

# Activités pédagogiques

Mettre à l'épreuve sa mémoire

Découper soigneusement les 40 cartes constituant ce jeu.

## Jeu de mémoire 1

**But du jeu :** posséder le plus grand nombre de cartes en fin de partie.

Mélanger les cartes et les poser sur la table, faces cachées, en formant un carré de 6 X 6.

## Déroulement : Le 2

joueur le plus jeune commence. Il retourne l'une après l'autre deux cartes, et veille à ce que tous les joueurs puissent les voir.

→ Si elles sont identiques, il les récupère et retourne deux nouvelles cartes.

## 3

→ Si elles sont différentes, il les remet, à l'envers, à leur place.

C'est alors au tour du joueur suivant, en sens horaire.

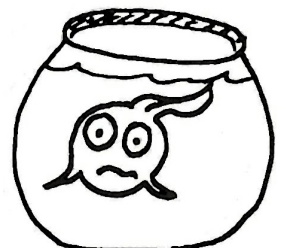
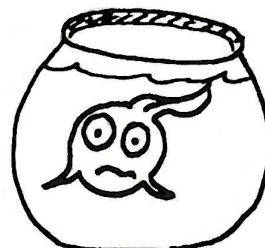
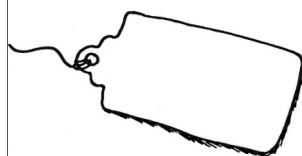
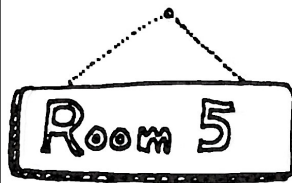
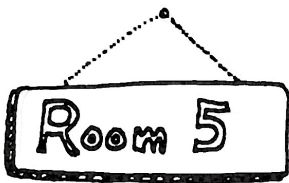
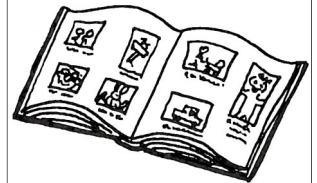
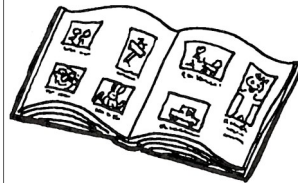
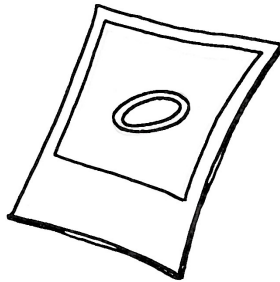
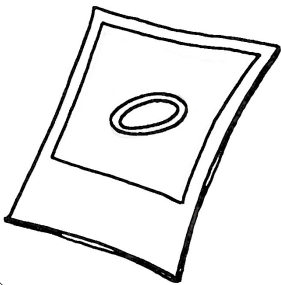
La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les paires de cartes aient été récupérées.

## 4

Le vainqueur est

alors celui qui possède le plus de cartes.

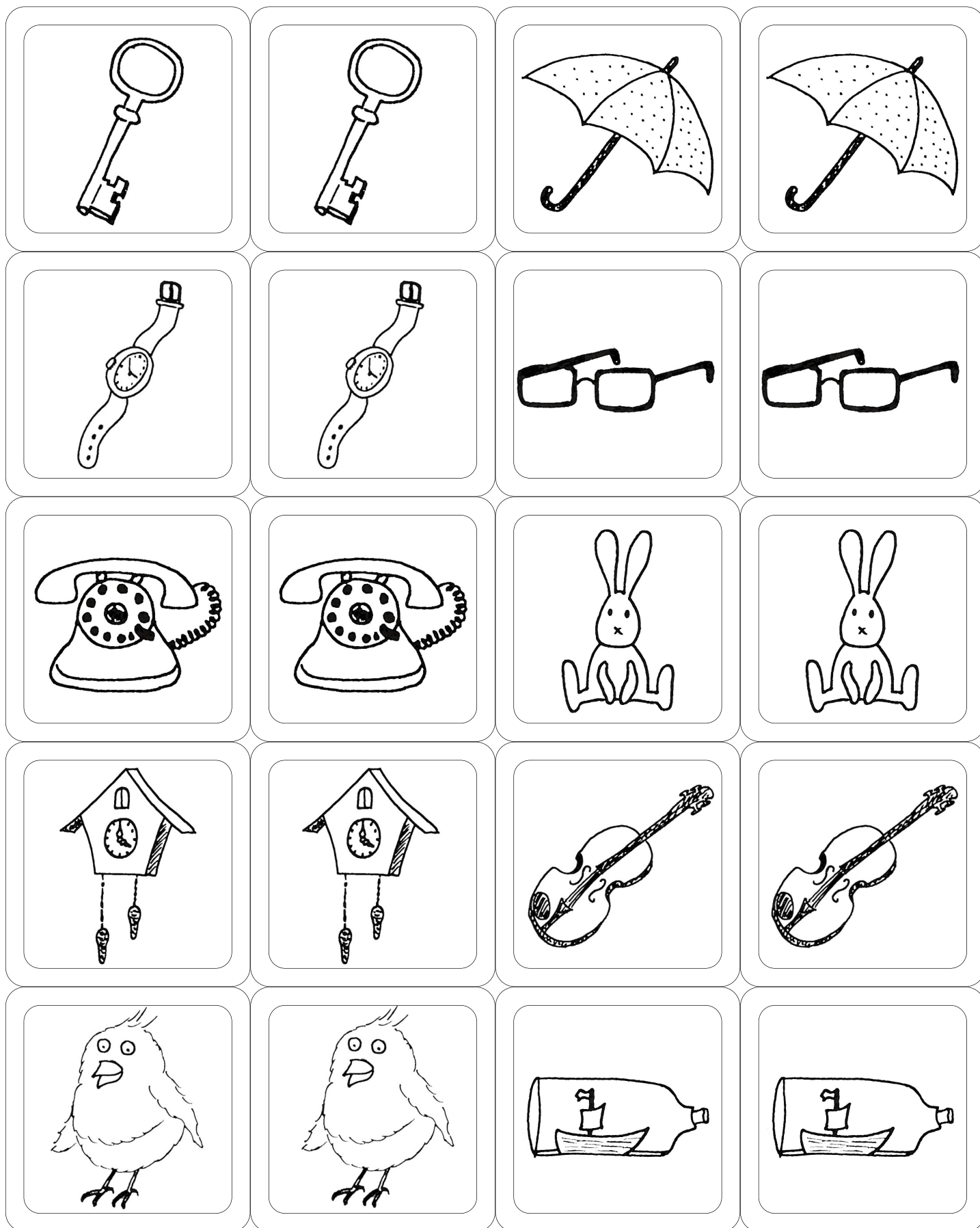
*En fonction de l'âge des joueurs, il est possible de jouer avec un nombre réduit de paires (un carré de 4 X 4 par exemple).*



# Activités pédagogiques

Mettre à l'épreuve sa mémoire

Découper soigneusement les 40 cartes constituant ce jeu.



Activité proposée par Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) à partir du court-métrage « Lost Property ». Réalisation : Asa Lucander. Production : 2foot6. Lost Property © Asa Lucander. Illustrations pour l'activité : Bruce Demaugé-Bost.