

# Memory des symboles

Informations pour l'enseignant



<b>Affectation des tâches</b>	<p>Les symboles sont discutés et expliqués ensemble.</p> <p>Les élèves jouent au Memory par groupes et essaient de combiner les symboles et les désignations ou images correspondantes.</p>
<b>Objectif</b>	<p>Les élèves apprennent les différents symboles de cartes de manière ludique.</p> <p>Les élèves peuvent attribuer correctement les symboles et les désignations / images.</p>
<b>Matériel</b>	Cartes de Memory
<b>Forme sociale</b>	C, TG
<b>Durée</b>	45 minutes

- Des symboles et des définitions supplémentaires peuvent être ajoutés sur les cartes de Memory. Laissez les élèves concevoir leurs propres cartes de Memory.

Informations complémentaires :

- Si vous souhaitez définir et imprimer vous-même un extrait de carte, c'est possible ici : <https://map.geo.admin.ch>
- Un aperçu des symboles de cartes peut être trouvé ici : <https://www.kiknet-swisstopo.org/fr/liens-vid%C3%A9os-informations/>  
(Document : explication des signes)

# Memory des symboles

Fiches de travail



## Déroulement de la leçon

### 1. Étape : explication des symboles

Les symboles sur les cartes de Memory sont étalés devant l'ensemble de la classe. Les élèves essaient de deviner ce qu'ils pourraient représenter.

Ils expliquent leurs réflexions et leurs idées (« Cela ressemble à ... »).

L'ENS explique pourquoi les symboles sont utilisés dans les cartes.

#### Définition des symboles adaptée aux enfants

Les symboles sont des signes conventionnels fournissant des informations sur les cartes. Ils sont uniformes et simples dans leur conception, de sorte que vous les reconnaissez immédiatement. Les symboles présentent des similitudes avec les lettres : si tu veux lire un livre, tu dois connaître les lettres et être capable de les lire.

Il en va de même pour les symboles : si tu veux lire une carte pour te faire une idée du paysage, tu dois connaître les symboles les plus importants.

Ce n'est qu'alors que tu pourras t'orienter rapidement avec une carte. Celles et ceux qui font des courses d'orientation, par exemple, doivent très bien connaître les symboles pour réussir et être rapides.

### 2. Étape : jeu

Par groupe, les élèves reçoivent une pile de cartes de Memory, qu'ils disposent face cachée sur la table.

À tour de rôle, les élèves retournent deux cartes et essaient de trouver des paires correspondantes.

#### Il existe deux types de cartes de Memory :

Jeu 1 - Symboles et définitions sous forme de texte.

Jeu 2 - Symboles et illustrations sous forme d'image.

### 3. Étape : compléter les cartes de Memory

Comme tâche supplémentaire, les élèves peuvent compléter les cartes de Memory actuelles avec d'autres symboles et les images, dessins ou définitions correspondants.

À cette fin, une carte géographique peut être utilisée comme modèle afin que les élèves puissent y trouver d'autres symboles.



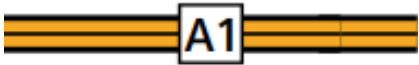
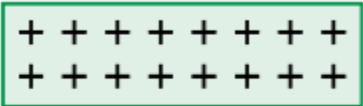
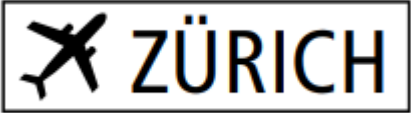



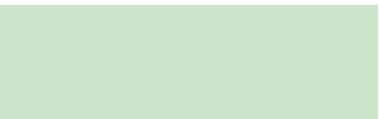

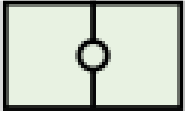

# Memory des symboles

Solutions



3/4

## Symboles utilisés dans le Memory





	CAMPING
	GROTTE
	AUTOROUTE
	CIMETIÈRE
	AÉROPORT
	FONTAINE
	HÔPITAL
	BÂTIMENT
	FORÊT
	GARE
	TERRAIN DE SPORT
	TOUR

# Memory des symboles

Solutions



4/4

	TÉLÉSKI
	FRONTIÈRE SUISSE
	RUISSEAU/RIVIÈRE
	BASSIN D'EAU / PISCINE