



l'école des loisirs

Qu'y a-t-il sous la mer ?

Maud Sene

Memory



Corni est tout triste : une vague a emporté son beau coquillage. Son ami Achille est prêt à tout faire pour l'aider à le retrouver. Il commence par nager sous l'eau... mais c'est trop grand. Il vaudrait mieux vider la mer, pour le retrouver au fond. Et c'est parti ! Aidés de tous les passants et de tous ceux qui ont perdu un objet, Achille et Corni entreprennent de vider la mer, sans déranger ses habitants.



Matériel :

- Le jeu de cartes disponible en annexe à imprimer en couleur
- Des ciseaux

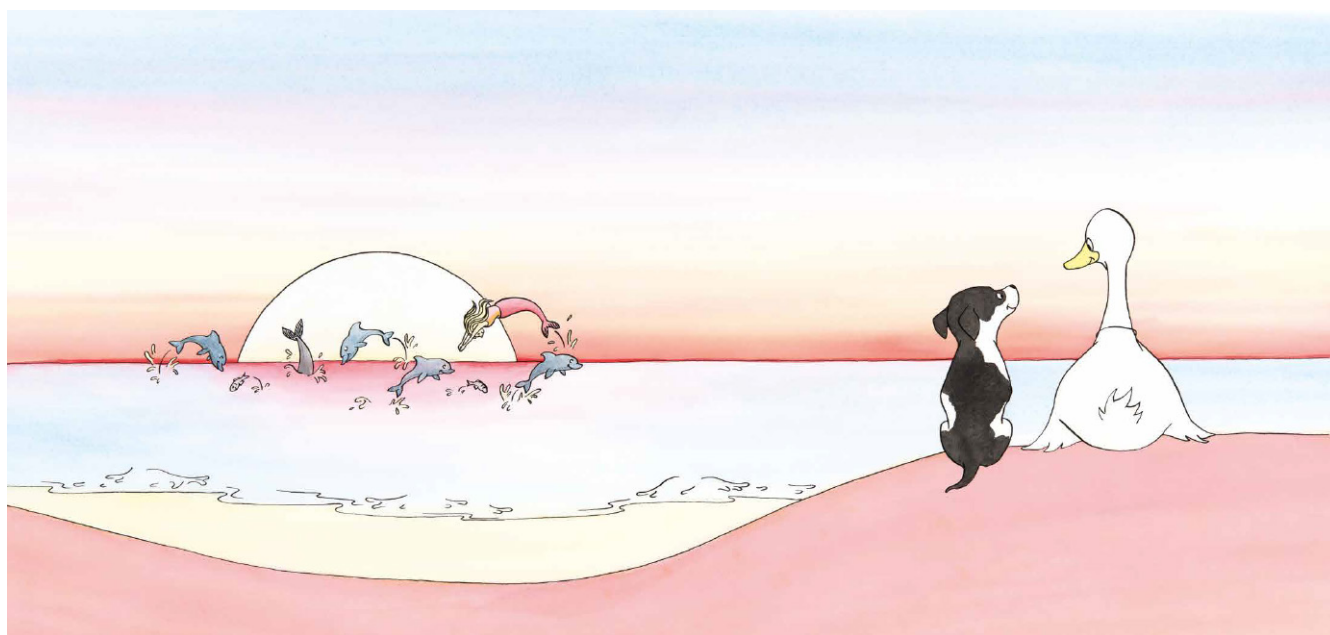
Pour une durée de vie plus longue, les cartes peuvent être plastifiées par vos soins.

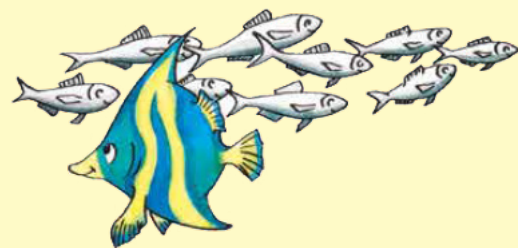
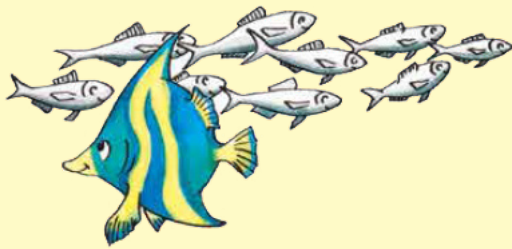
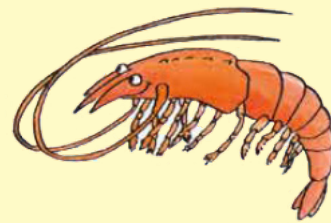
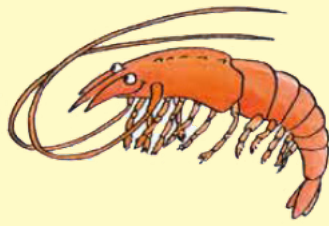
Nombre de joueurs : à partir de 2

But du jeu : Le but de ce jeu est d'associer des paires.

Règles :

1. Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (face visible pour plus de facilité avec les plus petits notamment).
2. Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même illustration qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.
3. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
4. Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin.



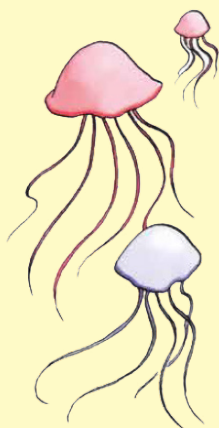


MEMORY

MEMORY

MEMORY

MEMORY

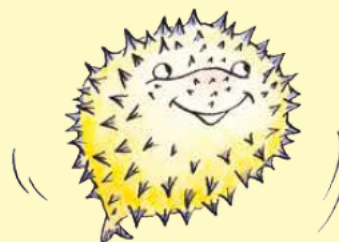
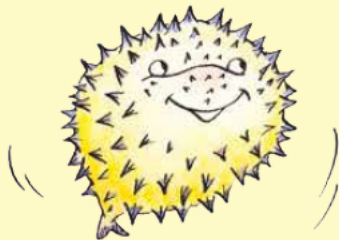
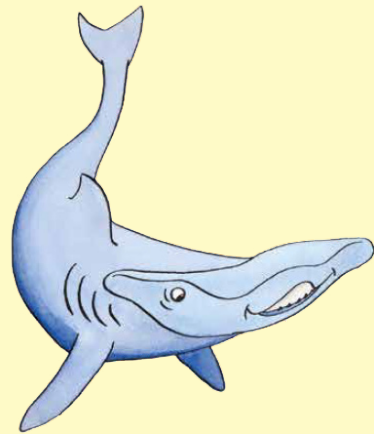
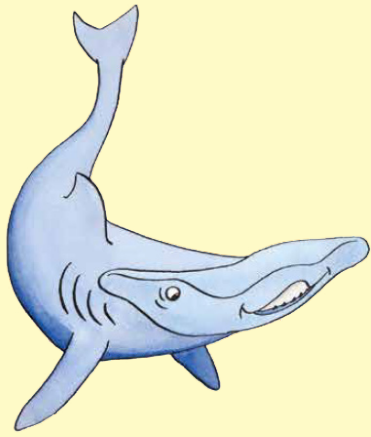


MEMORY

MEMORY

MEMORY

MEMORY

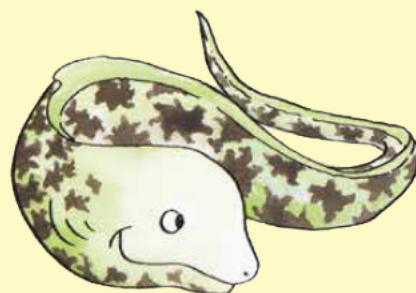
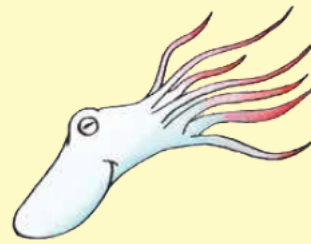
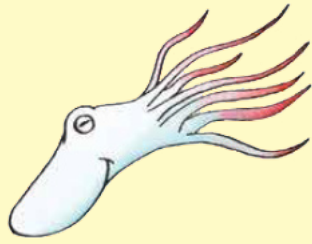


MEMORY

MEMORY

MEMORY

MEMORY

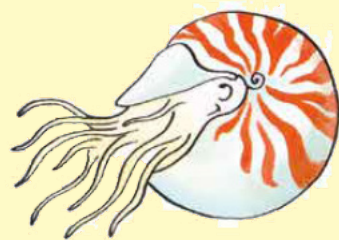
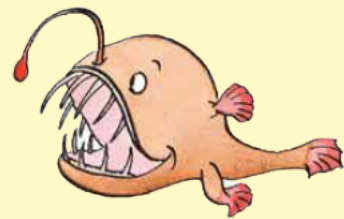
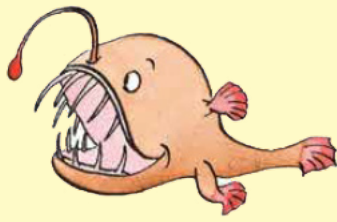


MEMORY

MEMORY

MEMORY

MEMORY



MEMORY

MEMORY

MEMORY

MEMORY