



Règles du jeu *Memory* : Les pictogrammes de sécurité

Objectif pédagogique

Les pictogrammes de sécurité de chimie possèdent un visuel codifié, compréhensible et facilement identifiable. On peut les retrouver sur tous les produits présentant un potentiel danger, comme les produits ménagers.

Le jeu ***Memory* : Les pictogrammes de sécurité** a pour objectif d'aider les élèves à apprendre et à retenir plus facilement les dangers et les mesures de sécurité associées aux différents pictogrammes de sécurité de chimie, tout en stimulant leur mémoire.

L'objectif d'une partie est de retrouver les associations entre un pictogramme et le danger correspondant en retournant plusieurs cartes à la fois.

Il est possible de faire deux variantes du jeu :

- Memory à 2 cartes ;
- Memory à 3 cartes.

Si les élèves découvrent les pictogrammes de sécurité, il est conseillé de commencer avec le Memory à 2 cartes. Le Memory à 3 cartes peut être joué dans un second temps, ou si les élèves connaissent déjà les pictogrammes et leur signification.

Memory à 2 cartes

Difficulté : simple

Temps de jeu : 5 à 10 minutes

Matériel

Le jeu ***Memory* : Les pictogrammes de sécurité** se compose de 18 cartes, classées en deux catégories :

- 9 cartes « pictogramme » ;
- 9 cartes « dangers et règles de sécurité ».

Les cartes « pictogramme » possèdent un pictogramme de sécurité de chimie.

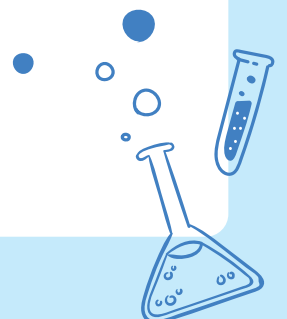
Les cartes « dangers et règles de sécurité » possèdent le nom ainsi qu'une description du danger représenté par un des pictogrammes et, en italique, les mesures de sécurité à adopter pour manipuler le produit concerné.

Le document des cartes possède un recto avec les informations des pictogrammes, et un verso avec un motif. Afin que le contenu des cartes ne puisse pas être lu à travers la feuille par transparence, il est recommandé d'imprimer le document en recto-verso.

Comment jouer ?

Mise en place

- Faire des groupes de 2 à 4 joueurs.
- Mélanger les cartes et les disposer sur la table, faces cachées.



Tour de jeu

- Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun leur tour, les joueurs retournent deux cartes. S'il retourne une ou plusieurs cartes « dangers et règles de sécurité » le joueur en lit le contenu à voix haute. S'il retourne une ou plusieurs cartes « pictogramme », il les laisse retournées le temps que les autres joueurs voient le pictogramme.
 - En cas de bonne association, le joueur récupère les deux cartes.
 - En cas de mauvaise association, le joueur replace les cartes face cachées.
- C'est au tour du joueur suivant.

Fin de partie

- La partie se termine lorsque toutes les paires ont été trouvées.
- Le joueur ayant trouvé le plus de paires gagne la partie.
- Il est possible que plusieurs joueurs finissent ex æquo.

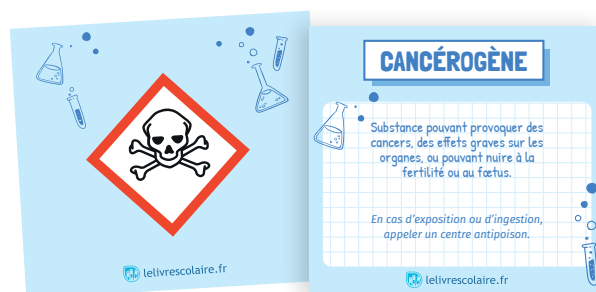
Exemples d'associations

✓ Exemple de bonne association



✗ Exemple de mauvaise association

La carte « Cancérogène » est ici associée au pictogramme « Très toxique ».



Memory à 3 cartes

Difficulté : difficile

Temps de jeu : 10 à 15 minutes

Matériel

Le jeu *Memory* : Les pictogrammes de sécurité se compose de 27 cartes, classées en trois catégories :

- 9 cartes « pictogramme » ;
- 9 cartes « signification » ;
- 9 cartes « dangers et règles de sécurité »

Les cartes « pictogramme » possèdent un pictogramme de sécurité de chimie.

Les cartes « signification » possèdent le nom du danger.

Les cartes « dangers et règles de sécurité » possèdent une description du danger représenté par un des pictogrammes et, en italique, les mesures de sécurité à adopter pour manipuler le produit concerné.

Le document des cartes possède un recto avec les informations des pictogrammes, et un verso avec un motif. Afin que le contenu des cartes ne puisse pas être lu à travers la feuille par transparence, il est recommandé d'imprimer le document en recto-verso.



Comment jouer ?

Mise en place

- Faire des groupes de 2 à 4 joueurs.
- Mélanger les cartes et les disposer sur la table, faces cachées.

Tour de jeu

- Le joueur le plus jeune commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chacun leur tour, les joueurs retournent trois cartes. S'il retourne une ou plusieurs cartes « dangers et règles de sécurité » ou « signification », le joueur en lit le contenu à voix haute. S'il retourne une ou plusieurs cartes « pictogramme », il les laisse retournées le temps que les autres joueurs voient le pictogramme.
 - En cas de bonne association, le joueur laisse les cartes retournées et rejoue.
 - En cas de mauvaise association, le joueur replace les cartes face cachées.
- C'est au tour du joueur suivant.

Le joueur doit bien retourner trois cartes à chaque tour, même s'il s'avère que les deux premières cartes retournées ne permettent pas de former une bonne association.

Fin de partie

- La partie se termine lorsque toutes les bonnes associations ont été trouvées.
- Le joueur ayant trouvé le plus de paires gagne la partie.
- Il est possible que plusieurs joueurs finissent ex æquo.

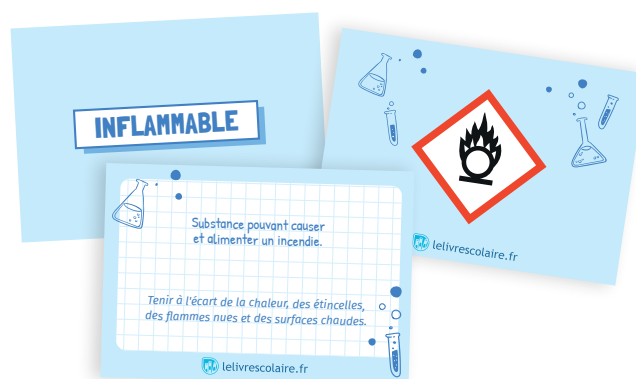
Exemples d'associations

✓ Exemple de bonne association



✗ Exemple de mauvaise association

Les cartes « signification » et « dangers et règles de sécurité » forment une paire, mais le pictogramme est celui de « Comburant ».



Variante du jeu à 3 cartes

Une variante plus simple du Memory à 3 cartes, avec un temps de jeu plus court, est de choisir que deux catégories de cartes :

- cartes « pictogramme » et « signification » ;
- cartes « pictogramme » et « dangers et règles de sécurité » ;
- cartes « signification » et « dangers et règles de sécurité ».

Cette variante permet d'adapter le niveau de difficulté, mais également de faire apprendre ou réviser des notions spécifiques aux élèves.