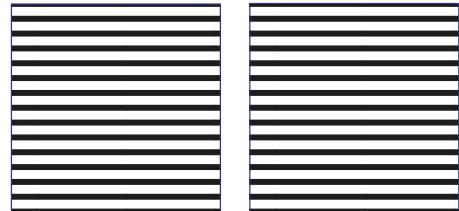


# **Memory des trames**



## **Préparation du jeu**

Chaque planche est constituée de six paires. Toutes les pièces doivent être découpées et séparées (voir les traits rouges de découpe). Ne pas conserver les bandes grises. Il est possible de coller les planches sur du carton plume de 3mm d'épaisseur afin de faciliter la manipulation. Il est également possible de placer les pièces sur un support anti-dérapant. Une gommette collée en haut à gauche sur le verso de la pièce peut aider le joueur à l'orienter.

## **But du jeu**

Associer les pièces qui contiennent la même trame.

## **Objectifs**

- Reconstituer les paires de trames identiques
- Développer le vocabulaire lié aux perceptions et aux sensations.
- Développer les compétences en lecture bimanuelle
- Développer la mémoire

## **Variables**

- Nombre de pièce
- Orientation des pièces
- Pièces à un objet/pièces à deux objets

## **Mise en place**

Le joueur, assis à une table, dispose des pièces découpées organisées de manière aléatoire ou en damier (dans le cas d'une organisation en damier, un support anti-dérapant est indispensable). Il est possible de laisser un temps au joueur pour explorer toutes les pièces mises à sa disposition.

### *Niveau 1*

Proposer un nombre limité de pièces (exemple quatre paires) en ne proposant que des trames facilement discriminables les unes des autres.

### *Niveau 2*

Proposer le même nombre de pièces en faisant varier leur orientation.

### *Niveau 3*

Proposer un nombre plus important de pièces orientées de même manière en proposant des trames proches.

### *Niveau 4*

Proposer toutes les pièces en faisant varier leur orientation.