



Contenu
 30 pièces à associer - 2 pièces « Joker »
 1 règle du jeu



But du jeu

Utiliser sa mémoire pour former le plus grand nombre de paires ou de trios de pièces.

Découverte

Avant de jouer, montrez aux enfants les paires (2 animaux de la même famille) et les trios (3 animaux de la même famille). La reconnaissance des différentes paires et trios est facilitée par les contours de couleur identique.



Jeu 1 - Mémo « Classique » 3+

Mise en place

Adoptez le nombre de pièces à l'âge des enfants. Par exemple :

- 3 ans : 6 paires à reconstituer
- 4 ans : 8 paires à reconstituer
- 5 ans et + : 10 paires à reconstituer

Disposez toutes les pièces sur la table faces cachées, de façon à former un carré. Les autres pièces (celles servant à former un trio et les paires non utilisées) sont mises de côté et ne serviront pas pendant cette partie.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et retourne 2 pièces au choix :

- S'il retourne 2 pièces de la même famille, il gagne la paire, la pose en pile devant lui et rejoue.

• Sinon, il repose les pièces à leur emplacement, faces cachées. C'est ensuite au joueur situé à sa droite de jouer. Et ainsi de suite.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pièces sur la table. Le gagnant est le joueur qui a constitué le plus de paires.

Jeu 2 - Mémo « Trio » 5+

Mise en place

Adoptez le nombre de pièces en fonction de l'âge des enfants. Par exemple :

- 5 ans : 6 trios à reconstituer (18 pièces)
- 6 ans et + : 10 trios à reconstituer (30 pièces)

Ajoutez également les 2 pièces « Joker ». Disposez toutes les pièces sur la table faces cachées, de façon à former un carré. La partie peut commencer !



Déroulement du jeu

Le mécanisme du jeu est identique à celui du mémo « Classique », à la différence qu'il s'agit de former des trios de pièces. Les joueurs retournent donc 3 pièces à chaque tour de jeu. Lorsqu'un joueur tire une pièce « Joker », il peut tirer 2 pièces supplémentaires. La pièce « Joker » est retirée du jeu.

Fin de partie

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus de pièces sur la table. Le gagnant est le joueur qui a formé le plus de trios de pièces.

REGLE DU JEU