

AP : Fabriquer un jeu pour mémoriser

* Comment apprendre sa leçon en construisant un jeu ?

Fabriquer un jeu – puis jouer ! – est une très bonne façon de mémoriser une leçon. Voici un exemple avec un « jeu de mémoire ».

LE PRINCIPE DU JEU

Il s'agit d'associer des paires de cartes en mémorisant leur position dans le jeu.

Le premier joueur retourne deux cartes.

Si elles se correspondent :

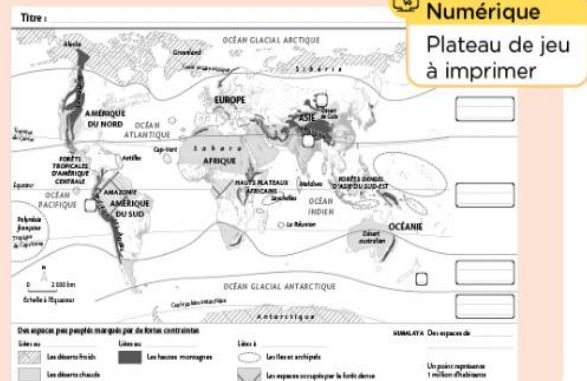
- il les conserve et rejoue ;
- sinon, il les retourne face cachée et c'est au joueur suivant de jouer.



LA RÈGLE DU JEU

LE JEU DE MÉMOIRE DES ESPACES DE FAIBLE DENSITÉ

- Chaque joueur qui réussit à constituer une paire gagne **deux points**.
- Il peut essayer de gagner **un point bonus** en plaçant ses cartes à un endroit approprié du plateau de jeu : il doit justifier son choix !
- Le joueur qui l'emporte est celui qui a le **plus de points** quand toutes les cartes ont été retournées.



ÉTAPE 1

Identifiez des types de cartes. Par exemple :

- les cartes **vocabulaire** : il faudra associer un mot à sa définition.
- les cartes **lieu** : il faudra associer un lieu à sa description.
- les cartes **habitant** : il faudra associer un type d'espace à une parole d'habitant.



Idée

Pour un thème d'histoire, vous pourrez imaginer des cartes **date** ou **personnage** !

ÉTAPE 2

Rassemblez les informations en vous posant des questions et en utilisant, au besoin, la fiche « Construire la leçon ».

- Pour les cartes **vocabulaire** : Quels sont les mots-clés du thème ?
Quelles définitions faut-il retenir ?
- Pour les cartes **lieu** : Quels sont les repères essentiels du thème ?
Quelles localisations, quels paysages peut-on leur associer ?
- Pour les cartes **habitant** : Que retenir des exercices faits en classe et des témoignages étudiés ?

ÉTAPE 3

Créez les cartes, en partant d'un modèle ou selon vos propres idées.

ÉTAPE 4

Découpez vos cartes, mélangez-les, placez-les face cachée... et place au jeu !