

# 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.

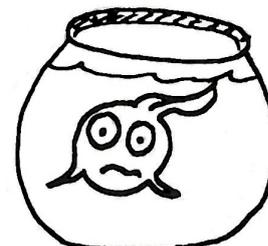
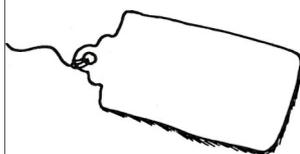
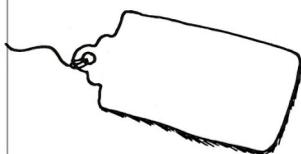
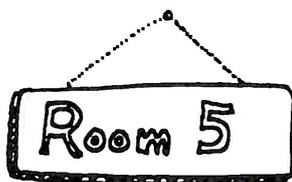
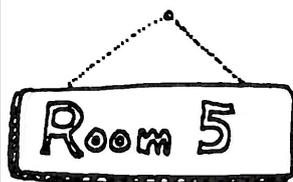
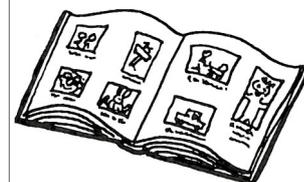
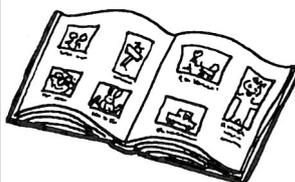
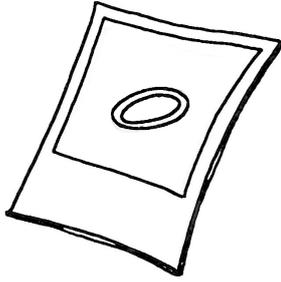
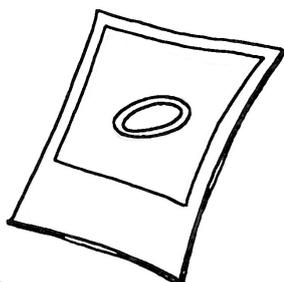
→ Si elles sont différentes, il les remet, à l'envers, à leur place.

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.

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).*

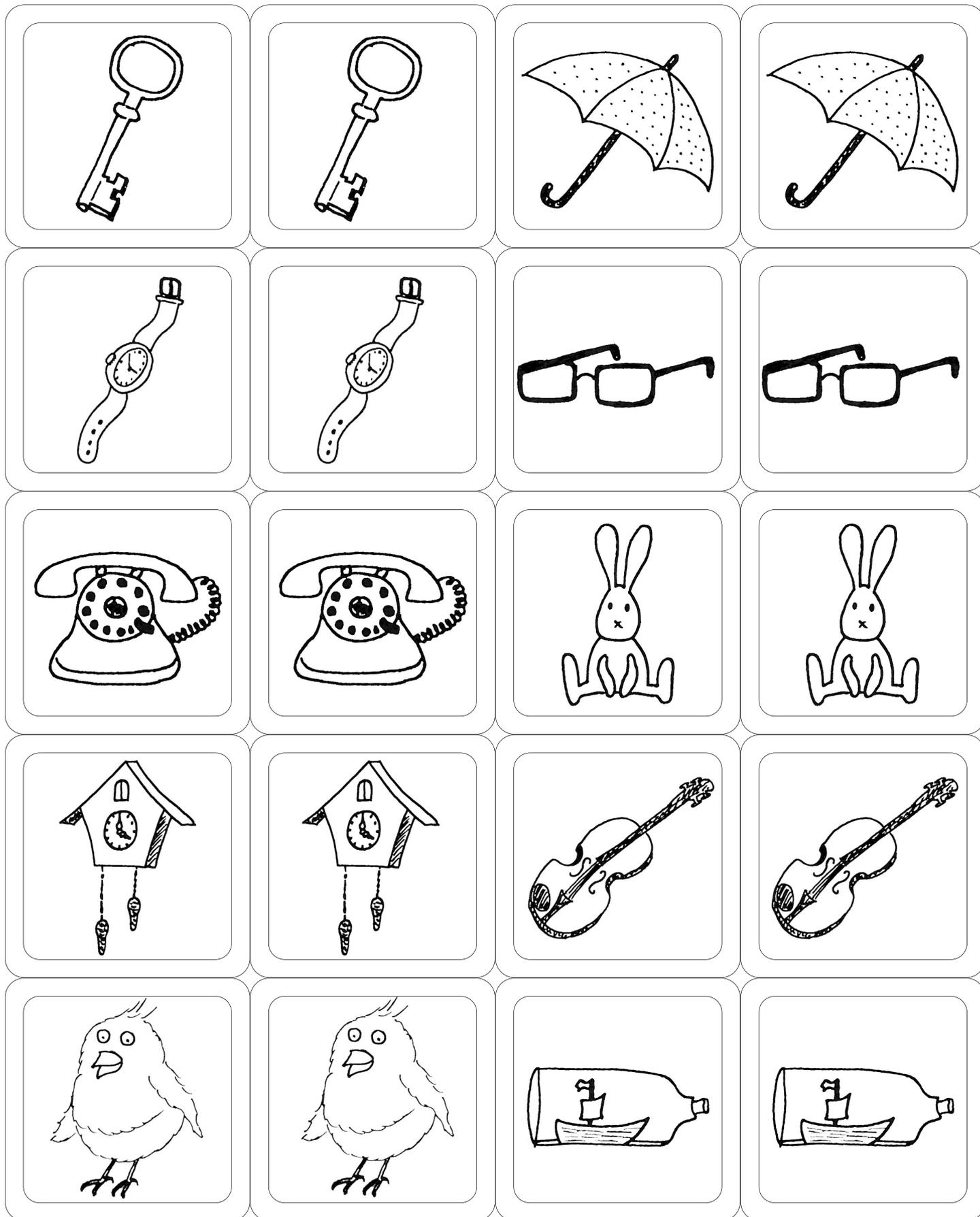


Activité proposée par Bruce Demaugé-Bost (Petit Abécédaire de l'école) à partir du court-métrage « Lost Property ». Réalisation : Asa Lucander. Production : 2foot6. Lost Property © Asa Lucander. Illustrations pour l'activité : Bruce Demaugé-Bost.

# 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.