

Mini Mémoire

La séance décrite ici n'est pas une séance d'initiation à ce jeu.

Lors des premières séances, il faudra répéter souvent une règle essentielle : on ne retourne qu'une carte à chaque tour de jeu.



Comme chacun des cinq autres élèves présents autour de la table, Luccio regarde attentivement les six cartes placées devant lui.

Chaque élève dispose d'un lot de cartes identique.

— Tout le monde a bien vu ses cartes ? On va vérifier qu'il n'en manque pas. Est-ce que vous avez un lapin ?

— Oui, oui, l'est là le lapin, z'en ai un, moi chez ma mamie, j'ai vu un lapin.

— Est-ce que vous avez un vélo ?

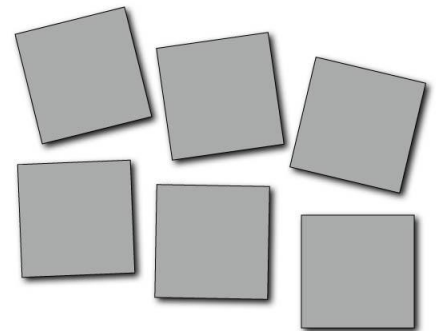
...

...

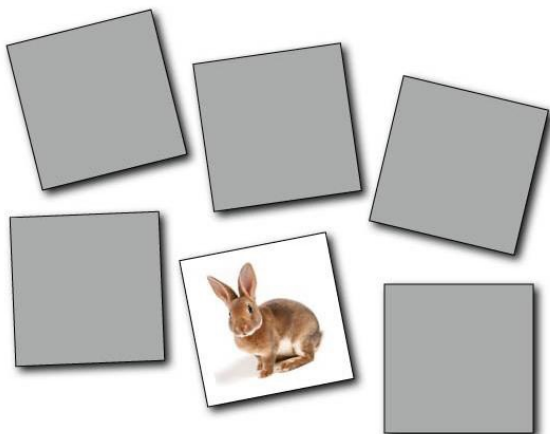
— Comme tout le monde a toutes les cartes qu'il faut, maintenant vous pouvez les retourner pour cacher les images. Attention, essayez de bien vous souvenir de l'endroit où est chaque image.

— Maintenant, je vais montrer une carte et vous allez essayer de retrouver la même dans votre jeu.

Souvenez-vous, il faut retourner une seule carte, si on retourne deux cartes, on a perdu.



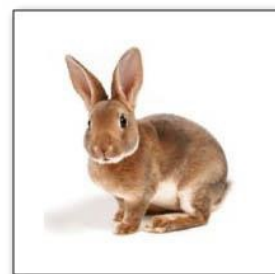
— Je montre ... l'arbre, essayez de retrouver l'arbre dans vos cartes.



— Oh, le lapin, c'est le lapin, pas le narbe...
— Et oui, Luccio, c'est le lapin et pas l'arbre... tu n'as pas gagné, ce n'est pas grave, Luccio, Léo et Cécile, vous allez faire très attention pour gagner la prochaine fois. Flora, Anne et Mahmoud, vous avez gagné l'arbre, bravo !

Les enfants qui n'ont pas gagné l'arbre retournent la carte qu'ils avaient choisie (le lapin pour Luccio) puis le maître montre une autre carte.

— Je montre... le lapin, essayez de retrouver le lapin dans vos cartes.



— Moi ze sais l'est où lapin, l'est là...

— C'est bien Luccio, tu as fait bien attention, et tu as eu un peu de chance aussi... oh, bravo, tout le monde a trouvé son lapin. Vous avez tous gagné la carte lapin.

Remarques :

Les petits ont souvent une étonnante capacité à retenir les emplacements des cartes au jeu de Memory. L'entrée dans ce jeu est cependant difficile parce que l'attente est parfois longue, et parce qu'il faut, pour réussir, tenir compte des essais des autres.

La version proposée ici supprime ces deux difficultés. Elle peut servir d'introduction au Memory standard.

Quand la règle du jeu est bien comprise, on peut augmenter le nombre de cartes ou utiliser des cartes plus proches les unes des autres ce qui rajoute la nécessité de distinguer les cartes : formes géométriques proches, personnages dans différentes positions, nuances de couleurs...

On veillera toutefois à ne pas utiliser des cartes trop ressemblantes. Pour que le jeu ait de l'intérêt, il faut que chaque joueur soit capable de dire sans hésitation si deux cartes visibles simultanément sont identiques ou non.