



## JEU DE MEMOIRE AUDITIVE

Auteur : Martine Pasturel • Graphisme : DR

### OBJECTIFS :

Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire auditive.

Après écoute d'une fiche, savoir gérer et mémoriser des informations variées, simples ou complexes, (nombres, grandeurs, mots et familles de mots, suites logiques d'actions, agencement topologiques de formes et traits...) et les restituer à l'oral ou à l'écrit en répondant aux diverses questions proposées

Editions Pédagogiques



3, avenue du Grand Cerf 93220 GAGNY  
Tél. 01 64 21 70 85  
email : grand-cerf@wanadoo.fr

[www.grand-cerf.com](http://www.grand-cerf.com)

### MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu « labyrinthe / • 6 pions « joueur » / • 1 dé
- 4 séries de 20 fiches exercices de 2 niveaux de difficulté, indicées par une ou deux étoiles, avec autocorrections au dos des cartes. (Dans certains cas plusieurs solutions sont possibles, nous en proposons une)
- **fiches bleu foncé** : **tracer et dessiner** des lignes et des formes associées à des couleurs et des notions topologiques.  
Les corrections proposées sont une des possibilités envisageables.
- **fiches bleu clair** : **classer** des objets, fruits, légumes, tailles, ordre alphabétique ...
- **fiches vertes** : **chronologie**. Remettre les séquences dans l'ordre, classer dans un ordre logique les mots d'une même famille.
- **fiches roses** : **classer les nombres** dans un ordre chronologique demandé, trier les nombres pairs et impairs.

### JEU COLLECTIF avec la piste

L'objectif du jeu est de posséder le premier une ou deux cartes de chaque couleur.

Les joueurs à tour de rôle lancent un dé, se déplacent sur la piste de jeu en respectant le labyrinthe et piochent une carte de la couleur de la case où il se trouvent.

Le niveau de jeu est soit défini en début de partie, soit laissé libre.

Si le joueur donne la bonne réponse à l'exercice, il conserve sa carte et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

**Attention** : si le joueur tombe sur la face blanche du dé il passe son tour, s'il tombe sur la face « Joker » il peut choisir d'aller sur la case qui lui convient. Avant toute partie, l'adulte pourra, en fonction de ce qu'il souhaite travailler, choisir de ne pas utiliser toutes les séries de cartes.

Par conséquent, les cases du plateau correspondant à la couleur de la série supprimée, deviennent des cases « passe son tour » ou « rejouer ».

### JEU INDIVIDUEL ET COLLECTIF sans la piste

- **Deux par deux**, avec une seule couleur de cartes ou toutes les couleurs mélangées. Un des joueurs anime et valide, l'autre répond.

- **A plusieurs joueurs** : avec une seule couleur de cartes ou toutes les couleurs mélangées. Le meneur montre une carte, le plus rapide gagne la carte !

Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de cartes.

**Information** : ce jeu existe également en version mémoire visuelle.



Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.  
Petites pièces, risque de suffocation.  
Veuillez conserver ces informations.

FABRIQUÉ EN FRANCE

Juillet 2008

