

MEMORY

PRIX
UNICEF
DE LITTÉRATURE
JEUNESSE



Vote pour ton
livre préféré !
www.myUNICEF.fr



Matériel : Illustrations à imprimer **en deux exemplaires** puis à coller sur des morceaux de papier cartonné (*attention, les versos doivent être identiques et de la même taille afin de ne pas fausser le jeu !*).

Temps : 10 min

Objectifs :

- Découvrir et/ou s'approprier les personnages des ouvrages
- Se rappeler des livres après lecture
- Sensibiliser à la question des enfants déracinés
- S'amuser et faire travailler sa mémoire !

Pistes d'utilisations :

- Avant ou après lecture, proposer à l'enfant d'associer les personnages avec les livres pour découvrir l'univers de chaque ouvrage
- Avant lecture : jouer au memory, et lire le livre correspondant dès que les deux paires sont trouvées
- Après lecture : jouer au memory et demander à l'enfant de verbaliser ses souvenirs du livre concerné lorsqu'il trouve une paire (*noms des personnages, résumé de l'histoire...*)
- Il est également possible d'imprimer ses illustrations en noir et blanc et de proposer à l'enfant de les colorier et ainsi de créer son propre jeu de memory !

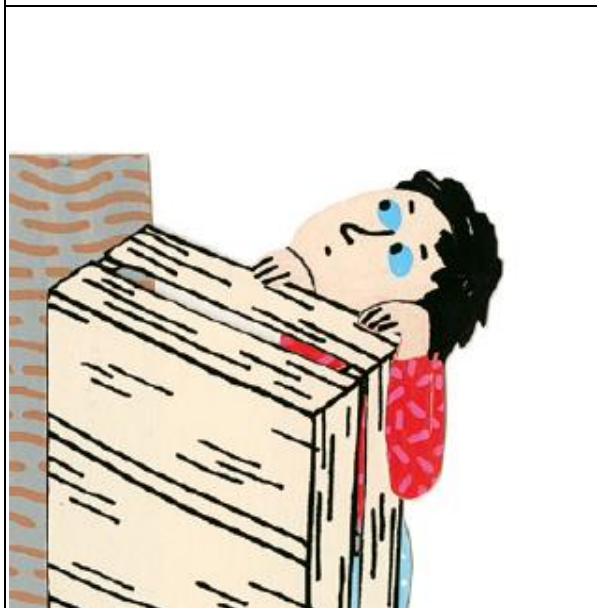
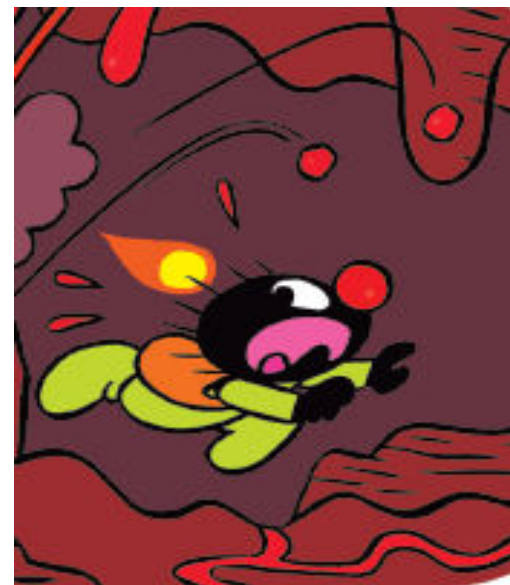
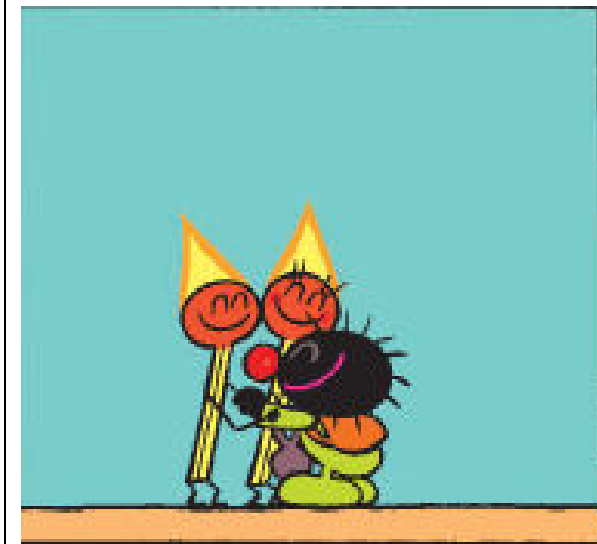
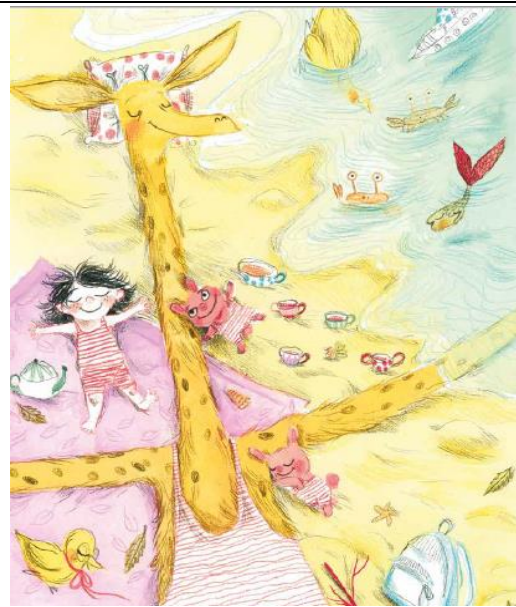
Rappel des règles :

Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table.

Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.

Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires.





Copyrights illustrations :

La grande inconnue © 2016 Editions Maison Eliza / Pog et Maurèen Poignonec

L'abri © 2017 Editions Bayard, illustrations de Qin Leng

Petit Poilu - Chandelle-sur-Trouille © 2017 Editions Dupuis, Pierre Bailly et Céline Fraipont

Le refuge © Editions Cambourakis, 2017, Géraldine Alibeu

WELCOME © Editions Kaleidoscope 2017, Barroux