

# Jeu de Memory sur Roch Hachana

ROCH  
HACHANA



CYCLE 2



CE1



1h

SEUL

## Pré-requis

Reconnaître et nommer les symboles de la fête de Roch Hachana.

### Objectif général

Intégrer les symboles de Roch Hachana par le biais du jeu.

### Objectif spécifique

Mémoriser les symboles de la fête de Roch Hachana.

## Compétences

- Connaître la raison pour laquelle on sonne le Chofar les deux jours de la fête.
- Nommer les symboles et expliquer le sens des souhaits formulés lors du Seder de Roch Hachana.



## Matériel nécessaire

- ❑ Photocopier les images en couleur et en noir et blanc.
- ❑ Une paire de ciseaux et de la colle
- ❑ Des feuilles A4 cartonnées
- ❑ Des crayons ou des feutres de couleur
- ❑ Des transparents
- ❑ La plastifieuse



# Déroulement

## Présentation des 8 premières images et rappel des connaissances requises.

(Sous forme de questions).

### Etape 1 : Le Chofar

- On sonne plusieurs fois le **Chofar** pendant l'office de Roch Hachana à la synagogue. Le son du chofar est un son de réveil pour l'homme.
- Sais-tu d'où vient ce Chofar ?
- Quand fut créé le premier Chofar ?  
A quel événement historique fait-il référence ?

### Etape 2 : Les symboles de Roch Hachana

#### La pomme et le miel

Le soir de Roch Hachana, au retour de la synagogue, nous faisons un grand repas en famille. Nous trempons la pomme dans le miel pour commencer l'année avec la plus grande douceur.

#### La grenade

- Pourquoi mettons la grenade sur la table ?
- Quel est le sens de cette symbolique ?
- Que voit-on également sur la table ?



### Etape 3 : Le monde des abeilles

- Où vivent-elles ?
- Que fabriquent-elles ?
- Qui s'occupe d'elles ?



## Explication de la règle du jeu du Memory

Ce jeu de société destiné aux enfants est un mélange de hasard et de déduction, idéal pour faire travailler la mémoire en s'amusant !

Pour jouer au Memory il faut :

- **Les 16 cartes du jeu dont 8 sont des cartes paires.**
- **Etre au minimum 2 joueurs.**



## Comment jouer au Memory :

### Règle du jeu :

Tout d'abord, il faut mélanger les cartes.

Puis, les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Une fois cela fait, le premier joueur retourne 2 cartes de son choix.

Si les cartes sont identiques, le joueur les conserve à côté de lui et rejoue.

Si les cartes ne sont pas identiques, le joueur les retourne face cachée de nouveau. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées.

## Comment gagner une partie de Memory ?

Pour gagner une partie de Memory, chaque joueur compte le nombre de paires qu'il possède. Le gagnant est celui qui en possède le plus.

## Fabrication du jeu



- Présenter aux élèves les 8 images en couleur :  
RUCHE-APICULTEUR-ALVÉOLES-MIEL-GRENADE-POMME-CHOFAR-BÉLIER
- (les photocopier puis les coller sur du papier cartonné).
- Les 8 autres images du jeu sont en noir et blanc et c'est à l'élève de **colorier** chaque image en utilisant la **même couleur** que l'image paire. Chaque image est collée sur du papier cartonné ayant les mêmes dimensions pour chaque image collée dessus.
- Plastifier toutes les cartes du jeu.
- On peut commencer à jouer !



# ABOUTISSEMENT

- Développer sa mémoire visuelle.
- Faire le lien entre le symbole et son souhait prononcé le jour de Roch Hachana.

# PROLONGEMENT



- Découvrir le monde du vivant en présentant le milieu de vie de l'abeille.
- Expliquer la manière avec laquelle l'abeille fabrique son miel.
- Découvrir également la provenance du Chofar et les étapes de sa fabrication.

## Mes Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

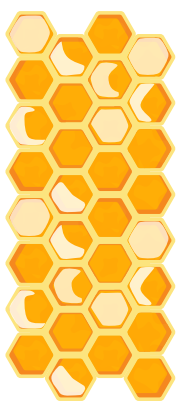


Rachel Garih : **chef de projet** | Ruthy El Baze - Claude Strouk : **équipe de conception** |  
Twindesigners : **design graphique**  
[www.lamorim-united.org](http://www.lamorim-united.org) / [info@lamorim.org](mailto:info@lamorim.org) / © Tous droits réservés

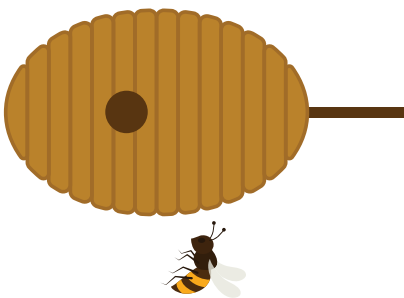


Ministry of Diaspora Affairs  
Creating a common Jewish future

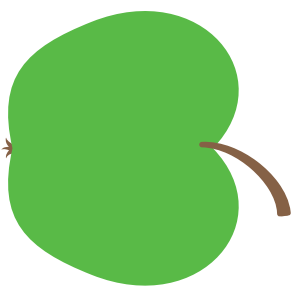




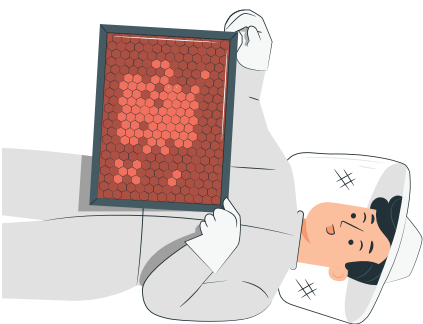
**ALVÉOLES**



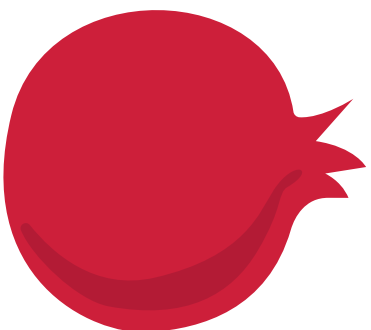
**RUCHE**



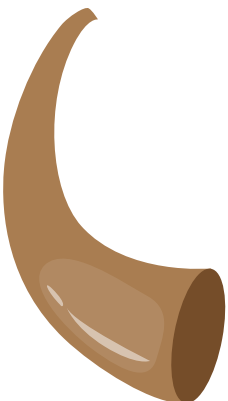
**POMME**



**APICULTEUR**



**GRENADE**



**CHOFAR**

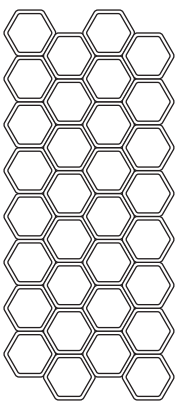


**BÉLIER**

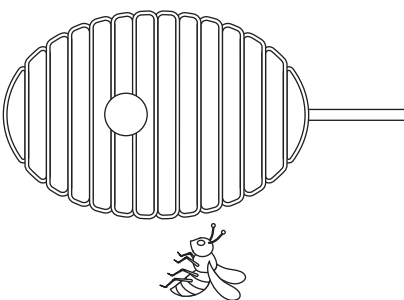


**MIEL**

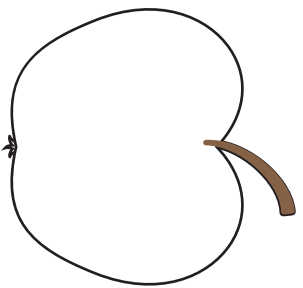




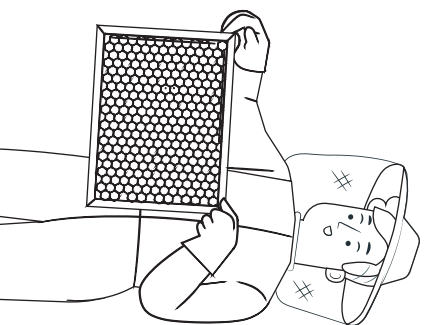
**ALVÉOLES**



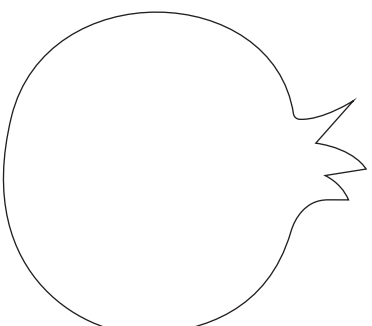
**RUCHE**



**POMME**



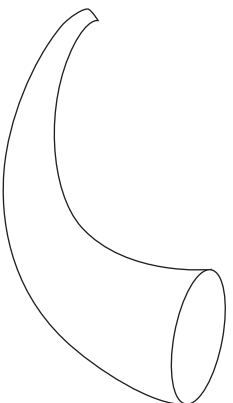
**APICULTEUR**



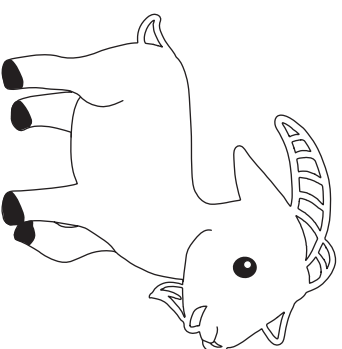
**GRENADE**



**MIEL**



**CHOFAR**



**BÉLIER**