

# Jeu de mémoire éducatif des Mariniers

## Les animaux de la ferme



Apprendre en jouant !  
Mémoire • lecture  
• grammaire • phrases

## 18 animaux



poussin



avec le code grammatical version ferme



**FERME  
DES MARINIERS**

Créé à la Ferme Des Mariniers

Ce livret s'adresse aux adultes qui accompagnent l'enfant

# Le jeu en un coup d'œil

Dans cette boîte, tu trouveras des cartes pour jouer, apprendre et construire des phrases à ton rythme.

## **Ce qu'il y a dans la boîte**

- 36 cartes animaux : 18 animaux, chacun en version singulier et pluriel
- Cartes grammaticales : déterminant, verbe, majuscule, point et plus encore

## **Comment commencer ?**

Prends 4 cartes animaux, place-les face cachée et retrouve les paires. C'est tout — le reste vient naturellement.

## **Envie d'aller plus loin ? Voir page 17 !**

Le livret propose des activités pour apprendre la lecture, le singulier, le pluriel et même construire des phrases complètes.

**Allez-y à votre rythme.**

# Ce jeu développe

## **La mémoire**

Les enfants doivent se souvenir de l'emplacement des cartes pour retrouver les bonnes paires.

## **La lecture**

Les enfants lisent des mots simples liés aux animaux de la ferme. La lecture est facilitée par un code de couleur qui aide à reconnaître certains sons.

## **Le singulier et le pluriel**

Les enfants apprennent à reconnaître les mots au singulier et au pluriel.

## **La construction de phrases**

Les enfants peuvent créer des phrases simples avec les cartes.

## **L'observation et l'attention**

Les enfants doivent observer les images et les mots pour faire les bonnes associations.

# Comment ce jeu est né



Ce jeu est né d'une idée simple :

**apprendre en s'amusant.**



À la maison comme à l'école, les enfants retiennent naturellement ce qu'ils entendent souvent.



Un peu comme une chanson : plus on l'écoute, plus les mots deviennent familiers.

En profitant de cette capacité naturelle des enfants à apprendre par le jeu, j'utilise ces cartes pour aborder simplement certaines notions de grammaire.

En jouant avec les cartes, les enfants découvrent les animaux de la ferme tout en mémorisant de nouveaux mots et en développant leur langage.

# Histoire de la ferme

La Ferme des Mariniers est une ferme de 3<sup>e</sup> génération.

Elle a d'abord été une ferme de subsistance, puis une ferme laitière, avant de devenir une ferme bovine.

Au fil des années, elle a grandi avec les saisons, les animaux... et la famille.

Aujourd'hui, nous ouvrons nos portes pour partager notre réalité, transmettre notre passion et créer des moments vrais.

Touche pas à mes vaches est né ici, sur cette terre, inspiré de nos champs.

Un jeu créé à la ferme.  
Par amour de la nature... et de la stratégie.

# Objectif du jeu

**Le premier objectif du jeu :  
retrouver les paires de cartes !**



**Ce jeu peut être utilisé de plusieurs façons,  
selon ce que l'on souhaite travailler  
avec l'enfant.**

**Je vous propose une marche à suivre ainsi  
que quelques idées d'activités pour jouer  
avec les enfants.**

# Comment jouer ?

- 1 Choisissez les cartes selon le niveau de l'enfant.
- 2 Mélanger les cartes et les placer face cachée sur la table.
- 3 Le joueur le plus jeune retourne deux cartes de son choix.
- 4 Si les cartes forment une paire (par exemple : lapin - lapins), le joueur les garde.
- 5 Si les cartes ne vont pas ensemble, le joueur les retourne face cachée.
- 6 Le joueur suivant joue son tour.
- 7 La partie se termine lorsque toutes les paires sont trouvées.

Le joueur qui a le plus de paires gagne la partie.



# Jouer simplement

Idées pour jouer autrement

Le jeu peut aussi servir à apprendre :

## Nommer les animaux

L'enfant dit le nom de l'animal trouvé.

Exemple :

« vache »

## Singulier ou pluriel

L'enfant dit si c'est un animal ou plusieurs animaux.

Exemple :

vache / vaches

Faire une phrase

## On invente une petite phrase.

Exemple :

La vache mange.

Les vaches mangent.

Inventer une histoire drôle !

D'autres idées à la page suivante

# Apprendre la grammaire

Pour aider les enfants à comprendre la grammaire, chaque animal représente quelque chose.

## La vache = le nom

C'est l'animal dont on parle.

Exemple : vache

## La balle de foin = le déterminant

Le déterminant accompagne le nom.

Exemple :

la vache, les vaches

## Le chien = le verbe

Le verbe indique ce que fait l'animal.

Exemple : La vache mange.

## La majuscule

La majuscule indique le début de la phrase.

## Le point

Le point indique la fin de la phrase.

## Exemple complet

Les vaches mangent.

Majuscule + déterminant + nom + verbe + point

# La grammaire des Mariniers

En tant que parent-éducateur, j'ai constaté que les notions de grammaire sont souvent difficiles à expliquer simplement.



Les enfants comprennent beaucoup mieux lorsqu'ils peuvent voir, manipuler et jouer avec les mots.

C'est ainsi qu'est née :  
la grammaire des Mariniers.



J'ai associé certaines notions de grammaire à des images inspirées de la ferme.

Par exemple, le chien représente le verbe, car c'est un animal actif.

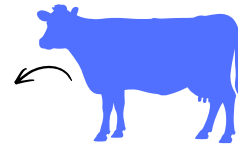
Grâce à ces images et à un code de couleurs, les enfants comprennent plus facilement comment se construit une phrase.

# La grammaire des Mariniers

## La vache - Le nom

La vache représente le nom, car c'est un animal dont on parle souvent à la ferme. Le nom sert à dire de qui ou de quoi on parle dans la phrase.

La **flèche** indique que le **nom** est **donneur** d'accord.



Vous pouvez lire cette histoire pour expliquer le **nom** aux enfants.

À la ferme, il y a une **vache** que tout le monde connaît.

Le matin : La **vache** mange.

Dans le champ : La **vache** marche.

À l'étable : La **vache** dort.

Peu importe ce qui se passe dans la phrase, la **vache** est toujours là.  
C'est d'elle dont on parle.



Dans une phrase, c'est la même chose avec le **nom**.

Le **nom** sert à dire de qui ou de quoi on parle.

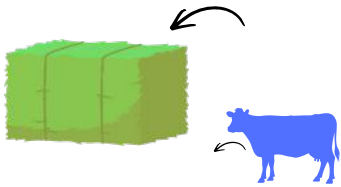
C'est pourquoi, dans  
la grammaire des Mariniers,  
la **vache** représente le **nom**.

**On parle toujours d'elle !**

# La grammaire des Mariniers

## Le foin - Le déterminant

Le foin représente le déterminant.  
Comme la vache a besoin de foin pour manger,  
le nom a souvent besoin d'un déterminant.



La **flèche** indique que le **déterminant reçoit** l'accord du nom.

Le foin est placé devant la vache pour qu'elle puisse le manger.

Vous pouvez lire cette histoire pour expliquer le **déterminant**.

À la ferme, il y a une vache que tout le monde connaît.

Elle a besoin de **foin** tous les jours pour vivre.

Dans une phrase, c'est un peu pareil.  
Le **déterminant** accompagne le **nom**,  
comme le **foin** accompagne la **vache**.

Le déterminant se place devant le nom.  
comme le **foin** est placé devant  
la vache pour qu'elle puisse le manger.

C'est pourquoi, dans  
la grammaire des Mariniers,  
que le **foin** représente le **déterminant**.

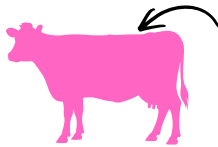


# La grammaire des Mariniers

## La vache rose - L'adjectif

Les vaches se ressemblent beaucoup, mais elles ont toutes une petite différence. La vache rose permet de savoir de quelle vache on parle.

L'adjectif donne une information sur le nom.



La **flèche** indique que **l'adjectif** reçoit l'accord du nom.

Vous pouvez lire cette histoire pour expliquer l'adjectif.

À la ferme, les vaches se ressemblent beaucoup.

Un jour, le fermier dit : Je veux entrer une vache dans l'étable.

Mais il y a beaucoup de vaches dans le champ, et ses enfants ne savent pas laquelle aller chercher.

Alors le fermier dit : Entrez la **petite** vache **rose**.

Les mots **petite** et **rose** donnent des informations sur la vache.

Ces mots s'appellent des **adjectifs** et ils servent à décrire le nom.

Dans la grammaire des Mariniers, la vache rose représente **l'adjectif**.



# La grammaire des Mariniers

## Le chien - Le verbe

Le chien représente le verbe et sert à dire ce que fait le nom.  
Comme le chien qui court, marche ou saute,  
le verbe montre l'action dans la phrase.

La **flèche** indique que  
le **verbe reçoit** l'accord  
du sujet.



Le **sujet** peut être petit ou plus grand, mais on parle toujours de la **vache**.



Vous pouvez lire cette histoire pour expliquer le **verbe**.

À la ferme, le chien ne reste presque jamais immobile.

Parfois il court dans le champ.

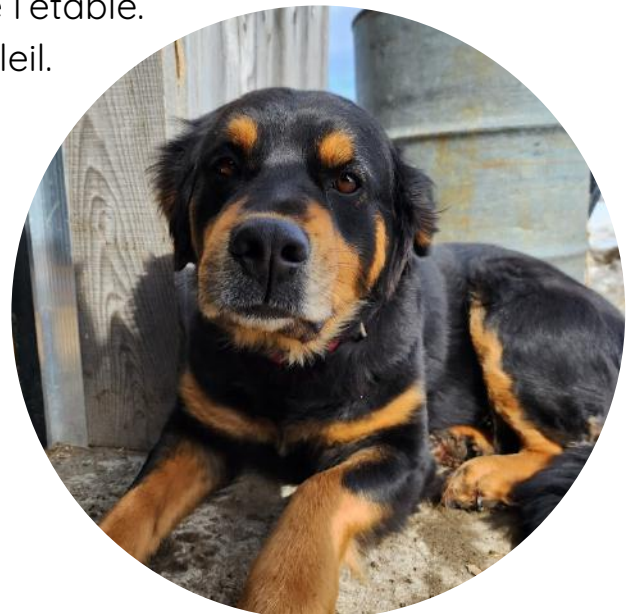
Parfois il marche près de l'étable.

Parfois il dort au soleil.

Le **chien** fait toujours une **action**.

Dans une phrase, c'est pareil.  
Le **verbe** indique **l'action** du nom.

Dans la grammaire des Mariniers,  
le **chien** représente le **verbe**.



# La grammaire des Mariniers

## Le masculin et le féminin

À la ferme, certains animaux sont **masculins** et d'autres sont **féminins**.



Masculin



Le taureau est **masculin**.



Féminin

La vache est **féminin**.

---

## Le pluriel et le singulier

À la ferme, il peut y avoir une **seule vache** ou **plusieurs vaches**.



pluriel



singulier



Majuscule

Quand quelqu'un veut parler,  
il lève la main.

La majuscule fait pareil : elle lève les bras  
pour commencer la phrase.



point

Le point représente une personne qui  
ne veut plus parler. Cela indique que  
la phrase est terminée.



# Code des couleurs

## Les sons

Voici un bref aperçu du code couleur des sons des Mariniers.  
Ceux-ci sont vu dans un autre jeu.

Voici quelques sons et les couleurs qui les représentent.



on comme  
om cochon



in  
im comme  
ain lapin  
aim



o  
eau comme  
au eau



o u  
comme  
poule

## Raoul le chien

Quand tu vois les lettres c et g, vérifie la lettre suivante.  
Devant r, a, o, u, l : le c et le g font un son dur, comme dans  
cadeau.

Voici une courte histoire pour le chien raoul.

À la ferme, un des chiens s'appelle Raoul et il nous rappelle  
que devant (r, a, o, u, l) le c et le g font un son dur,  
comme dans cadeau.



c  
g  
comme  
raoul  
r - a - o - u - l

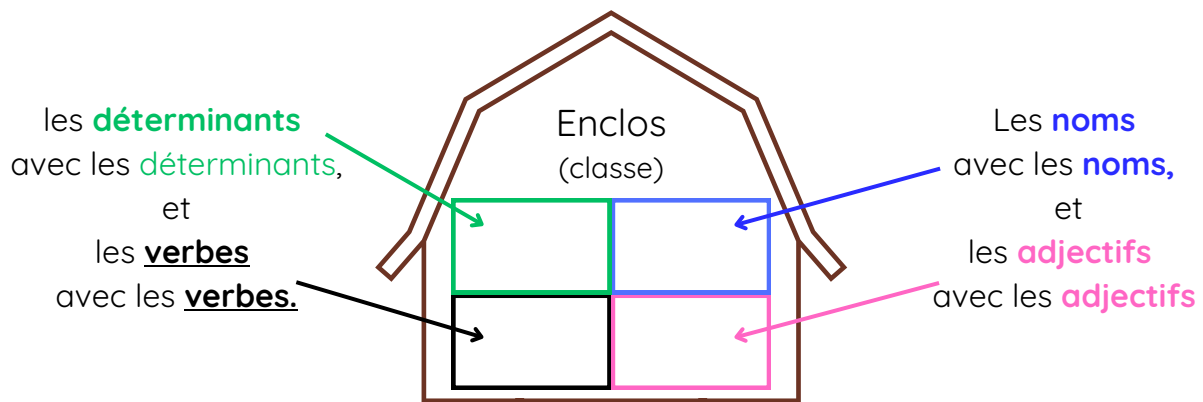


cadeau

# La grammaire des Mariniers

## Les classes de mots

Les classes de mots sont comme des enclos à la ferme.  
Pour passer la nuit dans la grange, chaque mot doit trouver son enclos.



## Progression du jeu suggérée

**Les étapes suivantes sont données à titre d'exemple.  
Voici une progression suggérée pour apprendre les notions.**

Selon l'âge de l'enfant, choisissez le nombre de cartes désiré.

On peut commencer par 4 cartes pour un départ en douceur.  
Puis, augmenter au fur et à mesure.

### Étape 1 - Associer les animaux

Associer les animaux de la même espèce.  
Exemple : (vache avec vaches) ou (chien avec chiens)

Objectif : reconnaître les animaux.



## A- Mentionner le nom de l'animal.



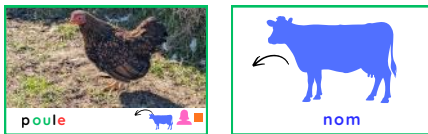
C'est une poule.

Pour développer :

- On peut poser des questions comme :
- De quelle couleur est la poule ?
  - Combien a-t-elle d'ailes et de pattes ?
  - A-t-elle un bec ?
  - Qu'est-ce qu'elle mange ?
  - Que fait-elle pour se laver ?

L'objectif est d'encourager l'enfant à observer, nommer et décrire l'animal.

## B- Ajouter le nom

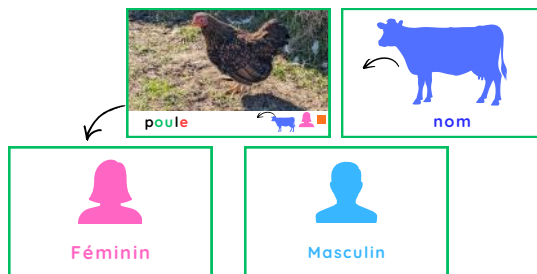


Pour développer :

- On peut poser des questions comme :
- Quelle carte choisirais-tu ?
  - Pourquoi as-tu choisi cette carte ?
  - Est-ce un animal féminin ou masculin ?
  - Comment le sais-tu ?

Développer la capacité de l'enfant à observer, identifier et nommer le féminin et le masculin.

## C- Trouver le féminin et le masculin

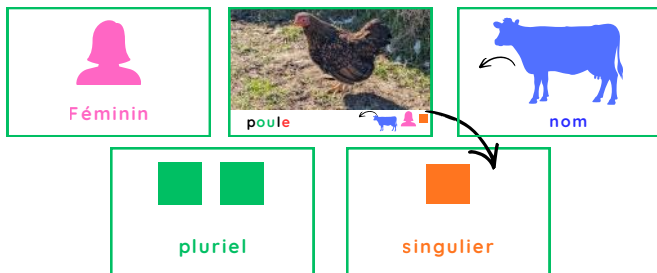


Pour développer :

- On peut poser des questions comme :
- Quelle carte choisirais-tu ?
  - Pourquoi as-tu choisi cette carte ?
  - Est-ce un animal féminin ou masculin ?
  - Comment le sais-tu ?

Développer la capacité de l'enfant à observer, identifier et nommer le féminin et le masculin.

## D- Trouver le singulier et le pluriel



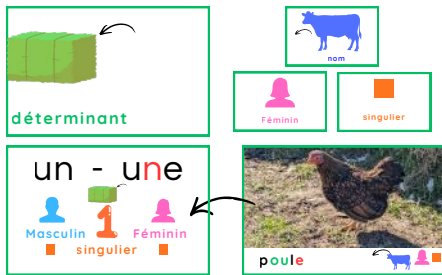
Pour développer :

- On peut poser des questions comme :
- Y a-t-il un animal ou plusieurs animaux ?
  - Est-ce singulier ou pluriel ?
  - Comment le sais-tu ?

Développer la capacité de l'enfant à identifier et utiliser le singulier et le pluriel.

## E- Ajouter le déterminant

Pour développer :

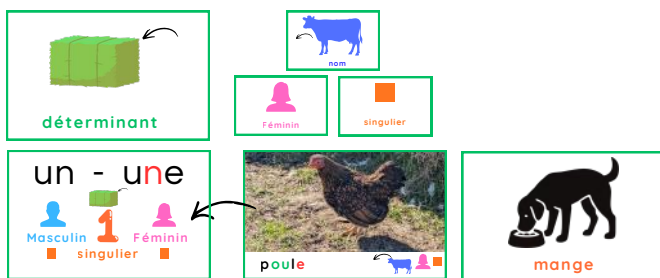


- On peut poser des questions comme :
  - La vache a faim. On lui donne du foin pour la nourrir?  
Une bonne balle de foin comme déterminant.
  - L'animal est-il masculin ou féminin ?
  - Est-il singulier ou pluriel ?
  - Est-ce qu'on dit le, la, un, une, les ou des ?

Comprendre que le déterminant accompagne le nom et se place devant lui.

## F- Ajouter le verbe

Pour développer :

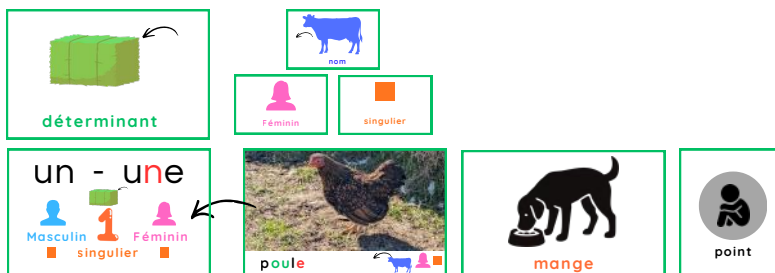


- On peut poser des questions comme :
  - Quelles actions veux-tu faire faire à l'animal ?
  - Pourquoi as-tu choisi ce verbe ?
  - Peux-tu lire la phrase que l'on vient de faire ?

Amener l'enfant à comprendre que le verbe indique l'action du nom dans la phrase.

## G- Ajouter le point

Pour développer :

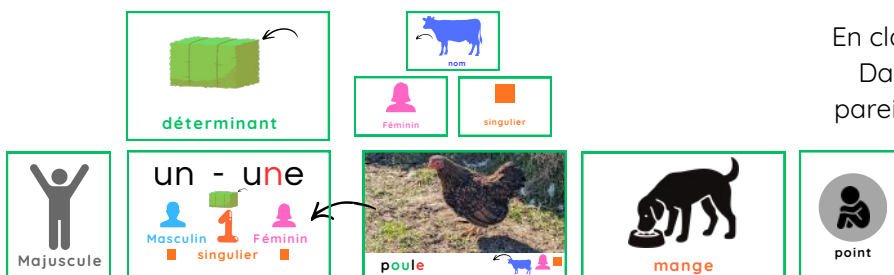


- On peut poser des questions comme :
  - La phrase est-elle terminée ?  
Oui ? Il faut mettre le point.
  - Où faut-il placer le point ?

Comprendre que le point indique que la phrase est terminée et qu'il est temps de s'arrêter.

## H- Ajouter la majuscule

Pour développer :

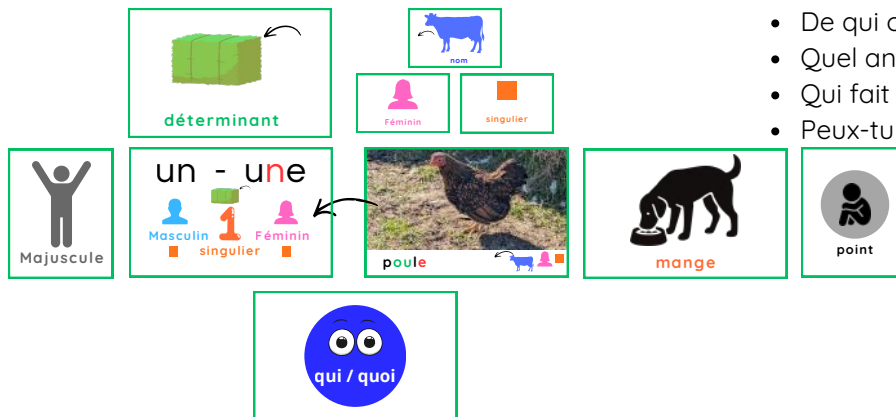


En classe, pour parler, on lève la main.  
Dans une phrase, la majuscule fait pareil : elle lève les bras pour dire que la phrase commence.

Comprendre que la majuscule indique le début d'une phrase.

## I- Ajouter le sujet

Pour développer :

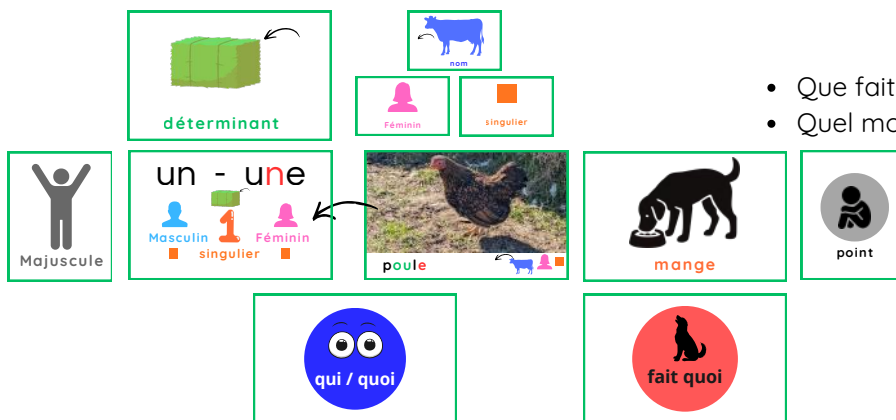


- De qui ou de quoi parle la phrase ?
- Quel animal est au centre de la phrase ?
- Qui fait l'action dans la phrase ?
- Peux-tu trouver le sujet dans la phrase ?

Comprendre que le sujet est la personne, l'animal ou la chose dont on parle dans la phrase.

## J- Ajouter la notion de verbe

Pour développer :

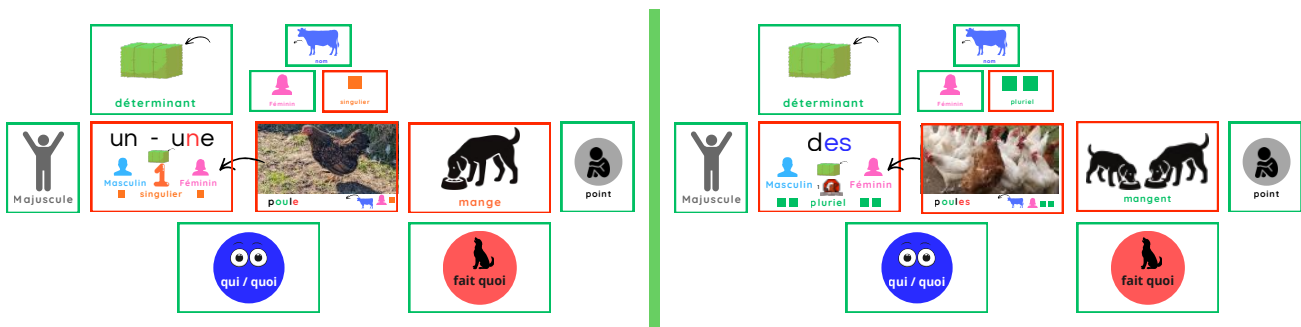


- Que fait l'animal dans la phrase ?
- Quel mot dit ce que fait l'animal ?

Aider l'enfant à repérer le verbe, le mot qui indique l'action.

## K- Mettre au singulier puis au pluriel ou vice-versa

Quand on passe du singulier au pluriel, plusieurs mots changent dans la phrase. Les rectangles rouges montrent ces changements.



On peut faire remarquer que les enclos(classe) ne changent pas. Le nom reste un nom et le féminin ne change pas. Seuls certains mots passent au pluriel. Les images aident l'enfant à comprendre le changement dans la phrase.

# Vous avez aimé le jeu ?

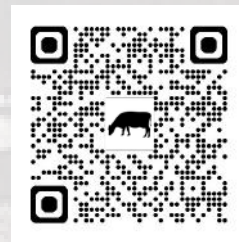
## Venez découvrir la vraie ferme !

La Ferme des Mariniers vous accueille pour des visites guidées ou libres, des sorties animalières et la découverte de notre musée intérieur et extérieur, pour toute la famille.

[FermeDesMariniers.ca](http://FermeDesMariniers.ca)

ou

Scannez pour planifier votre visite !



119, route de l'Île Népawa  
Mancebourg (QC) J0Z 2T0