

Mémory - Recueil d'idées

Idées	Matériel
<p>Jeu pour l'échauffement Les couples de gym PE sont divisés en deux groupes. Les groupes se placent chacun d'un côté de la salle. Les cartes de mémory sont placées au milieu de la salle, face cachée. Chaque carte de mémory représente un exercice que les couples doivent effectuer. Les images et les exercices correspondants sont affichés/accrochés/placés près des groupes sur le mur de la salle.</p> <p>Les couples courent vers le milieu de la salle, tournent une carte de mémory, se souviennent de l'image et reviennent en courant vers le mur de la salle. Là, ils effectuent l'exercice. Répéter plusieurs fois. Variante : le couple garde la carte de mémory et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.</p>	<p>environ 4 sets de cartes de mémory selon la taille du groupe</p>
<p>Jeu de loto avec musique Les couples reçoivent une carte de loto avec quatre images qui sont disposées autour du grand terrain de volleyball. Les couples courent autour du terrain pendant que la musique joue. Lorsque la musique s'arrête, ils courent vers le centre où ils choisissent et retournent une carte. Si la carte manque, elle peut être posée sur la carte de loto. Si la carte a déjà été tirée, il faut la reposer au sol, face cachée. Continuer à courir.</p> <p><i>Objectif du jeu : qui a récolté les quatre cartes en premier ? « Carton ! »</i></p>	<p>Une carte de loto par couple plusieurs sets de jeu de mémory</p>
<p>Trouver le doublon Le plus simple est de combiner cet exercice avec un parcours que l'enfant ou les couples doivent effectuer (parcours de saut, tenir en équilibre sur un banc, ...). Les cartes de mémory se trouvent face cachée au départ. Les images sur les cartes sont visibles à l'arrivée.</p> <p>L'enfant retourne une carte, l'emporte, effectue le parcours et cherche la carte correspondante à l'arrivée.</p> <p><i>Niveau plus difficile : l'enfant laisse la carte au départ, se souvient de l'image et choisit la carte correspondante à l'arrivée.</i></p>	<p>Environ 5x2 cartes de mémory (selon le niveau de difficulté)</p>
<p>Introduction au thème Tout le monde se déplace librement dans la salle. La monitrice ou le moniteur peut donner des consignes sur la manière de se déplacer. A un signal, deux couples se retrouvent et se montrent leurs cartes de mémory.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si l'image correspond : remettre les deux cartes à la monitrice / au moniteur et aller chercher une nouvelle carte dans la pile de réserve. Si la pile de cartes est vide, continuer à se déplacer sans carte. ▪ Si l'image ne correspond pas : échanger la carte et continuer à se déplacer. <p>Continuer jusqu'à ce que la monitrice / le moniteur ait récupéré toutes les cartes de mémory.</p>	<p>Une carte de mémory par couple (s'il y a plus de cartes que de paires, on constitue une pile de réserve).</p>

<p><i>Variantes :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Les parents définissent avec leur enfant un bruit correspondant à la carte illustrée (cris d'animaux ou bruit approprié) et se déplacent dans la salle en émettant des sons. Si un couple reconnaît son bruit chez un autre couple, il peut demander à voir leur carte. Puis continuer à jouer comme ci-dessus.</i> ▪ <i>Les couples miment l'image de la carte et se déplacent dans la salle. Continuer à jouer comme ci-dessus.</i> 	
<p>Jeu de poursuite avec memory On désigne 2 à 4 couples d'attrapeurs qui doivent attraper les autres couples dans une partie définie de la salle.</p> <p>Si un couple est attrapé, il doit montrer une de ses cartes au couple d'attrapeurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si la carte correspond à une carte des attrapeurs, ces derniers peuvent garder la carte. ▪ Si la carte ne correspond pas, les attrapeurs ne peuvent pas prendre la carte et les paires continuent à courir. ▪ Si un couple n'a plus de cartes, il continue à courir. <p><i>Objectif du jeu : quel couple d'attrapeurs a récolté en premier 3 paires de cartes ?</i></p>	<p>3 cartes de memory par couple (chaque couple doit avoir 3 motifs différents)</p>
<p>Bingo Ce jeu fonctionne par couples ou en groupe.</p> <p>Les 20 cartes de memory (en général, il s'agit de la moitié d'un memory) sont placées sous des cônes sur un côté du terrain de jeu. Il y a un cône pour chaque carte.</p> <p>De l'autre côté du terrain de jeu se trouvent les joueurs (en couple ou en groupe). Chaque couple a 3 à 4 cartes de memory (posées sur un tapis ou à proximité d'un piquet). La monitrice / le moniteur veille à ce qu'il n'y ait pas de motif à double dans un groupe (préparation).</p> <p>Exercice : Les couples courent vers les cônes et en soulèvent un. Ils mémorisent l'image et reviennent en courant.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si l'image se trouve parmi leurs cartes, ils la retournent et courent à nouveau vers les cônes. ▪ Si l'image n'est pas représentée, ils courent à nouveau. <p><i>Objectif du jeu : quel groupe/couple a retourné toutes ses cartes en premier ? « Bingo ! »</i></p>	<p>1 à 2 sets de memory</p>
<p>Quartet Former deux groupes. Chaque groupe joue dans une moitié de la salle (terrain de jeu) avec la moitié d'un jeu de memory (20 cartes), chaque carte n'apparaît qu'une seule fois. Il devrait avoir quatre à six couples maximum par groupe. Si le groupe est plus grand, deux couples devraient jouer ensemble.</p> <p>Les couples se placent autour de leur terrain de jeu, chaque couple a un cerceau. Toutes les cartes de memory sont distribuées et placées dans le cerceau, face cachée. Les couples peuvent regarder les cartes. L'un après l'autre, les couples font le tour du terrain de jeu et ils demandent à un autre groupe s'il a une carte de l'animal correspondant.</p> <p><i>Objectif du jeu : collecter quatre cartes (quartet) du même animal. Lorsqu'un set de 4 cartes est complet, le parent peut le prendre en main et continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes personnelles dans le cerceau.</i></p>	<p>1 set de memory Jamadu et 12 cerceaux (selon la taille du groupe)</p>

Jeu en musique

Des cônes, des petits sacs de riz, des foulards (ou des restes de tapis), des frisbees (si disponibles) et des dessous de verre sont répartis dans la salle. Des cartes de mémoire sont placées sous les engins à main non conventionnels. Le parent et l'enfant ont une carte (le doublon d'une carte cachée). La monitrice / le moniteur met la musique, chante une chanson ou raconte une comptine. Tout le monde se déplace. Lorsque la musique s'arrête, les enfants peuvent regarder sous trois cachettes différentes. Si l'enfant trouve une carte qui correspond à la sienne, il peut la prendre et tirer une nouvelle carte. Le jeu continue en musique jusqu'à ce que tout le monde ait trouvé les bonnes cartes.

Cônes, petits sacs de riz, foulards ou restes de tapis, frisbees, dessous de verre, 1 jeu de mémoire

Objectif du jeu : qui trouvera le plus de cartes ?

Chasse au trésor

Au milieu de la salle se trouvent des cartes de mémoire, l'image face en haut. Il y a 8 à 10 chemins qui mènent du milieu de la salle vers une carte de mémoire. Le parent et l'enfant prennent un chemin et l'enfant décrit au parent ce qu'il voit sur la carte. La carte reste sur place. Le couple parcourt un chemin défini, par exemple petit tapis, banc, petit tapis, 5 sacs de riz et retourne vers le milieu de la salle pour trouver la carte correspondante. Qui la découvre en premier ? L'enfant ou le parent ?

1 jeu de mémoire
carte pour chasse au trésor
différents types de matériel de la salle

Idée supplémentaire : les cartes au bout du chemin se trouvent dans une « caisse au trésor » (boîte de thé, gobelet de yaourt recouvert d'un dessous de verre ou autre).

Lorsque l'enfant trouve la carte qui correspond à la carte du bout du chemin, il peut placer un objet, par exemple une pierre de verre, une bille ou un bouton dans son récipient, qui est déposé sur l'île au trésor.

Idée pour poste

Trois paires cartes de mémoire sont placées à un poste. Le parent est assis sur un tapis et cache une carte de chaque paire sur son corps. L'enfant regarde et essaie de se rappeler où se trouve quelle carte. Exemple : le parent place une carte sous la jambe gauche, une carte sous la fesse droite et une carte sous la main droite posée au sol. Les autres cartes sont placées sur le tapis. L'enfant choisit une carte et le place à l'endroit où il suppose que se trouve sa paire. Le parent montre la carte. Est-ce que l'enfant a bien deviné ? A-t-il pu se souvenir des trois cachettes et attribuer correctement les cartes ? C'est maintenant au tour du parent de deviner.

1 jeu de mémoire

Jeu musical avec banc, sacs de riz, cerceaux, anneaux et tapis

Répartir dans la salle : 2 bancs placés l'un contre l'autre, un cercle de petits sacs de riz (un sac par couple), un cercle de cerceaux (un cerceau par couple), un cercle d'anneaux en caoutchouc (un anneau par couple) et 6 à 8 tapis qui forment un cercle. Dans la fente des deux bancs placés l'un contre l'autre, nous coinçons une carte de mémoire.

Placer une carte de mémoire dans chaque cercle (cercle de cerceaux, d'anneaux et de tapis). Au son de la musique, nous courons dans la salle de gym en regardant les cartes.

Lorsque la musique s'arrête, la monitrice / le moniteur montre une carte et tout le monde court aussi vite que possible vers le double de la carte. Au banc, se mettre debout sur le banc, pour les cerceaux, faire un tour en sautant de cerceau en cerceau (variante : lorsqu'une carte est tirée pour la deuxième fois, se coucher au sol et mettre les mains dans le cerceau), pour les sacs de riz, se tenir debout sur une jambe en cercle (= faire le flamant rose) et se tenir debout sur l'autre jambe lorsque la carte est retirée. Pour les tapis, nous nous asseyons rapidement sur un tapis (et tapons des pieds lors du deuxième passage). Pour les anneaux en caoutchouc, nous touchons un anneau en caoutchouc avec un pied (lors du 2^e passage, nous le touchons avec l'autre pied).

2 bancs, un sac de riz/cerceau/anneau en caoutchouc par couple, 6 à 8 tapis, 1 jeu de mémoire

Recherche de cartes

Des cartes de memory sont placées dans des seaux (p. ex. des pots de yaourt de 1 kg colorés). Les seaux sont placés sur des caissons, dans des tunnels, derrière un tapis de saut, sous un banc, derrière un tapis fixé aux espaliers ou les seaux sont accrochés aux espaliers, à une barre fixe, à des barres à grimper, à un banc accroché entre deux caissons et à des anneaux balançants. Les couples prennent une carte de loto. Quatre cartes de memory y sont représentées. Les gymnastes cherchent d'abord la carte qui est représentée en première position sur la carte de loto. Puis les autres, l'une après l'autre. Lorsqu'ils les ont toutes trouvées, ils peuvent prendre une pince à linge ou un sautoir. Ensuite, ils passent à la carte suivante.

Plusieurs pots de yaourt de 1 kg, divers matériel de salle, plusieurs jeux de memory, 1 carte de loto par couple

Objectif du jeu : qui est le premier à trouver les quatre cartes ?
