Jeu de mémoire

Mémoriser des faits

Cette activité aidera vos élèves à se concentrer sur les nouvelles informations que vous souhaitez présenter et sur leur traitement.

préparation

- Sélectionnez les informations pertinentes pour votre sujet de leçon (idéalement, ce serait 10 informations différentes.)
- Écrivez ces informations sur le premier jeu de flashcards: chaque information sera écrite en gros, sur une flashcard différente (sur une feuille A3 ou A4) pour que toute la classe puisse la voir.
- Retournez les flashcards et numérotez-les de 1 à 10.
- Copiez ces mêmes informations sur un autre jeu de 10 flashcards.
- Retournez les flashcards et cette fois, utilisez les lettres de A à J pour chaque flashcard.
- Assurez-vous de pouvoir fixer les flashcards au tableau avec quelque chose qui vous permettra de les manipuler, de les coller et de les recoller à plusieurs reprises.

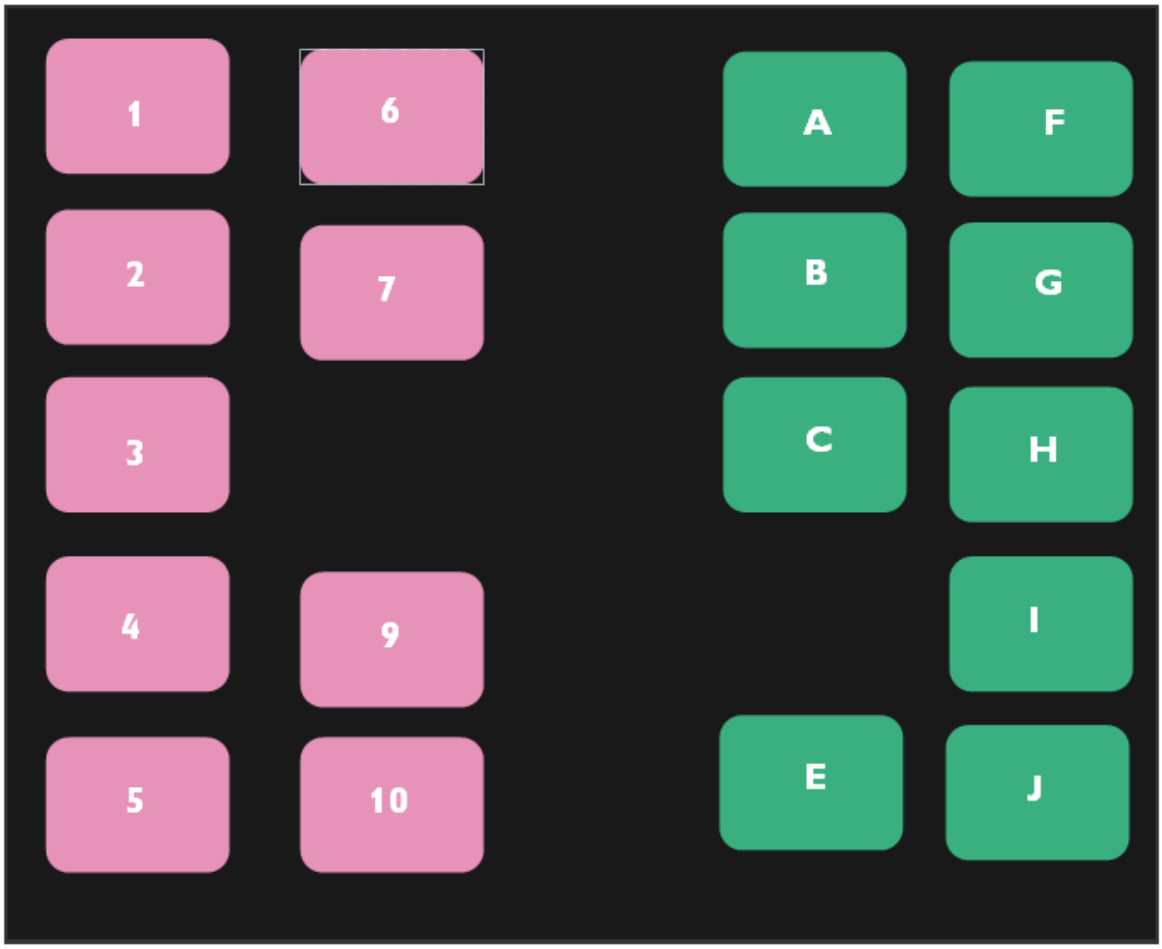
déroulement

- Demandez à vos élèves de lire les informations contenues dans le premier jeu de flashcards et assurez-vous qu'ils les comprennent, en leur montrant chaque flashcard, l'une après l'autre.
- Expliquez à vos élèves qu'ils devront faire correspondre chaque information à la même information sur une autre flashcard, en choisissant une flashcard entre 1 et 10, puis une autre entre A et J.
- Placez les flashcards au tableau, en utilisant du ruban adhésif ou tout ce qui vous permettra de les retourner plusieurs fois pendant le jeu.

- Assurez-vous que les deux jeux de carte soient bien séparés sur le tableau, pour qu'il soit plus facile de mémoriser où se trouve chaque information.
- Demandez à un élève de choisir une flashcard du premier jeux (par exemple, le numéro 8) et une flashcard du deuxième jeu (par exemple, la lettre D).
- Retournez les 2 flashcard choisies (une à la fois) et lisez-les (ou laissez les élèves les lire eux-mêmes). Si les flashcards sont identiques (si les informations sont les mêmes sur les deux flashcards), c'est une victoire pour cet élève. Si ce n'est pas le cas, remettez-les là où elles étaient, toujours retournées, et demandez à vos élèves de mémoriser leur position au tableau.
- Un deuxième élève choisira deux flashcards différentes, en essayant de trouver une correspondance, etc.
- Le but du jeu est de se rappeler où se trouvent les informations derrière chaque flashcard pour trouver une correspondance.
- Une alternative serait d'avoir le début de l'information sur une flashcard, et le reste de l'information sur une autre. Par exemple, la première flashcard pourrait dire:
    - ◊ Les invertébrés sont des animaux sans...
- Et le reste de la phrase dans le deuxième jeu dirait:
    - ◊ squelette ou squelette osseux.'

exemple

- Utilisez l'exemple fourni ou modifiez-le pour votre propre objectif. Notez que les cinq besoins en matière de bien-être animal sont codés par couleur selon leur représentation symbolique dans cet exemple.


1
6
A
F
2
7
B
G
3
C
H
4
9
I
5
10
E
J

Alors, derrière la lettre D, nous avions « un abri confortable ». Jetons un coup d'œil à ce qui se cache derrière le numéro 8 et voyons si c'est la même information
8
D