



“Maxi-memory diversité et modes de vie”

Ref. 20409



Maxi-Memory

Diversité et modes de vie

Réf. 20409



CONTENU :

Le jeu se compose de 34 fiches en carton épais robuste, très résistant et de haute qualité. Les fiches contiennent de grandes images réelles qui montrent différentes façons de vivre et de réaliser des activités quotidiennes dans le monde, comme aller à l'école, aller chercher de l'eau, jouer, voyager et bien d'autres activités.

Dimensions des fiches : 9 x 9 cm.

Le matériau des fiches est écologique, provient de forêts durables et est composé d'un pourcentage élevé de matériaux recyclés et est 100 % recyclable.

ÂGE RECOMMANDÉ :

De 3 à 8 ans.

Avec ce Memory, vous découvrirez comment on vit dans d'autres endroits et vous apprendrez la grande diversité qui existe dans le monde d'aujourd'hui, tout en développant votre attention et en exerçant votre mémoire.

En raison de ses caractéristiques, c'est un jeu idéal, et pour les enfants, et pour les adultes. Connaître les différences est la première étape pour apprendre à respecter la diversité !

OBJECTIFS DIDACTIQUES :

- Savoir qu'il existe différentes façons de vivre et de réaliser des activités au quotidien.
- Découvrir qu'il n'y a pas qu'une seule façon de faire les choses, et apprendre à valoriser et à respecter les différences.
- Comprendre que la diversité enrichit la culture de la planète, et favoriser le dialogue pour parler des différences et des inégalités qui existent dans le monde.
- Exercer sa mémoire avec des images réelles.
- Développer la capacité d'attention et d'observation.
- Améliorer la mémoire visuelle et spatiale.
- Enrichir le vocabulaire.



SYSTÈME DE JEU ET ACTIVITÉS :

SE FAMILIARISER AVEC LES IMAGES DES FICHES : Avant de commencer à jouer, il est recommandé de regarder les images des fiches et de les associer par paires. Le cadre de couleur différente aide à associer les paires.

Différentes activités sont proposées ci-dessous :

1. **Mémoire** : placer les fiches sur la table face cachée. A tour de rôle, chacun retourne deux fiches. Si elles forment une paire, les garder et continuer à retourner deux autres fiches à la recherche d'autres paires. Si elles ne forment pas une paire, les remettre face cachée au même endroit. Le tour est passé au joueur suivant. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de fiches sur la table. Ensuite, chaque joueur compte ses fiches et celui qui a le plus de paires gagne.
2. **Vocabulaire** : Décrire les actions, les personnages et les éléments qui apparaissent sur les cartes.
3. **Structure du langage** : Faire des phrases en rapport avec les images qui apparaissent sur les cartes.





