

"Si t'es pas miro"

Jeux d'attention et de discrimination visuelle

Matériel :

15 cartons A5
135 cartes personnages
pour la version loto flash, un sachet de jetons (non fournie),

Version "Qui a son double?"

On place les cartons A5 face caché au centre de la table, on retourne les 2 premiers. Le joueur qui trouve, en premier, quel est le personnage commun (même dessin, mêmes couleurs) aux 2 cartons remporte l'un d'entre eux. On retourne un autre carton et on le compare avec celui qui était resté de la première "observation", le joueur qui trouve le personnage commun aux cartons remporte le carton du tour et ainsi de suite ...

Le jeu s'arrête quand toutes les cartes ont été récupérées par les joueurs.

Le joueur qui a le plus grand nombre de cartes gagne la partie.

Version "Loto flash"

On distribue tous les cartons A5 équitablement entre tous les joueurs.

On place les cartes loto au centre de la table, face cachée. On retourne celle du dessus, chaque joueur doit regarder si il la possède parmi ses cartes. Attention, il y a potentiellement 2 cartes où le dessin apparaît, il faut donc être le plus rapide ! Quand un joueur a le personnage sur son carton, il place un jeton sur celui-ci.

On s'arrête quand un joueur a un carton complet (15 personnages) ou plus si on le souhaite.