

Memory du « Mange doudous »

COMPETENCES TRAVAILLEES :

Vivre ensemble

- Prendre en compte et accepter les règles d'un jeu simple.

Repérage dans l'espace

- Repérer la position des cartes sur la table et des cartes entre elles.

Compétences transversales

- Développer sa mémoire.

DEROULEMENT DU JEU :

Installer toutes les cartes face cachée. Le 1er joueur retourne deux cartes. Si elles sont identiques, le joueur remporte la paire et rejoue. Si elles sont différentes, ils les reposent, et c'est au tour du joueur suivant.

Il y a deux cartes spéciales dans le jeu : la carte « Berk » et la carte « Mange-doudous ».



Si dans la paire retournée, il y a la carte Berk, le joueur peut rejouer.

Si dans la paire retournée, il y a la carte « Mange-doudous », le joueur doit remettre sur la table une des paires qu'il a gagnées. Il peut reposer la carte « Mange-doudous » n'importe où sur la table.

Si dans la paire retournée, il y a à la fois la carte « Mange-doudous » et la carte « Berk », le joueur repose seulement ces deux cartes sur la table et c'est au joueur suivant de jouer.

Le gagnant est celui qui a le plus de paires à la fin de la partie.

MATERIEL :

A imprimer :

- les cartes de mémoire

INSTALLATION DU JEU :

Positionner toutes les cartes faces cachées sur la table.