

Memory, le jeu pour apprendre le vocabulaire portugais des fruits

- Règle** : trouver 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 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 : reconnaître, mémoriser, restituer
Compétences langagières : Restituer le sens de mots.
Modalités de travail : Travail collectif.

Memory est un jeu de cartes qui fait travailler la mémoire. Appliqué au portugais langue étrangère, le jeu permet d'associer un mot à une illustration et donc de retenir le sens de nouveaux mots en portugais.

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 : *um limão* et *um morango*), alors l'élève conserve la paire de cartes.

FAQ :

- Les cartes *Memory* images et texte apparaissent en ordre inverse sur les pages 2 et 3, pourquoi ? 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 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 uma maçã	3 uma laranja	2 um limão	1 um pêssego
8 uma uva	7 um morango	6 uma cereja	5 uma banana
12 uma ameixa	11 uma pêra	10 um kiwi	9 um abacaxi
16 um abacate	15 uma framboesa	14 uma melancia	13 um coco