

Maximémo aliments

Ce jeu de Mémoire a été spécialement étudié pour les très jeunes enfants de par la taille des cartes et le thème choisi. Chaque photo représente un aliment courant, sélectionné dans l'univers familier des petits (poulet rôti, cerises, bonbons, pâtes, hamburger) et lié à l'affectif.

Objectifs

- Exercer et développer la mémoire visuelle.
- Situer des objets dans l'espace, mémoriser leur position.
- Jouer chacun son tour (début de la socialisation).
- Développer et enrichir le vocabulaire.
- Passer des objets à leur représentation (du bonbon que l'on suce à la photo du bonbon...).
- Connaître et utiliser des termes de localisation : *au-dessus*, *à droite*, etc. (repérage spatial).

Niveau d'utilisation

- À partir de 2 ans en activité dirigée.
- À partir de 4 ans pour jouer à plusieurs.

Description du matériel

- **28 cartes en carton fort pelliculées** grand format (10 x 10 cm), représentant 14 aliments différents en photos couleurs.
- **1 notice pédagogique.**

Utilisation du matériel

Avec les 2/3 ans

- Nommer et identifier chaque photo.
- Trouver le critère commun à ces photos : ce sont des aliments.
- Remarquer qu'elles s'associent par paires, les regrouper faces visibles.
- Commencer par trois paires seulement, photos cachées.
- Apprendre à ne pas déplacer les cartes posées en les retournant.
- Augmenter progressivement le nombre de paires.

Avec les 3/4 ans

- Même règle avec toutes les cartes en atelier autonome.
- *Jeu de manipulation* : compter le nombre de paires obtenues par chaque joueur.
- *Jeu de tri* : critères communs à certains aliments : se mangent cuits, crus, chauds, froids, salés, etc.