



MATHS

“Maxi-Memory Animaux De Compagnie”

Ref. 20401



FOR EDUCATIONAL PURPOSES



MAXI-MEMORY ANIMAUX DE COMPAGNIE

Réf. 20401

CONTENU:

Le jeu se compose de 34 fiches en carton épais et résistant, solide et de grande qualité.
Dimensions des fiches : 9 x 9 cm.

Description des fiches:

1. Chiens
2. Lapin
3. Cochons d'Inde
4. Furet
5. Poussins
6. Tarentule
7. Poisson
8. Tortue
9. Écureuil
10. Cochon
11. Cheval
12. Perroquet
13. Iguane
14. Hérisson
15. Hamster
16. Canari
17. Chat

ÂGE RECOMMANDÉ:

À partir de 2 ans.

OBJECTIFS DIDACTIQUES:

- Exercer la mémoire avec des images réelles sur des fiches de grande taille.
- Développer la capacité d'attention, d'observation, de discrimination, de regroupement et de classement.
- Améliorer la mémoire visuelle et spatiale.
- Enrichir le vocabulaire.

SYSTÈME DE JEU ET ACTIVITÉS:

1. **Mémoire** : placer les fiches à l'envers. À tour de rôle, retourner deux fiches. Si elles sont identiques, le joueur les remporte. Sinon, il doit les remettre à leur place à l'envers. Le joueur réunissant le plus de fiches identiques gagne la partie.
2. **Vocabulaire** : nommer les images qui apparaissent sur les fiches.
3. **Structuration du langage** : faire des phrases avec les images apparaissant sur les fiches.
4. **Association et classement** : faire des associations et des classements en fonction des caractéristiques communes entre deux images ou plus.





1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17