Outil 2 sur 5

Mes cartes mémoire

Se poser des questions pour retenir



Gratuit · 1re secondaire · Méthodologie, Share & Grow ASBL

Pourquoi des cartes ?

Tu as relu ta leçon trois fois. Tu as l'impression de la connaître. Le lendemain, devant ta feuille d'interro, plus rien ne vient.

C'est normal. Quand tu relis, tu reconnais ce que tu vois. Mais à l'interro, personne ne te montre la réponse : tu dois la retrouver dans ta tête.

Une **carte mémoire** t'entraîne exactement à cela. D'un côté, une question. De l'autre, la réponse. Tu lis la question, tu cherches la réponse dans ta tête, puis tu retournes la carte pour vérifier.

À retenir

Une carte mémoire fonctionne si tu respectes trois règles.

1

Je cherche avant de retourner

Je dis la réponse à voix haute, ou je l'écris. Seulement après, je retourne la carte.

2

Je suis honnête

« Je le savais presque » compte comme une erreur. La carte retourne au début.

3

Je reviens plusieurs jours

Une carte réussie une fois n'est pas encore sue. Je la revois deux jours plus tard, puis la semaine suivante.

Fabriquer une bonne carte

Une bonne carte se lit en cinq secondes. Voici comment la réussir.

1 Une seule idée par carte

Si la réponse contient « et », fais deux cartes.

2 Une vraie question

Écris une question précise, pas un titre. « La prédation » n'est pas une question. « Qu'est-ce que la prédation ? » en est une.

3 Une réponse courte

Une phrase, un mot, un calcul ou un petit schéma. Pas un paragraphe.

4 Avec mes mots

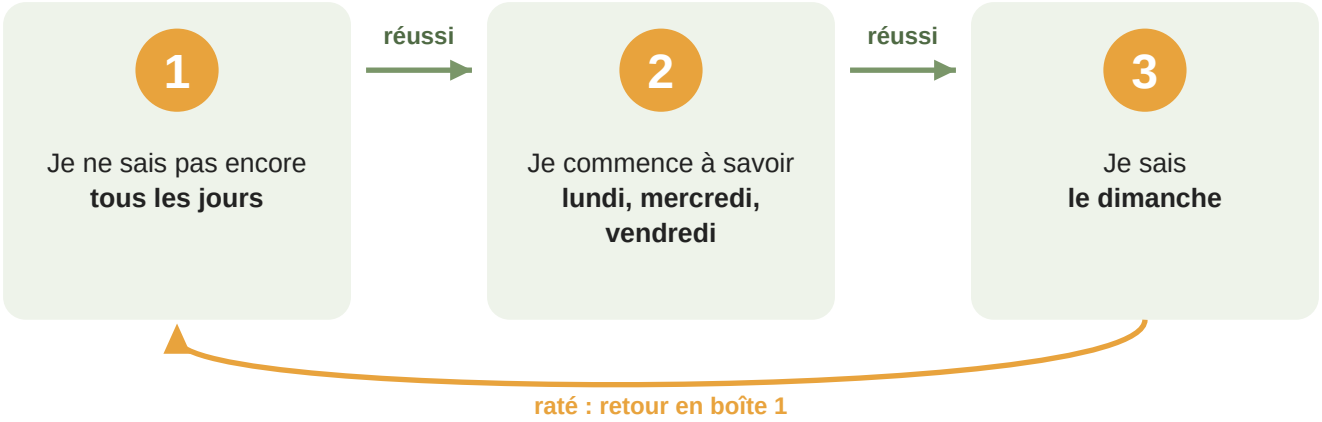
J'écris la réponse cours fermé, puis je vérifie dans mon cours qu'elle est juste.

Des exemples

À éviter	Mieux : la question	La réponse
Les relations entre les êtres vivants	*Qu'est-ce que la prédation ?*	*Un animal capture un autre animal pour le manger.*
Le périmètre	*Comment calculer le périmètre d'un rectangle ?*	*(longueur + largeur) × 2*
Vocabulaire leçon 3	*Comment dit-on « la maison » en néerlandais ?*	*het huis*
La Belgique	*Combien de Régions compte la Belgique ? Lesquelles ?*	*Trois : la Région flamande, la Région wallonne et la Région de Bruxelles-Capitale.*

Le jeu des 3 boîtes

Tu n'as pas besoin de revoir toutes tes cartes tous les jours. Tu revois souvent celles que tu ne connais pas, et rarement celles que tu connais. Pour cela, il te faut trois boîtes. Trois enveloppes font très bien l'affaire.



Les règles du jeu

- Toutes les nouvelles cartes commencent dans la boîte 1.
- Carte réussie : elle avance d'une boîte.
- Carte ratée : elle retourne dans la boîte 1, même si elle était dans la boîte 3.
- Une carte réussie dans la boîte 3 y reste jusqu'à l'interro.

Combien de temps ?

Une séance de cartes dure 10 minutes, pas plus. Tu peux la placer au début d'un bloc de ton planning (outil 1).

Un exemple : les cartes de Noé

Noé a une interro de sciences vendredi prochain. Dimanche, il fabrique 8 cartes sur son chapitre.

Trois de ses cartes

QUESTION

Qu'est-ce que la prédation ?

RÉPONSE

Un animal, le prédateur, capture un autre animal, la proie, pour le manger.

QUESTION

Donne un exemple de compétition.

RÉPONSE

Deux arbres voisins qui ont besoin de la même lumière.

QUESTION

Comment s'appelle l'être vivant qui héberge un parasite ?

RÉPONSE

L'hôte.

Sa semaine

Jour	Ce que fait Noé	Résultat
Dimanche	*Il fabrique ses 8 cartes, cours fermé, puis il vérifie.*	*8 cartes dans la boîte 1*
Lundi	*Boîte 1 : il se teste sur les 8 cartes.*	*5 réussies, 3 ratées*
Mardi	*Boîte 1 : les 3 cartes ratées.*	*2 réussies, 1 ratée*
Mercredi	*Boîte 1 : 1 carte. Boîte 2 : 7 cartes.*	*Boîte 1 : réussie. Boîte 2 : 6 réussies, 1 ratée*
Jeudi	*Boîte 1 : 1 carte. Puis il repasse tout le paquet une dernière fois.*	*8 sur 8*

Ce que Noé fait bien

- Il commence **cinq jours avant** l'interro, pas la veille.
- Il passe plus de temps sur les cartes **ratées** que sur celles qu'il connaît.
- La veille, il repasse **tout le paquet** une dernière fois.

Mes cartes

À imprimer recto verso

Imprime cette page et la suivante sur la même feuille, recto verso. Découpe sur les pointillés. Pas d'imprimante recto verso ? Imprime seulement cette page et écris la réponse au dos.

QUESTION	QUESTION ....
QUESTION	QUESTION ....
QUESTION	QUESTION ....
QUESTION	QUESTION ....

Mes cartes

À imprimer recto verso

Verso de la page précédente.

RÉPONSE	RÉPONSE ....
RÉPONSE	RÉPONSE ....
RÉPONSE	RÉPONSE ....
RÉPONSE	RÉPONSE ....

Mon suivi sur deux semaines

À imprimer

Matière : ..... Chapitre : ..... Interro le : .....

Coche la case quand tu as fait la boîte du jour. Les cases grises ne sont pas à faire.

Semaine 1

Boîte	L	M	M	J	V	S	D
Boîte 1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Boîte 2	☐		☐		☐		
Boîte 3							☐

Cartes dans la boîte 3 dimanche soir : ..... sur .....

Semaine 2

Boîte	L	M	M	J	V	S	D
Boîte 1	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
Boîte 2	☐		☐		☐		
Boîte 3							☐

Cartes dans la boîte 3 dimanche soir : ..... sur .....

MON BILAN · la veille de l'interro

Cartes sues : ..... sur .....

Les cartes qui me résistent encore : .....

Ce qui m'a gêné : ☐ oubli ☐ trop de cartes ☐ cartes trop longues ☐ pas envie

Et si… ?

Les cartes ne marchent pas toujours du premier coup. Voici quoi faire.

J'ai trop de cartes	Je ne fabrique pas plus de 10 nouvelles cartes par jour. Je garde seulement ce que le professeur a dit d'étudier.
Je rate toujours la même carte	La carte est trop difficile. Je la coupe en deux cartes plus simples, ou j'ajoute un exemple ou un dessin.
Ma réponse est presque juste	Presque juste, c'est raté. La carte retourne dans la boîte 1. Ce n'est pas une punition : je la reverrai demain.
J'ai oublié un jour	Je reprends simplement là où j'en étais. Je ne fais pas deux séances le même jour.
Je connais les cartes dans l'ordre	Je mélange le paquet avant chaque séance.
Je ne sais pas quoi mettre sur mes cartes	Je regarde le tableau ci-dessous.

Que mettre sur une carte ?

Matière	Question	Réponse
Langues	Le mot en français	Le mot traduit, avec son article
Math	Le nom d'une formule ou d'une règle	La formule et un exemple
Sciences	Un mot du cours	Sa définition et un exemple
Histoire, géographie	Une date, un lieu, un personnage	Ce qu'il faut en retenir, en une phrase

4 astuces pour tenir

- Range tes boîtes à côté de ton planning, là où tu travailles.
- Dis la réponse à voix haute. Dans ta tête, on triche sans s'en rendre compte.
- Demande à quelqu'un de t'interroger : un parent, un frère, une sœur, un ami.
- Écris la matière en petit dans un coin de chaque carte, pour ne pas mélanger les paquets.

Ça marche peu

- Lire la question et retourner tout de suite
- Revoir seulement les cartes que je connais
- Tout faire la veille

Tu te rassures, mais tu n'apprends pas.

Ça marche bien

- Chercher, répondre, puis retourner
- Passer plus de temps sur les cartes ratées
- Revenir plusieurs jours

C'est l'effort de chercher qui fait retenir.

Les autres outils

Outil 1 — Mon planning de la semaine
Outil 3 — Ma fiche de synthèse
Outil 4 — J'explique pour comprendre
Outil 5 — Prêt pour l'interro
Envie d'aller plus loin ? Découvre les séances méthodologiques sur shareandgrow.be.

Coin des parents. Cet outil est offert par Share & Grow ASBL. Imprimez les pages 6 et 7 recto verso autant de fois que nécessaire, et la page 8 pour chaque interro. Trois enveloppes suffisent pour les boîtes. Vous pouvez interroger votre enfant : lisez la question, attendez sa réponse complète, puis seulement montrez le verso. Dix minutes par jour valent mieux qu'une heure la veille. Se tester et répartir le travail sur plusieurs jours sont deux des techniques d'étude les mieux validées par la recherche (Dunlosky et al., 2013).