



JEU DE MÉMOIRE VISUELLE

Auteur : Martine Pasturel • Graphisme : DR

OBJECTIFS :
 Ce jeu favorise l'entraînement et le développement de la mémoire visuelle.
 Après visualisation d'une fiche, savoir gérer et mémoriser des informations variées, simples ou complexes, (formes, couleurs, grandeurs, nombres, mots, objets, animaux...) les repérer dans un cadre (en haut, en bas, à droite, à gauche...) et les restituer à l'oral ou à l'écrit en répondant aux diverses questions proposées.

ditions Pédagogiques



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

MATÉRIEL :

- 1 plateau de jeu « labyrinthe / • 6 pions « joueur » / • 1 dé
- 4 séries de 20 fiches exercices dont certaines, de 2 niveaux de difficulté :
 - **fiches bleu foncé : mémorisation de formes** simples organisées dans un tableau de 4 ou 6 cases. Restitution suite aux questions proposées. Evolutions par association de critères : couleur, taille et graphisme.
 - **fiches bleu clair : mémorisation de dessins** plus ou moins complexes, représentant des objets, personnages ou animaux, organisés dans des tableaux de 4 ou 6 cases. Restitution suite aux questions posées.
 - **fiches vertes : mémorisation d'organisations de symboles** plus ou moins complexes. Organisation de symboles à reproduire.
 - **fiches roses : mémorisation de nombres et de mots** organisés dans un tableau de 4 ou 6 cases. Restitution suite aux questions posées.

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 ou les bonnes réponses 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 auditive.



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

Sept 2008

FABRIQUÉ EN FRANCE

