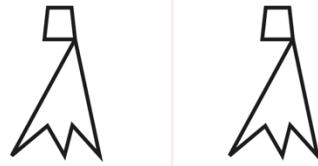


# Memory des marques de tâcherons



## 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 marque de tâcheron.

## Objectifs

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

## Variables

- Nombre de pièce
- Orientation des pièces
- Marques proches/très discriminées

## Mise en place

Le joueur, assis à une table, dispose des pièces découpées. 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 trois paires) orientées de même manière pour les deux pièces d'une même paire en ne proposant que des marques facilement discriminables les unes des autres et isotropiques (qui se présente toujours de la même façon quelle que soit l'orientation, comme le cercle).

### Niveau 2

Proposer le même nombre de pièces en faisant varier leur orientation (si anisotropiques).

### Niveau 3

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

### Niveau 4

Proposer toutes les pièces en faisant varier leur orientation.