

Mémo-Dominos

1. Informations générales sur le logiciel

Auteur : l'équipe de développement de Project Omega (réécriture complète d'un logiciel de l'association Enseignement public et Informatique ; portage initié par la société Apple, en partenariat avec les CRDP de Paris et Versailles pour le CD-Rom *Des logiciels libres pour l'école primaire*).

Version : 1.0.1

Licence : GPL

Date de parution : mars 2004

Taille du fichier : 4 700 Ko

Environnement requis : GNU Linux, Mac OS X, Windows

Site dédié : <http://www.projectomega.com>

Public concerné : cycle 1, début de cycle 2 (GS, CP débutants), CLIS

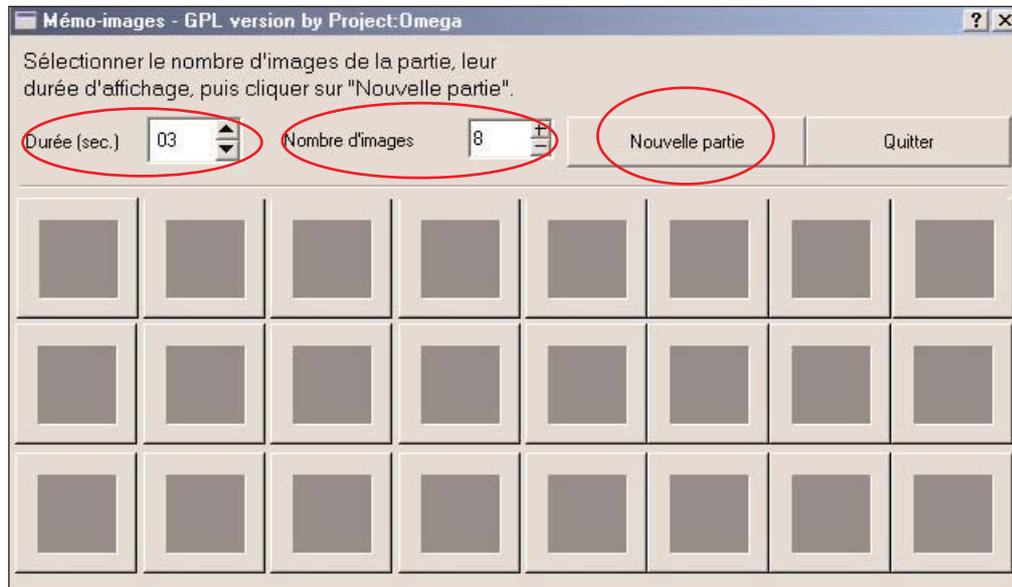
Discipline : transversal (travail de mémorisation)

Genre : éducatif

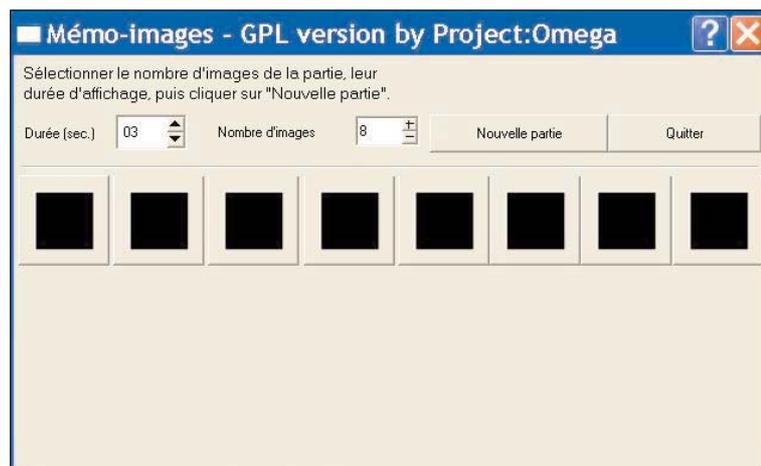
Descriptif : *Mémo-Dominos* est un logiciel ludo-éducatif. Il s'agit d'un jeu de *memory* à base de carrés où figurent des constellations de couleurs différentes et aux dispositions variables. Il est possible de paramétrer la difficulté des parties en fonction de 2 critères : le nombre d'images à mettre en paires et le temps de visualisation des images une fois qu'elles sont retournées.

2. Tutoriel (mode d'emploi)

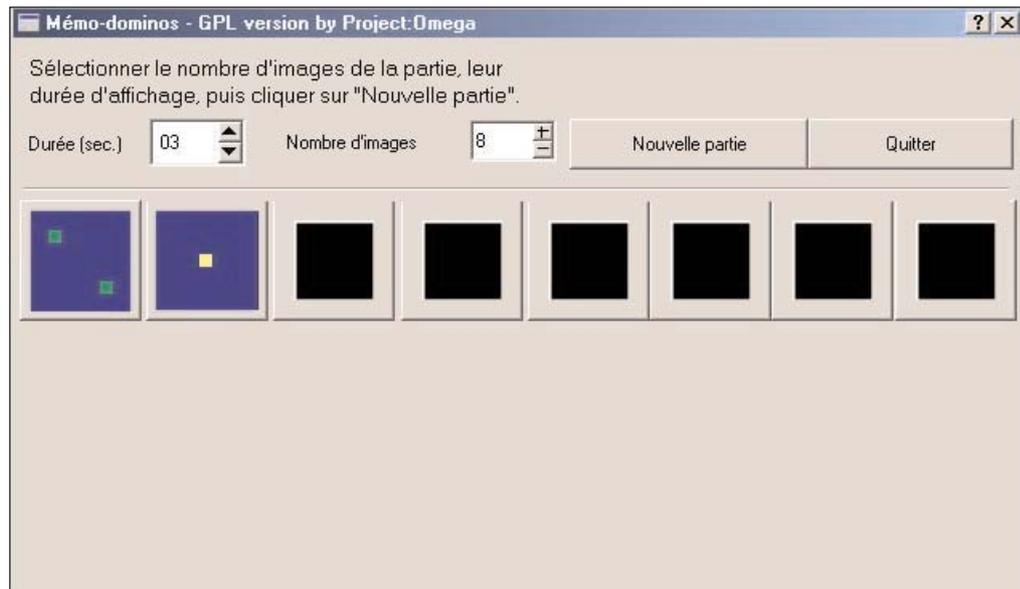
Page d'accueil



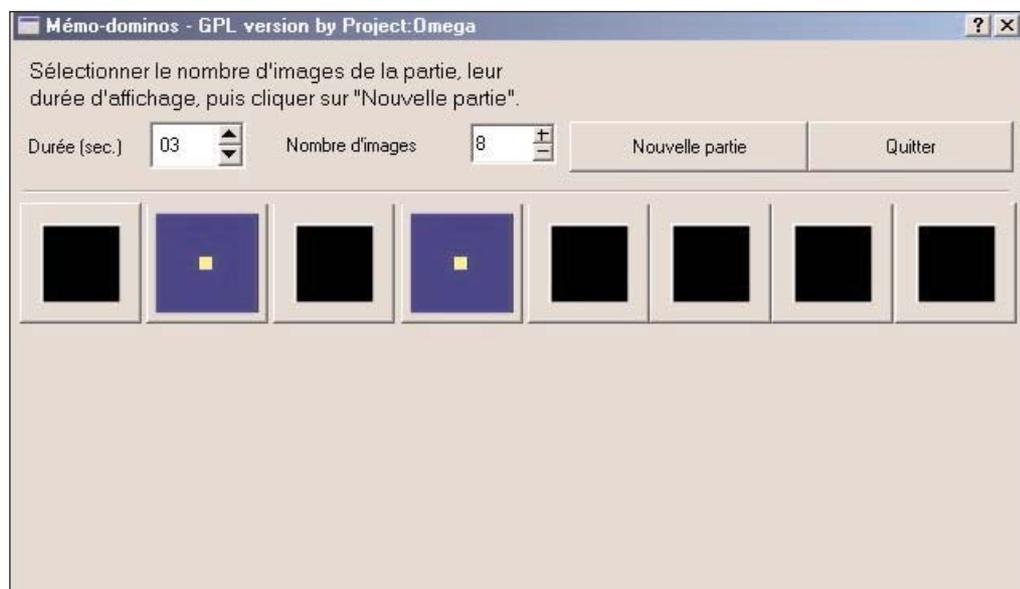
✿ La page d'accueil donne directement accès au jeu. Le joueur doit en premier lieu choisir le nombre d'images à assembler par paires (de 4 à 24) ainsi que le temps de visualisation des cartes une fois qu'elles sont retournées (de 1 à 3 secondes). Il faut ensuite cliquer sur Nouvelle partie pour commencer à jouer.



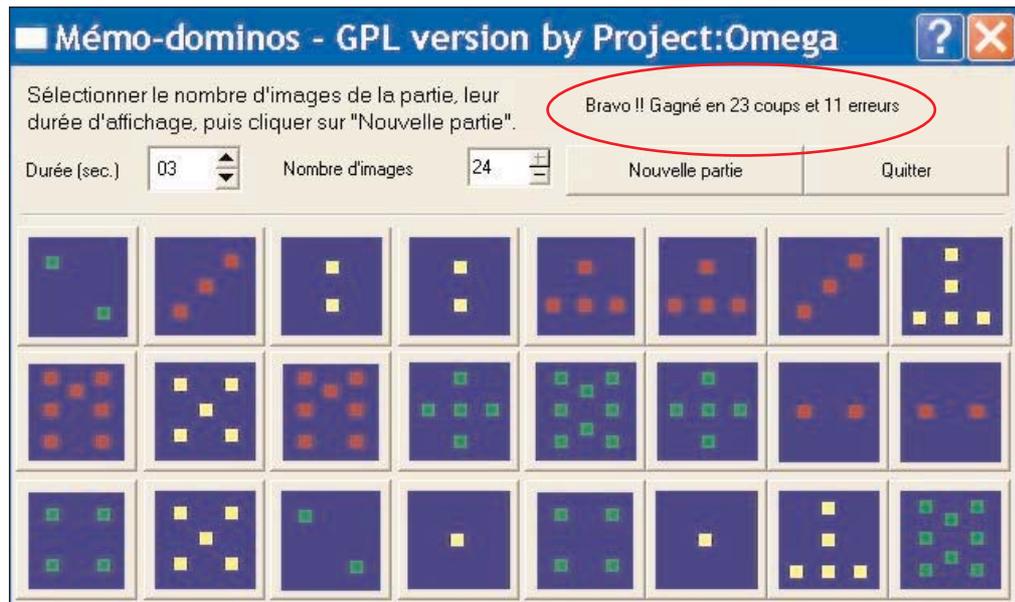
✿ Dans l'exemple ci-dessus, il faut reconstituer 4 paires d'images. Les cartes sont retournées par deux (l'une après l'autre) à l'aide de la souris (en cliquant dessus).



✿ Lorsque 2 images retournées sont différentes, elles restent affichées un certain temps, selon le choix fait précédemment (ici 3 secondes). Elles sont ensuite automatiquement remises à "l'envers".



✿ Lorsque 2 images retournées sont identiques, elles restent découvertes jusqu'à la fin de la partie.



✿ Lorsque toutes les paires ont été découvertes, un signal sonore (applaudissements) indique la réussite et le score s'affiche en haut à droite.

Remarque : les séries ne sont pas répétitives mais à tirage aléatoire.

3. Piste pour une exploitation pédagogique

Mémo-Dominos

Présentation

- ◆ discipline : transversal (mémorisation, discrimination visuelle)
- ◆ niveaux concernés : cycle 1, début de cycle de (GS, CP débutants), CLIS
- ◆ descriptif : utilisation d'un logiciel comme support de mémorisation et de discrimination visuelle
- ◆ références aux programmes officiels : utiliser quelques fonctions de base d'un ordinateur, utiliser le dénombrement
- ◆ prérequis : connaître les nombres de 1 à 10
- ◆ objectifs cognitifs : mémorisation, repérage dans l'espace, dénombrement
- ◆ objectif méthodologique : sélectionner un élément en cliquant dessus avec la souris
- ◆ temps imparti : 1 séance de 15 minutes

Déroulé pédagogique

- ◆ modes d'utilisation : travail individuel ou par 2
- ◆ déroulé des étapes
 - Après manipulation d'un jeu de *memory* traditionnel (cartes), les élèves découvrent le logiciel par 2. À tour de rôle, les enfants effectuent le travail demandé. Il est possible d'augmenter le temps de visualisation des images ou de laisser davantage de temps pour réaliser une partie si l'exercice paraît difficile. À l'inverse, il est possible d'augmenter le nombre d'images à regrouper par paires si l'enfant n'éprouve pas de difficultés.
 - Cette activité peut déboucher, en fonction des projets de la classe, sur la fabrication d'un *memory* par les enfants.