

## Jeu de Memory pour apprendre le vocabulaire italien des fruits

**Règle :** découvrir l'illustration qui va de pair avec un mot

**But du jeu :** récupérer le plus de paires possible

**Durée d'une partie :** 10 à 15 minutes

**Matériel fourni :** niveau A1 les 20 cartes bleues ; niveau A2 toutes les 32 cartes.

**Nombre de joueurs :** 2 à 6

**Public visé :** tout public

**Niveau de langue :** A1 à A2 du CECR (niveaux découverte et élémentaire)

**Activités langagières visées :** reconnaître, mémoriser, restituer

**Compétences langagières sollicitées :** Restituer le sens de mots.

**Modalités de travail :** Travail collectif.

*Memory* est un jeu de cartes qui fait travailler la mémoire. Appliqué à l'italien langue étrangère, le jeu permet d'associer un mot à une image et donc de retenir le sens de nouveaux mots italiens.

### Préparation du jeu :

Pour l'enseignant : imprimez autant de planches de cartes (pages 2 et 3) que vous avez besoin de créer de groupes (idéalement des groupes de 2 à 5 élèves).

Pour commencer une partie, si vos élèves sont de niveau A1, sélectionner uniquement les cartes bleues A1.

S'ils sont de niveau A2 prendre toutes les cartes.

Étalez toutes les cartes en désordre face cachée sur une table. L'objectif est de retrouver les paires en ne retournant que deux cartes à la fois.

### Règles du jeu :

Chaque joueur retourne tour à tour deux cartes de son choix en laissant les cartes à l'emplacement exact où ils sont. Lorsque c'est une carte « texte » l'élève lit le mot à voix haute. Lorsque c'est une carte « image » l'élève dit ce que c'est à voix haute. Il est primordial d'un point de vue pédagogique de faire dire clairement ce qui apparaît sur les cartes !

S'il obtient l'image et le mot correspondants, il remporte les deux cartes puis rejoue. S'il se trompe il retourne les cartes face cachée à leur endroit de départ, et c'est au tour du joueur suivant.

Le but est de tenter de mémoriser l'emplacement des différentes cartes afin de retourner successivement les 2 cartes formant la paire pour les remporter. On joue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Le gagnant de la partie est celui qui a remporté le plus de paires de cartes.

### Variantes :

- Pour simplifier le jeu : ne sélectionner que 8 paires de cartes (16 cartes en tout). Vous ne placez que les cartes que vous souhaitez faire apprendre aux élèves.


- Pour travailler le genre : n'utiliser que les illustrations. A chaque fois que 2 cartes sont retournées, l'élève doit prononcer le nom des fruits. Si les deux fruits sont du même genre masculin/masculin ou féminin/féminin, (exemple pour les fruits : *una pera* et *un'arancia*), alors l'élève conserve les deux cartes.

### FAQ :

- Pourquoi les cartes *Memory* images et texte apparaissent en ordre inverse sur les pages 2 et 3 ? Afin de pouvoir, si vous le désirez, imprimer en recto-verso les cartes pour faire d'autres jeux de cartes.


- Sur quoi est basé le découpage en niveaux des cartes ? Les jeux chez [www.ateliers-alea.com](http://www.ateliers-alea.com) suivent les recommandations du référentiel établi par le Conseil de l'Europe. Code de référence pour le vocabulaire des fruits : #6.11.10 du CECR A1 et A2.

1




Ateliers alea A1

2




Ateliers alea A1

3



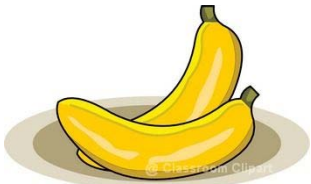
Ateliers alea A1

4




Ateliers alea A1

5




Ateliers alea A1

6



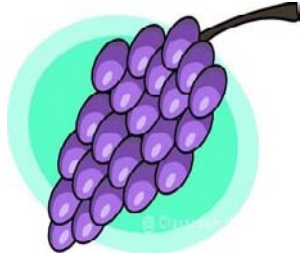
Ateliers alea A1

7



Ateliers alea A1

8



Ateliers alea A1

9



Ateliers alea A2

10




Ateliers alea A2

11



Ateliers alea A1

12



Ateliers alea A1

13



Ateliers alea A2

14



Ateliers alea A2

15



Ateliers alea A2

16



Ateliers alea A2

4 una mela	3 un' arancia	2 un limone	1 una pesca
8 un' uva	7 una fragola	6 una ciliegia	5 una banana
12 una prugna	11 una pera	10 un kiwi	9 un ananas
16 un avocado	15 un lampone	14 un cocomero	13 un cocco