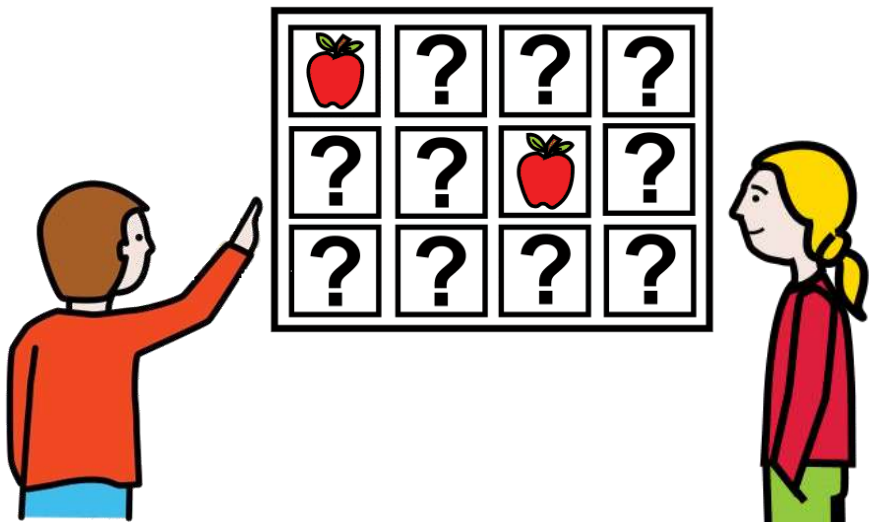
APF France handicap

Pôle Enfance • Laval (53)
CAMSP
Centre d'Action Médico-Social Précoce

VARIANTES DE JEU AVEC DES CARTES DE MEMORY



Ce livret de jeux a été élaboré en septembre 2024 par Gwénola KERJAN, orthophoniste au CAMSP et mis en forme par Stéphanie QUÉLIN, Assistante administrative et de communication au sein du Pôle Enfance 53 APF France handicap.

Les pictogrammes proviennent du site : https://arasaac.org qui regroupe un ensemble de symboles et de ressources pour la Communication Alternative et Améliorée (CAA).

Ce livret a été pensé pour aider les enfants à apprendre plus de mots, progressivement et toujours en jouant !

Il est à destination des familles, et des professionnels du Pôle Enfance 53.

A vos marques, prêts ? jouez !



SOMMAIRE

Le jeu du « pareil-pareil » page 1

Le jeu du « c'est où, ça ? » page 2

Le jeu du « c'est quoi ça ? » page 3

Le jeu du « même que moi ! » page 4

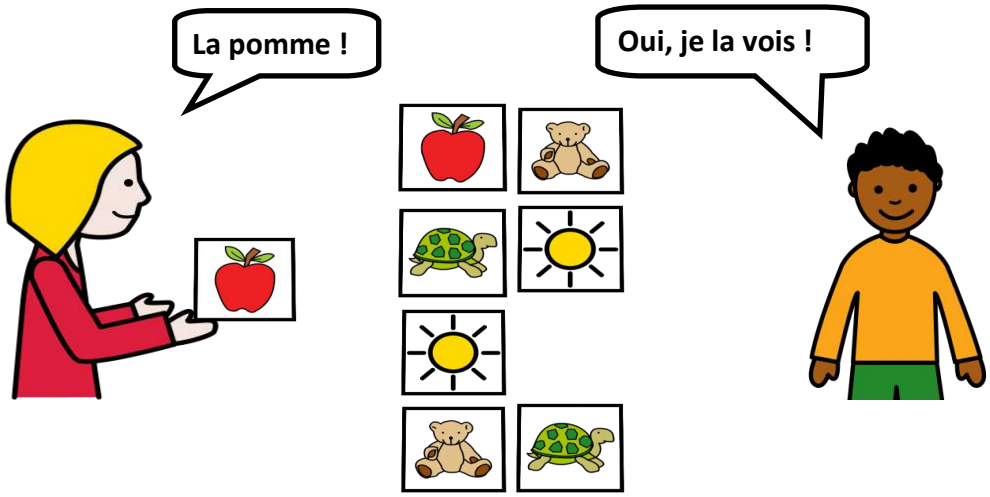
Le jeu de demande page 5

Le jeu de Kim page 6

Le jeu « Hop là hop ! » page 7

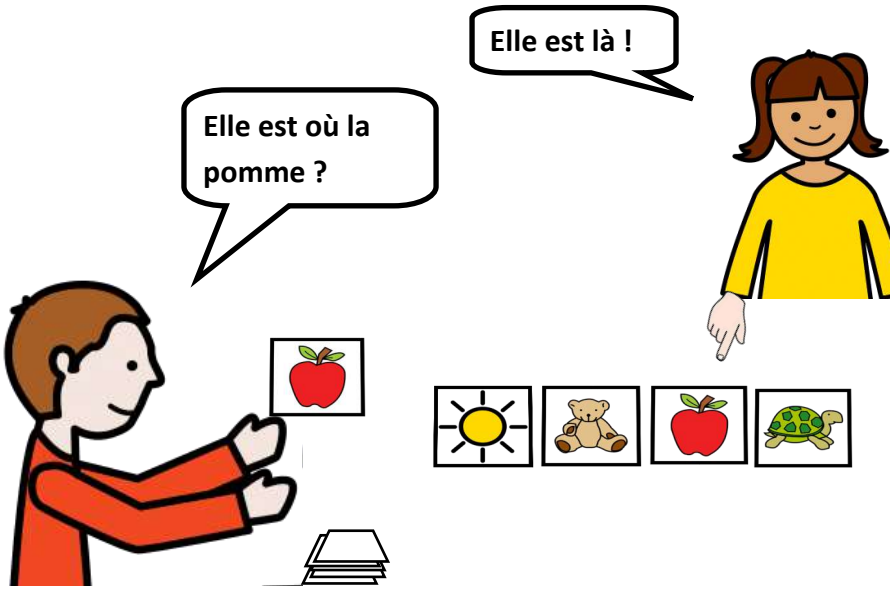
LE JEU DU « PAREIL-PAREIL »

- *On dispose toutes les cartes du memory face visible, dans n'importe quel ordre.*
- *On prend une image au hasard.*
- *On dit comment ça s'appelle, et on cherche la même.*



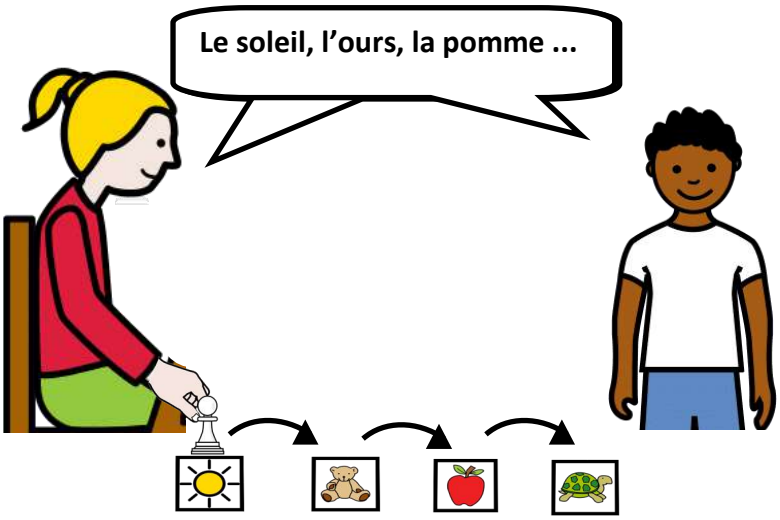
LE JEU DU « C'EST OÙ, ÇA ? »

- On dispose la moitié des cartes face visible.
- On laisse l'autre moitié en pile.
- On en retourne une.
- On dit comment ça s'appelle.
- On cherche la même parmi les cartes retournées.



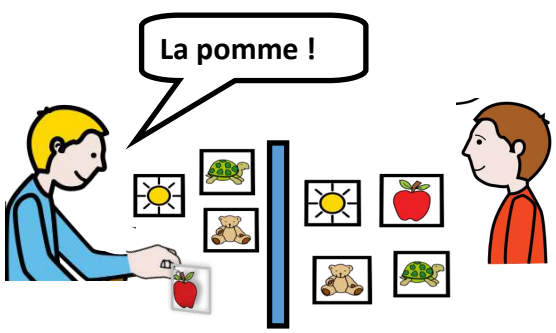
LE JEU DU « C'EST QUOI, ÇA ? »

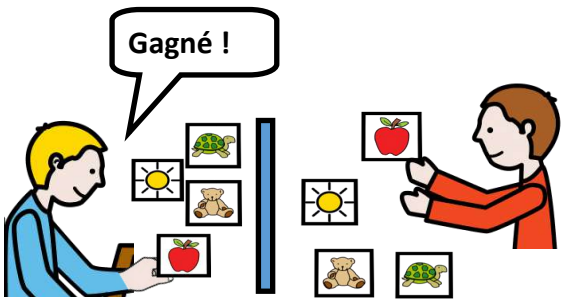
- On dispose toutes les cartes du memory en ligne, dans n'importe quel ordre.
- On prend un pion et on avance de carte en carte, en disant à chaque fois comment ça s'appelle.



LE JEU DU « MÊME QUE MOI ! »

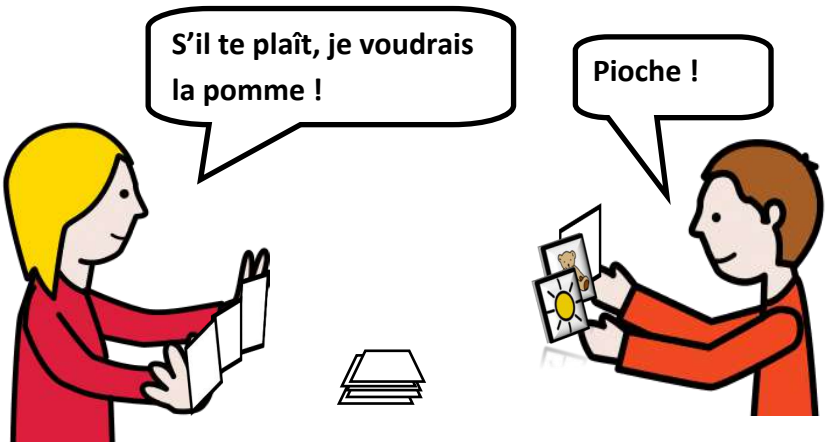
- On se met face à face.
- On dispose la moitié des cartes devant l'enfant, et on garde l'autre moitié.
- On met un cache (une boîte de mouchoirs par exemple) entre les deux joueurs.
- On présente une carte face cachée à l'enfant et on lui dit ce qu'il y a dessus.
- L'enfant doit trouver la même dans son jeu, et on montre les deux cartes en même temps.





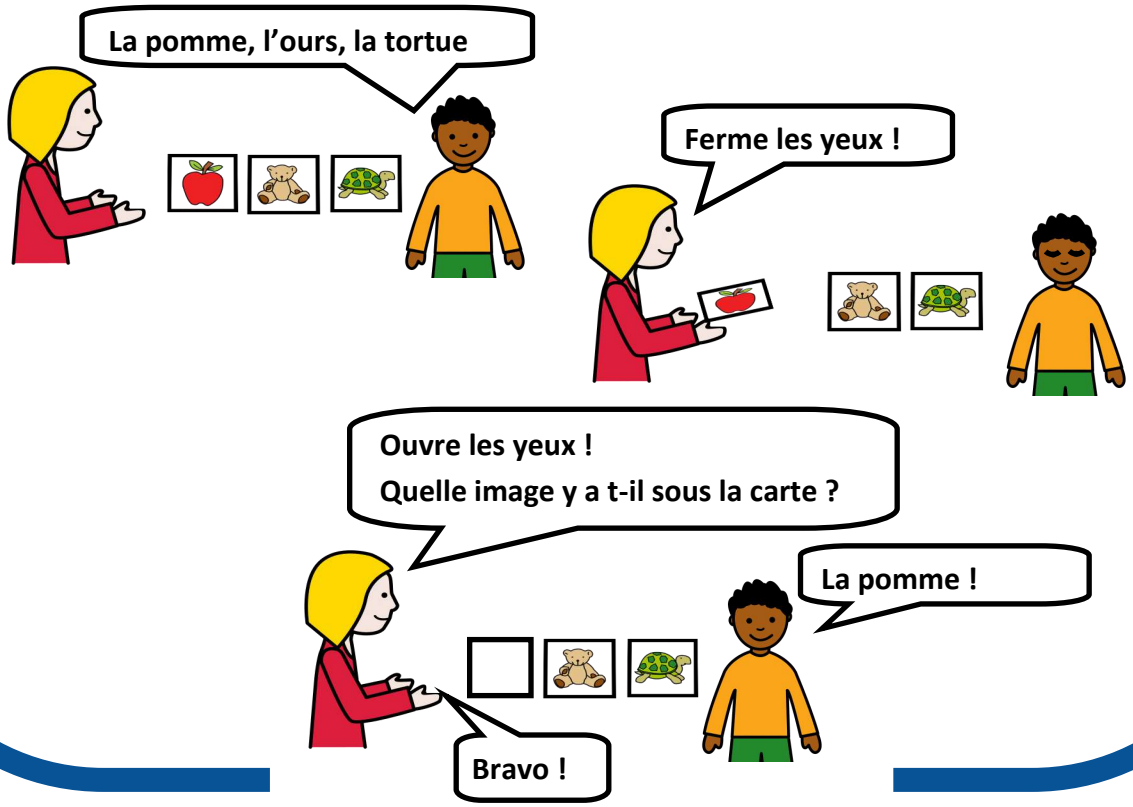
LE JEU DE DEMANDE

- On donne quelques cartes à l'enfant, quelques cartes à l'adulte et le reste en pioche.
- On demande chacun son tour.
- Si on a la carte demandée, on la donne, sinon le demandeur pioche.



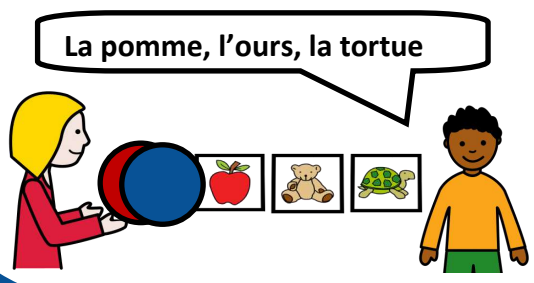
LE JEU DE KIM

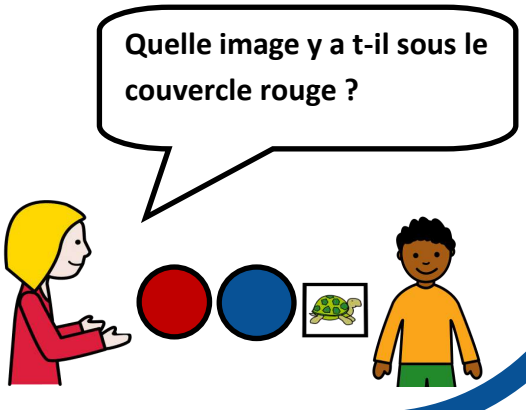
- On prend deux ou trois cartes, on les pose sur la table.
- On dit comment ça s'appelle, et on en retourne une, ou on pose un couvercle dessus.
- On doit dire comment s'appelle la carte cachée.
- Quand c'est facile avec deux ou trois cartes, on en met davantage !



LE JEU DE « HOP LÀ HOP ! »

- On prend deux couvercles de couleurs différentes (par exemple rouge et bleu).
- On dispose des cartes en ligne, face visible.
- On prend un peu de temps pour bien les regarder, dire les noms, et se rappeler l'ordre.
- On cache la première avec le couvercle rouge, la deuxième avec le couvercle bleu, et on dit ce qui est caché sous le rouge.
- On vérifie : Si c'est raté, on dit comment s'appelle l'image cachée et on la recache. Si c'est bon, on pose le couvercle sur la troisième image.
- On dit comment s'appelle celle qui est cachée sous le couvercle bleu.
- On vérifie : Si on s'est trompé, on dit comment ça s'appelle et on recache, si c'est bon, on déplace le couvercle.





APF France handicap

Pôle Enfance • Laval (53)

CAMSP

Centre d'Action Médico-Social Précoce

13 rue Albert Blanchard

53000 LAVAL

02.43.58.00.70

camsp.laval@apf.asso.fr

Images arasaac.org - Janvier 2025