

Mettre à l'épreuve sa mémoire

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Repérer l'intérêt de relier les informations entre elles pour améliorer sa mémorisation.



Titre
Lost Property

Thème
Mémoire, Relation familiale

Genre et mots-clés
Narratif, amitié, amour, nostalgie, mémoire, souvenirs

Cycle (pour le film)
3

Durée
06 min 13 s

Réalisation
Asa Lucander

Musique
David Arch

Production
12foot6 (Royaume-Uni, 2014)

Lost Property © 12foot6

Activités pédagogiques

Mettre à l'épreuve sa mémoire
Améliorer ses techniques de mémorisation.

Remettre aux élèves les deux fiches illustrées à découper (imprimées sur un papier suffisamment épais pour qu'il ne soit pas possible de visualiser leur contenu lorsqu'elles sont retournées sur une table). Ils pourront, s'ils le souhaitent, colorier les illustrations aux crayons de couleur.

Imprimer le matériel pour cette activité...

- À partir du jeu constitué, leur proposer :

De suivre la règle du Jeu traditionnel des mariages (équivalent du jeu Memory® édité par Ravensburger) à partir de ces illustrations inspirées par le court métrage Lost Property d'Asa Lucander. Celle-ci est détaillée sur les cartes numérotées de 1 à 4. En fonction de l'âge des élèves, on réduira le nombre de paires (4x4, 4x5, 4x6 ou 5x6).

De tester leur mémoire à partir du film d'animation. Placer les élèves en binômes et leur demander de ne conserver devant eux qu'un exemplaire de chacune des 18 images différentes. Après visionnage, leur demander d'essayer de les placer dans l'ordre chronologique de l'apparition de leur équivalent à l'écran. Comparer les propositions obtenues et voir si l'on aboutit collectivement à un consensus. Vérifier à l'aide d'un nouveau visionnage.

De se rendre compte de l'intérêt de donner un sens aux informations à retenir pour mieux les mémoriser. Mélanger un des jeux de 18 illustrations et les passer en revue une à une en veillant à ne pas modifier l'ordre du paquet en demandant aux élèves d'en retenir l'ordre.

Vérifier ensuite collectivement ce qu'il en est de la mémorisation des cartes (conserver en mémoire le nombre de cartes correctement mémorisées via cette technique avant la première erreur).

Renouveler l'opération après brassage du paquet en racontant au fur et à mesure une histoire qui met en jeu chaque carte retournée. Lorsque l'on tentera de nouveau de se rappeler l'ordre et le contenu des cartes, on verra que la mémorisation est sensiblement meilleure.

L'excellent jeu « Dream on » d'Alexandre Droit permet de donner un aspect ludique et coopératif particulièrement addictif à cette activité.

- Éléments complémentaires

- Jeu **Dream On** d'Alexandre Droit édité par Cmon [tous âges].
- Jeu **Le bois des Couadsous** de Blaise Muller édité par Jeux Opla [tous âges].
- Jeu **Kikafé** de Jonathan Favre-Godal édité par Blue Orange [tous âges].
- Jeu **Speed Colors** d'Erwan Morin édité chez Lifestyle Boardgames Ltd [C2 C3].
- Jeu **Mad Trip** de Charles Bossard et Sébastien Darras édité par Gigamic [C3].
- Jeu **Déjà Vu ?!** de Heinz Meister édité par Gigamic [C3].



Lost Property © 12foot6

Fiche d'activités rédigée par : Bruce Demaugé-Bost. [Découvrez le Petit Abécédaire de l'école...](#)