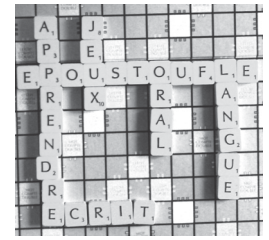


Merci d'avoir téléchargé cette ressource !

Celle-ci est gratuite et provient du site Jeux-époustouFLE.com.



Cette ressource est le fruit d'un long travail. Si vous la partagez sur les réseaux sociaux ou votre site Internet, merci d'intégrer le lien direct vers Jeux-époustouFLE.com. Je vous prie de ne pas diffuser directement ce fichier PDF sur votre site.

La photocopie est autorisée pour l'utilisation en classe ou dans le cadre familial uniquement.

Lucile

Copyright 2020 - Jeux-époustouFLE. Tous droits réservés.

## Memory de la sécurité routière

Type d'activité : systématisation du vocabulaire de la sécurité routière (termes spécifiques)

Type de jeu : jeu de cartes - observation et mémorisation

Public(s) visé(s) : Ados ou adultes souhaitant passer l'ASSR ou le permis de conduire

Niveau(x) visé(s) : A1 - A2 - B1

Durée : entre 15 et 30 minutes selon le nombre de cartes

Nombre de joueurs : 2 ou 3 joueurs (ou 2 ou 3 binômes)

Matériel :

- 1 page de règles pour la classe avec une vidéo associée.
- 1 page de vocabulaire illustré
- 2 planches de 10 « cartes images » identiques + 1 planche de 10 « cartes mots »

Fabrication : Découper les cartes sur les pointillés. Plier sur la ligne grise continue et coller pour renforcer les cartes. Plastifier si possible, c'est encore mieux.

Variante(s) :

1. Variante visant la recherche de 2 images identiques (2 planches « cartes images »).
2. Variante visant la recherche d'une image et du mot associé (1 planche « cartes images » + 1 planche « cartes mot »)

# Les règles du jeu



1. Décider du nombre de joueurs ou des équipes.



2. Choisir les cartes :

5 à 10 cartes images + 5 à 10 cartes images



ou

5 à 10 cartes images + 5 à 10 cartes mots



3. Lire et nommer toutes les cartes.



4. Placer les cartes face cachées.

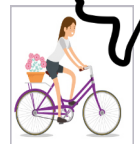


5. BUT DU JEU : Trouver un maximum de paires.

Chacun leur tour, les joueurs retournent 2 cartes.

> Si un joueur ne trouve pas, il remet les cartes face cachées et c'est au tour du joueur suivant.

> Si un jour trouve une paire, il prend les 2 cartes et peut rejouer une fois.



6. La partie continue jusqu'à ce que toutes les paires soient retrouvées.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de paires.

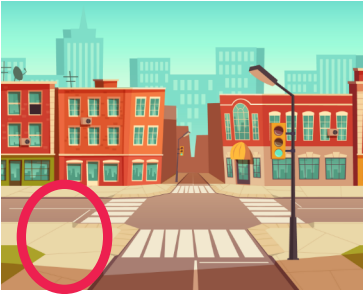


## Les règles en vidéo



# Les mots du jeu

Quand on prépare l'Attestation Scolaire de Sécurité Routière ou le Code de la route, les mots utilisés ne sont pas toujours ceux qu'on attend...



le trottoir



la cycliste  
(un cycle = un vélo)



la chaussée



le cyclomotoriste  
(un cyclomoteur = une moto)



la voie



le feu tricolore



les piétons

le passage piéton






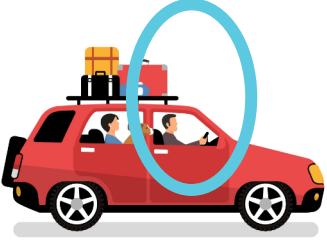
le conducteur




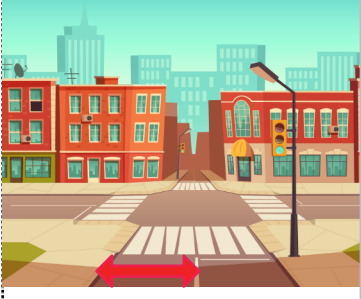
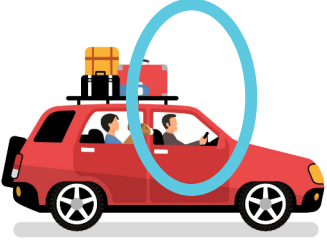




les panneaux de signalisation



le passager

	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière

	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière
	Memory de la sécurité routière		Memory de la sécurité routière

le trottoir	<i>Memory de la sécurité routière</i>	un cycliste	<i>Memory de la sécurité routière</i>
la chaussée	<i>Memory de la sécurité routière</i>	un cyclomoteur	<i>Memory de la sécurité routière</i>
la voie	<i>Memory de la sécurité routière</i>	les panneaux de signalisation	<i>Memory de la sécurité routière</i>
le conducteur	<i>Memory de la sécurité routière</i>	le passage piéton	<i>Memory de la sécurité routière</i>
le passager	<i>Memory de la sécurité routière</i>	le feu tricolore	<i>Memory de la sécurité routière</i>