



Règles du jeu du

MEMORY DES CHIFFRES

1, 2, 3 et hop !

Connaissez-vous ces nombres dans d'autres systèmes d'écriture et saurez-vous les reconnaître ?

Mélangez les cartes et placez-les face cachée sur la table. Le premier joueur retourne deux cartes en lisant le nombre inscrit sur chacune. Si les deux cartes sont identiques, il les remporte, sinon il les remet à leurs places face cachée. Le joueur à sa gauche retourne à son tour deux cartes et ainsi de suite... Le but étant de mémoriser l'emplacement des différentes cartes afin de retourner successivement les deux cartes identiques formant la paire pour les remporter.

La partie est terminée quand toutes les paires ont été trouvées. Le joueur qui a remporté le plus de cartes a gagné la partie !

Variante : Distribuez l'ensemble des cartes aux enfants. Demandez-leur de se déplacer dans l'espace sur une musique (dans une autre langue !). Lorsque la musique s'arrête, chaque enfant doit retrouver sa paire, c'est-à-dire l'autre enfant du groupe qui a la même carte que lui. Une fois toutes les paires formées, les enfants peuvent se regrouper selon le système d'écriture de leurs cartes. Demandez-leur ensuite de décrire les nombres écrits sur leurs cartes et pourquoi ils se sont regroupés ainsi.

Pour information :

Système latin

1
2
3

On utilise le système latin notamment en espagnol comme la grenouille que rencontre [Poisson Jaune](#).

Système chinois

—
=

On utilise le système chinois notamment en mandarin comme l'ami panda de Poisson Jaune.

Système arabe

١
٢
٣

On utilise le système arabe notamment en arabe comme l'oiseau de l'histoire.

Système devanagari

१
२
३

On utilise le système devanagari notamment en hindi comme l'éléphant qui joue à cache-cache.

- Numération, chiffres de 1 à 3
- Observation de différents systèmes d'écriture
- Mémorisation



Cartes du memory (à imprimer en deux exemplaires)

© DULALA

1

© DULALA

2

© DULALA

3

© DULALA

—

© DULALA

—
—

© DULALA

—
—
—

© DULALA

1

© DULALA

۲

© DULALA

۳

© DULALA

۱

© DULALA

۲

© DULALA

۳