

„Apprendre les langues en jouant – la boîte à mémoire“

### **Règles du jeu de base:**

Les cartes représentent des matériaux scolaires. Chaque motif est doublé, ce qui fait 20 paires de cartes. Le but du jeu est de trouver autant de paires de cartes que possible et nommer l'objet dans une ou plusieurs langues.

Toutes les cartes sont mélangées et posées face vers le bas. Les joueurs retournent dans l'ordre 2 cartes chacun. Si une personne trouve une paire, c'est-à-dire 2 cartes identiques, et qu'elle peut également les nommer, elle peut les garder et retourner 2 autres cartes. Si ce n'est pas le cas, elle retourne à nouveau les cartes et c'est au tour de la personne suivante. La personne qui à la fin a le plus de paires (et peut le nommer) gagne.

Le jeu peut en principe être joué avec n'importe quel jeu de mémoire avec n'importe quels motifs. Les règles du jeu peuvent également être transférées et appliquées à différents autres domaines (ou matières). Pour ce faire, il faut alors trouver et/ou préparer des paires de cartes appropriées.

### **Idées de jeu favorisant le plurilinguisme:**

Pour promouvoir les langues familiales, l'allemand comme deuxième langue/langue étrangère apprise, il est possible de jouer (complètement) soit dans l'une soit dans l'autre langue; cela suppose que tous les joueurs disposent d'une langue commune.

Il est toutefois possible d'utiliser plusieurs langues en même temps si les joueurs parlent des langues différentes. À la fin, la personne qui a trouvé le plus de paires et qui a nommé les termes dans une ou plusieurs autres langues (1 point supplémentaires par langue supplémentaire) gagne.

### **Idées de jeux pour exercer et stimuler certains domaines linguistiques**

#### Pour s'entraîner l'utilisation de l'article:

faire classer les cartes par genre grammatical/articles allemands (*der/die/das*), par catégorie (jouets, matériaux scolaires, mobiliers...)

#### la formation du pluriel:

faire former le singulier et le pluriel

#### les prépositions:

des images sont placées dans la pièce, les joueurs doivent décrire où se trouve la carte

(sous la chaise, sur le rebord de la fenêtre, à côté de la boîte, etc.) – et aller la chercher (en encourageant le mouvement)

#### la construction de phrases:

former une phrase complète avec le terme

#### la narration (production de texte):

(re)raconter une histoire avec les cartes tirées (oralement ou par écrit)

### **Idées de jeux qui encouragent (en plus) le mouvement:**

Tous les joueurs reçoivent une carte-image et se déplacent librement dans la pièce.

Chacun rencontre une autre personne. Chaque paire demande l'un à l'autre ce qu'il y a sur la carte et nomme le terme (cela peut éventuellement être élargi avec les variantes surmentionnées concernant la formation des articles, la formation du pluriel, la formation des phrases, éventuellement aussi la conjugaison des verbes).

Lorsque tous les termes ont été nommés par tous, il est possible d'échanger certaines ou toutes les cartes-images lors du tour suivant.

## **Idées de jeu sans cartes/mémoire de personnes ou d'objets (en grands groupes)**

1. 2 joueurs (élèves) attendent à l'extérieur de la salle pendant que le reste des joueurs (groupe plus grand ou une classe) forment des paires de termes au hasard.
2. Chaque paire choisit un mot et une langue dans laquelle ce mot doit être dit – en outre, le mot peut être écrit. Ou bien: chaque paire reçoit une carte avec un mot et choisit la langue dans laquelle elle veut dire/prononcer son mot. (Les joueurs devraient être encouragés à prononcer les mots en différentes langues qu'ils connaissent, même si quelques-uns sont moins sûrs dans certaines langues).
3. Les joueurs se promènent dans la pièce et prennent une place au hasard.
4. Les deux joueurs qui attendent à l'extérieur de la salle reviennent et se placent devant le groupe. Puis ils choisissent à tour de rôle deux personnes différentes dans la salle, qui prononcent une fois leur «terme» dans la langue choisie, et découvrent autant de paires que possible. Lorsque l'un des deux

joueurs découvre une paire, ces «paires» quittent leur place et se placent derrière le joueur qui les a deviné(es). Ou bien les points sont notés et la paire devinée doit s'asseoir pour indiquer qu'un mot est déjà deviné.

Des variantes sont également possibles.

**Amusez-vous bien en jouant et en apprenant!**

Pour plus d'idées et de liens:

