

Jeu de mémoire

La géométrie dans le plan

Matériel :

- o 46 cartes :
 - 23 cartes avec des figures ou des objets géométriques
 - 23 cartes avec le nom des figures ou des objets géométriques, écrits en lettres.

But du jeu :

Il s'agit de retrouver et de faire correspondre les cartes par paires.

Règles du jeu :

Les 46 cartes sont mélangées puis disposées à l'envers sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes de couleurs différentes*. Si les deux cartes correspondent, il les ramasse ; dans le cas contraire, il les repose à l'endroit exact où il les avait pris : c'est au joueur suivant de choisir deux cartes.

Quand toutes les cartes ont été ramassées, chaque joueur compte combien de cartes sont en sa possession. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Objectifs pédagogiques :

1. Maîtriser le vocabulaire de la géométrie plane.
2. Discuter des propriétés de telle figure ou de tel objet géométrique.
3. Observer une figure géométrique pour bien comprendre l'objet évoqué.

Commentaires pédagogiques :

o Il est préférable d'obliger les élèves à choisir une carte « figure » en premier et de lui demander de nommer ce qui est représenté avant de choisir une carte « nom » : cela favorisera l'observation de la carte et la nécessaire discussion collective (guidée par le maître).

o En plus des compétences strictement mathématiques, ce jeu permet également de travailler sur la mémoire et la nécessaire attention des élèves s'ils veulent être efficaces.

o Il est possible et même conseiller de réduire le nombre de paires à retrouver au départ, suivant le niveau des élèves.