximité phonologique des mots, ou bien parce qu'il y a une partie du mot récurrente, ou parce que les sonorités sont ludiques, ...).

Dans un premier temps, nommer les trois animaux plusieurs fois. Les donner ensuite aux élèves. L'élève qui a cet animal le lève. Pour accompagner les premières fois et sécuriser les élèves, n'hésitez pas à

regarder l'enfant qui a le bon animal pour qu'il comprenne que c'est lui et soit donc en réussite. Ne pas hésiter à parler doucement et à jouer sur la prononciation.

Changer d'enfants et recommencer 2 à 3 fois.

– Demander ensuite aux élèves de poser les animaux devant vous dans l'ordre que vous indiquez.

– Maintenant que les enfants ont bien entendu le nom des animaux, alignez-les devant les élèves. Vous pouvez commencer la partie !

– Cette fois, j'aligne les animaux devant moi et je vais en cacher un. Vous me direz lequel. Si vous vous en rappelez, dites-moi le mot dans la langue avec laquelle on vient de jouer. Fermez vos yeux (cette partie peut être dite dans la langue du parent à condition qu'il mime l'action). Ouvrez les yeux. Que manque-t-il ? Les élèves vont sûrement le dire en français. Valorisez quand même si c'est le bon animal. Le répéter dans la langue de l'atelier.

Si les élèves se débrouillent bien, vous pouvez rajouter un autre animal et rejouer aux différents jeux.