

Jeu de mémoire

(Reconnaissance globale n° 3)

Matériel : Un jeu qui contient 24 cartes

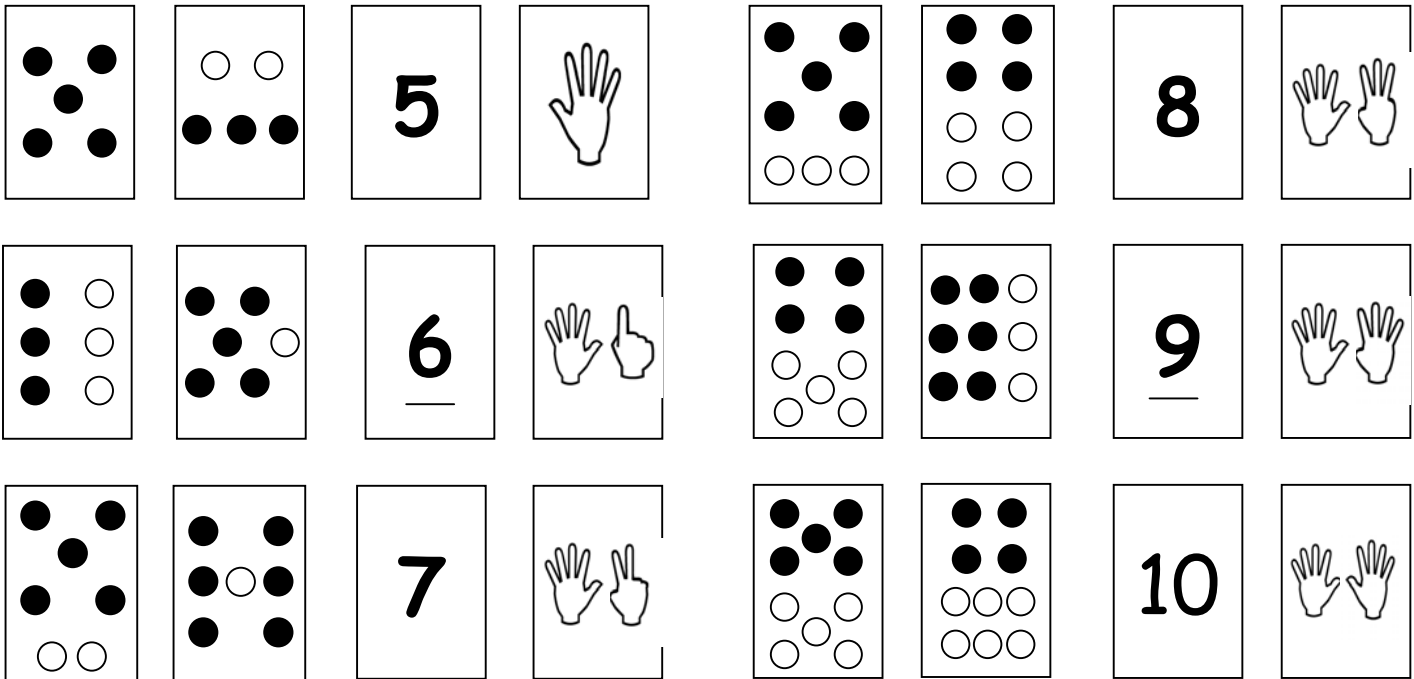
Joueurs : Deux ou trois

Règles du jeu : Mélanger les cartes, puis les placer face contre table. Tour à tour, les joueurs retournent deux cartes à la fois. Si les deux cartes représentent le même nombre, le joueur qui les a retournées garde ces cartes, puis en retourne deux autres. Si les deux cartes qui viennent d'être retournées ne représentent pas le même nombre, on les replace face contre table et c'est au tour du prochain joueur à retourner deux autres cartes. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que toutes les cartes aient été regroupées en paires.

Variantes : Placer les 24 cartes de façon à bien voir le nombre représenté sur chacune d'elles (face vers le haut).

Former des paires de cartes qui représentent le même nombre.

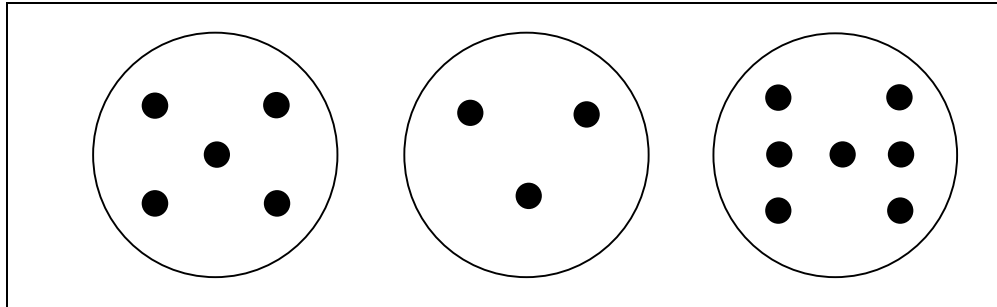
Voici les 24 cartes que contient ce jeu :



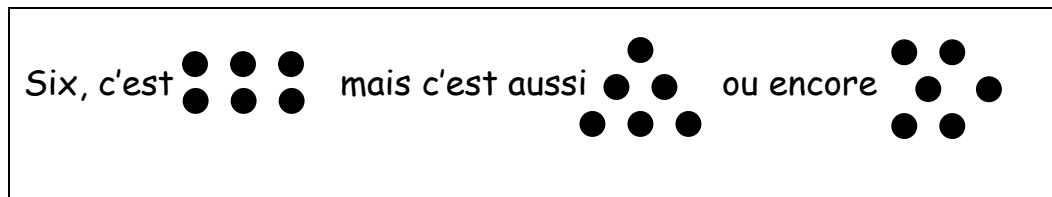
Notes à l'intention des parents :

Le jeu de mémoire ci-joint fait appel à la reconnaissance globale.
La reconnaissance globale, c'est de « voir instantanément combien il y en a . . . »

Par exemple, un enfant pourrait, en utilisant la reconnaissance globale, dire combien de points on retrouve dans chacune de ces figures et ce, sans avoir à compter les points.



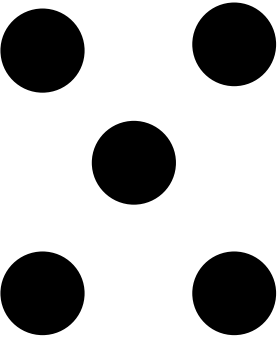
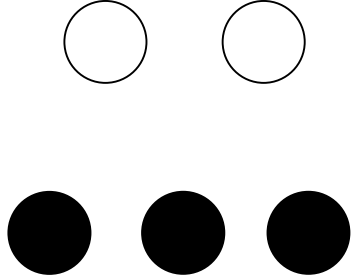

La reconnaissance globale aide l'enfant à se former des images mentales du nombre et à saisir qu'un nombre peut être représenté de plusieurs façons :

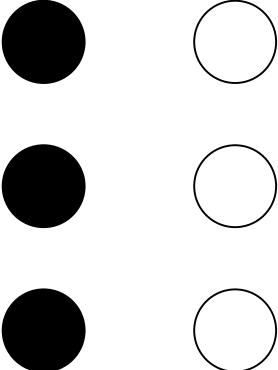
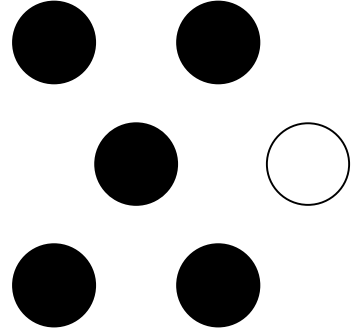



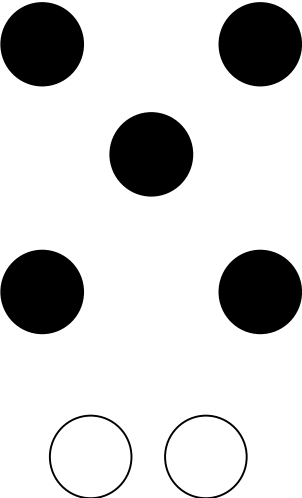
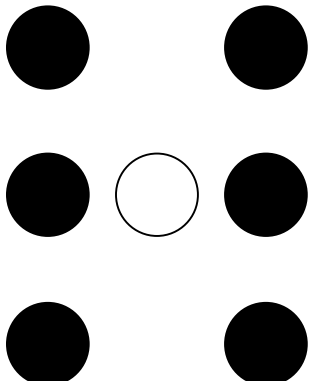

Dans le dernier exemple, un enfant dira qu'il y a six points parce qu'il voit « cinq avec un ». C'est le début de l'addition, tant du point de vue du sens que de celui du calcul.

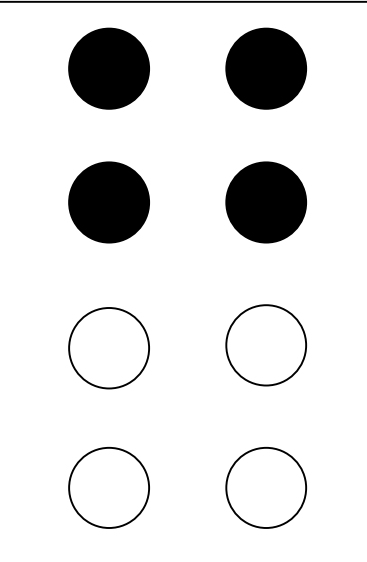
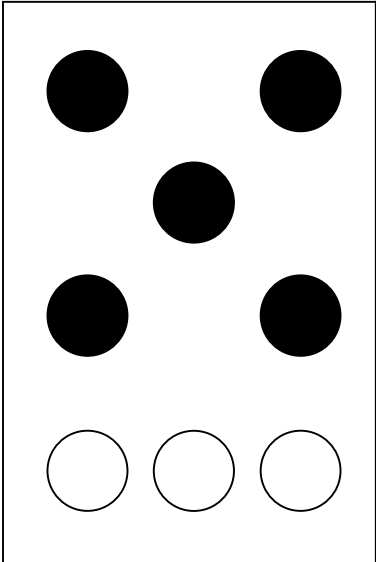
JEU DE MÉMOIRE (reconnaissance globale n° 3)

- ▶ Reconnaissance globale
- ▶ Addition

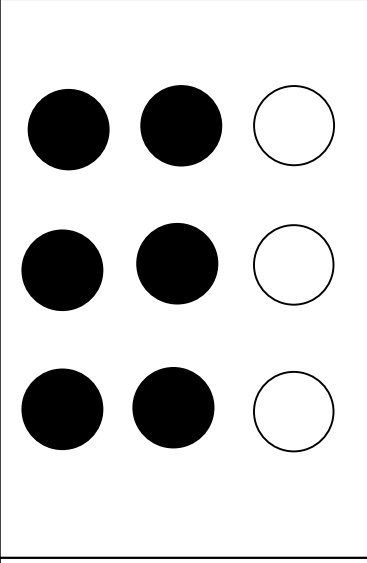
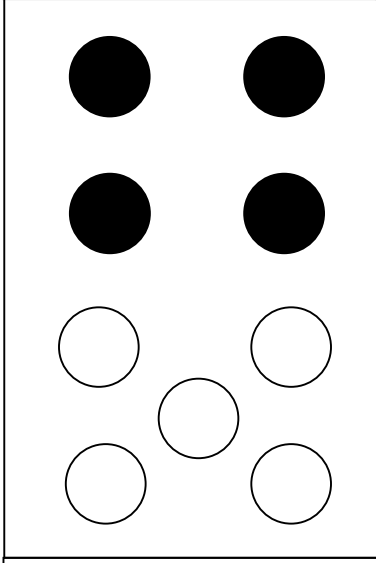
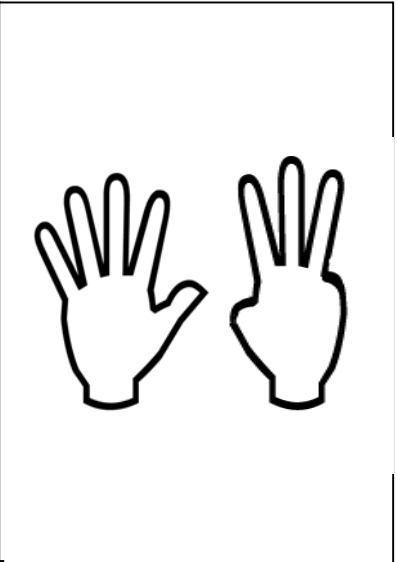
		5	
---	---	----------	---

		6 —	
--	--	---------------	--

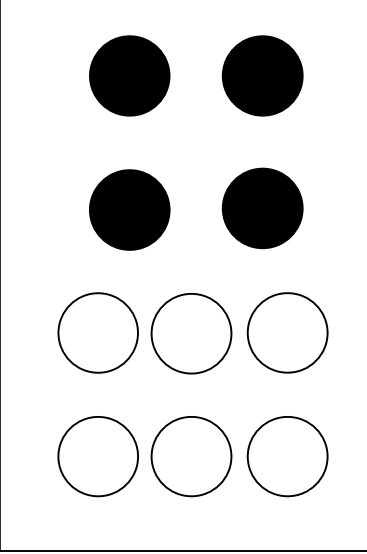
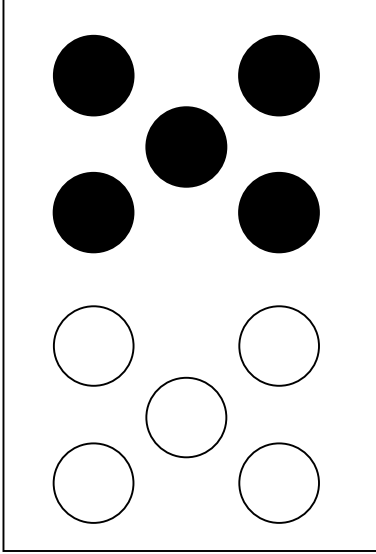
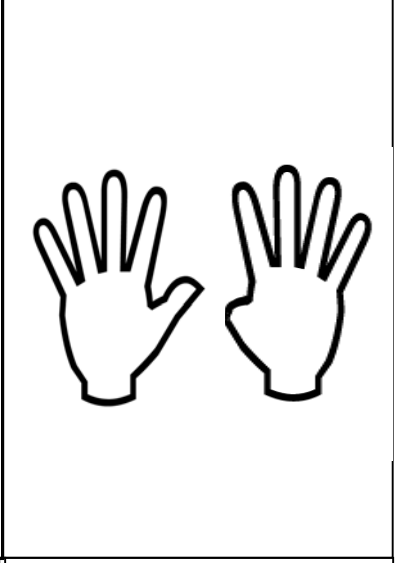
		7	
--	---	----------	---



8



9



10

