



Le memory des vêtements



Corpus : Les vêtements

CYCLE 1



Objectifs du jeu

- Faire mémoriser, nommer et catégoriser le vocabulaire des vêtements du quotidien.
- Développer la compréhension lexicale à travers la reconnaissance de deux représentations d'un même mot (photo / illustration).
- Favoriser la mise en réseau du lexique et la verbalisation en contexte.



Matériel

- 16 cartes photo (vêtements réels)
- 16 cartes illustration (dessins des mêmes vêtements)



Mise en place

- Mélange les deux paquets de cartes (photos / illustrations).
- Dispose-les face cachée sur la table ou au sol, en formant un quadrillage.
- Selon le niveau, on peut jouer à 4 paires (PS), à 8 paires (MS), à 12 paires (GS).



Règle du jeu

- Chaque élève retourne deux cartes à son tour. S'il trouve le même vêtement (une photo + une illustration), il garde la paire après avoir nommé le mot à voix haute : C'est le manteau ! Sinon, les cartes sont remises face cachée.
- L'enseignant encourage à verbaliser : Que portes-tu quand il fait froid ? À quelle saison met-on ce vêtement ?



Différenciation

- PS : laisser les cartes visibles et jouer en coopération.
- MS : réduire le nombre de paires et guider la verbalisation.
- GS : demander de catégoriser les vêtements trouvés (été / hiver, haut / bas, chaud / léger).



Conseils de mise en œuvre

- Introduire le jeu après une ou deux séances de découverte du lexique des vêtements (vrai panier ou images).
- Proposer le memory en rituel hebdomadaire ou en atelier autonome. Le jeu fonctionne très bien en petit groupe dirigé pour favoriser la verbalisation et le feedback immédiat.



Prolongements possibles

- Créer un imagier collectif : photo + dessin + mot écrit.
- Classer les vêtements selon la saison, la matière ou la fonction.
- Réaliser un jeu de loto ou une boîte à devinettes ("Je suis doux et je tiens chaud...").
- Utiliser les cartes comme support d'écriture de petites phrases en GS.



Astuce Chat d'école :

- Affiche les cartes sur un "mur lexical" selon les saisons : été / hiver. Les élèves pourront s'y référer pour les activités d'écriture ou de catégorisation à venir.
- Tu peux aussi créer une version "habille la poupée" avec les mêmes cartes pour prolonger le travail en jeu symbolique.



Le memory des vêtements



Corpus : Les vêtements

CYCLE 1





Le memory des vêtements



Corpus : Les vêtements

CYCLE 1

