



Contenu : 18 couples. 36 pièces

PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer, observe attentivement les cartes pour te familiariser avec les images qui y figurent et prépare-toi à former le plus grand nombre de paires possible !

JEU n°1 : FORMER DES PAIRES

Les joueurs posent tout d'abord les cartes à l'endroit sur la table, de façon à former un carré. Ils ont quelques minutes pour mémoriser l'emplacement de chacune d'entre elles. Ce délai étant écoulé, ils les mettent à l'envers sur la table et doivent tenter, à tour de rôle, de former des paires en retournant 2 cartes. Lorsqu'un joueur réussit à former une paire, il la conserve et rejoue. S'il n'y parvient pas, il passe son tour au joueur suivant. C'est le joueur qui a formé le plus grand nombre de paires qui gagne.

JEU n°2 : DEVINETTES

Pour ce jeu, vous devez former deux équipes et leur distribuer les cartes en nombre égal. La première équipe montre une carte à un joueur de la deuxième équipe. Les membres de celle-ci doivent poser des questions à ce joueur, qui ne peut répondre que par oui ou par non, pour tenter de deviner de quelle carte il s'agit. S'ils devinent, ils conservent la carte. Dans le cas contraire, ils donnent la deuxième carte qui forme la paire à l'équipe adverse.

JEU n°3 : LA CHASSE AUX CARTES

Pour jouer à ce jeu, il vous faut beaucoup de place, si possible plusieurs pièces. Pour commencer, séparez les paires en deux tas. Le meneur de jeu prend l'un de ces tas et répartit les cartes une à une dans différentes pièces, de façon à ce qu'elles soient bien en vue, mais à l'envers. Il prend ensuite le deuxième tas de cartes et en pose cinq à l'endroit sur la table. Après les



Contenu : 18 couples. 36 pièces

PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer, observe attentivement les cartes pour te familiariser avec les images qui y figurent et prépare-toi à former le plus grand nombre de paires possible !

JEU n°1 : FORMER DES PAIRES

Les joueurs posent tout d'abord les cartes à l'endroit sur la table, de façon à former un carré. Ils ont quelques minutes pour mémoriser l'emplacement de chacune d'entre elles. Ce délai étant écoulé, ils les mettent à l'envers sur la table et doivent tenter, à tour de rôle, de former des paires en retournant 2 cartes. Lorsqu'un joueur réussit à former une paire, il la conserve et rejoue. S'il n'y parvient pas, il passe son tour au joueur suivant. C'est le joueur qui a formé le plus grand nombre de paires qui gagne.

JEU n°2 : DEVINETTES

Pour ce jeu, vous devez former deux équipes et leur distribuer les cartes en nombre égal. La première équipe montre une carte à un joueur de la deuxième équipe. Les membres de celle-ci doivent poser des questions à ce joueur, qui ne peut répondre que par oui ou par non, pour tenter de deviner de quelle carte il s'agit. S'ils devinent, ils conservent la carte. Dans le cas contraire, ils donnent la deuxième carte qui forme la paire à l'équipe adverse.

JEU n°3 : LA CHASSE AUX CARTES

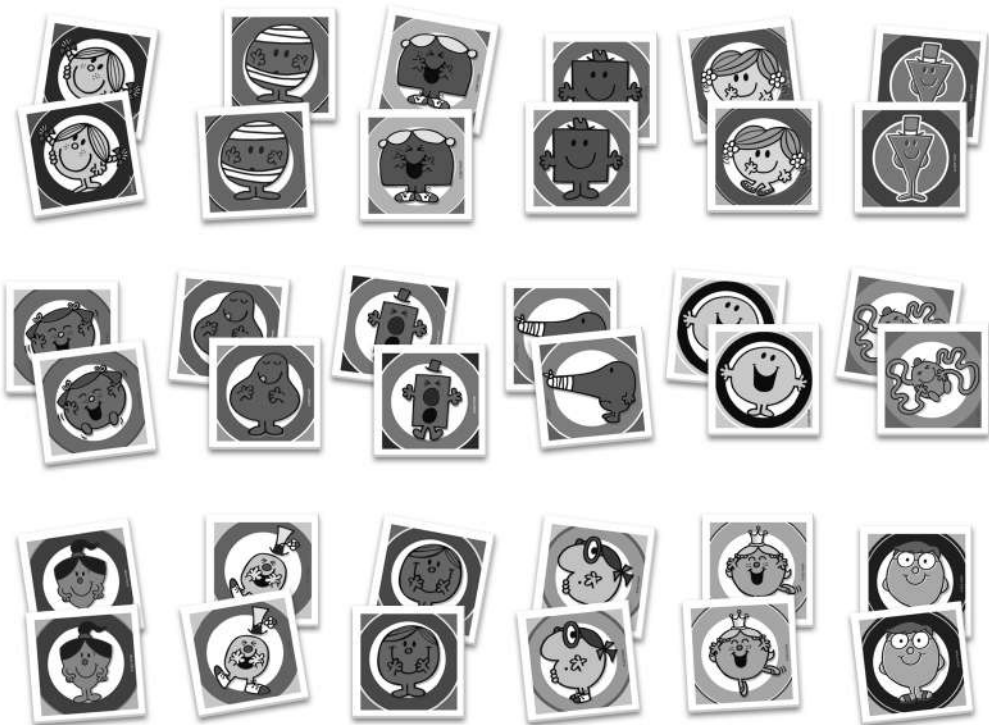
Pour jouer à ce jeu, il vous faut beaucoup de place, si possible plusieurs pièces. Pour commencer, séparez les paires en deux tas. Le meneur de jeu prend l'un de ces tas et répartit les cartes une à une dans différentes pièces, de façon à ce qu'elles soient bien en vue, mais à l'envers. Il prend ensuite le deuxième tas de cartes et en pose cinq à l'endroit sur la table. Après les

avoir observées, les autres joueurs doivent trouver dans la maison les cartes qui manquent pour former des paires. Après les avoir observées, les autres joueurs doivent chercher rapidement le double de ces cartes dans la maison.

Celui qui réussit à en trouver une s'en empare et court vite chercher l'autre pour former la paire. Le meneur du jeu la remplace alors par une autre carte. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes. C'est le joueur qui a formé le plus grand nombre de paires qui gagne.

JEU n°4 : DESSINER DE MÉMOIRE

Pour jouer à ce jeu, il faut du papier et des crayons. Les joueurs doivent tout d'abord choisir cinq images au hasard et les observer attentivement. Cela étant fait, chaque joueur doit dessiner toutes les images dont il se souvient, de la façon la plus détaillée possible. C'est le joueur qui a mémorisé le plus grand nombre d'images et de détails qui gagne.



ASPECTS ÉDUCATIFS

Ce jeu est conçu pour que l'enfant s'amuse et développe au mieux sa mémoire visuelle. Les différentes variantes que nous vous proposons ici exigent de lui une concentration maximum.

Ceci dit, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination et en inventer bien d'autres !

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

3+
ans

FR

EDUCA

FABRIQUÉ EN ESPAGNE PAR EDUCABORRAS, S.A.U.
OSONA, 1 - 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÈS (BARCELONE) ESPAGNE
www.educaborras.com

MONSIEUR MADAME

MONSIEUR MADAME™ Copyright © 2023 THOP (une société du groupe Sanrio). Tous droits réservés.

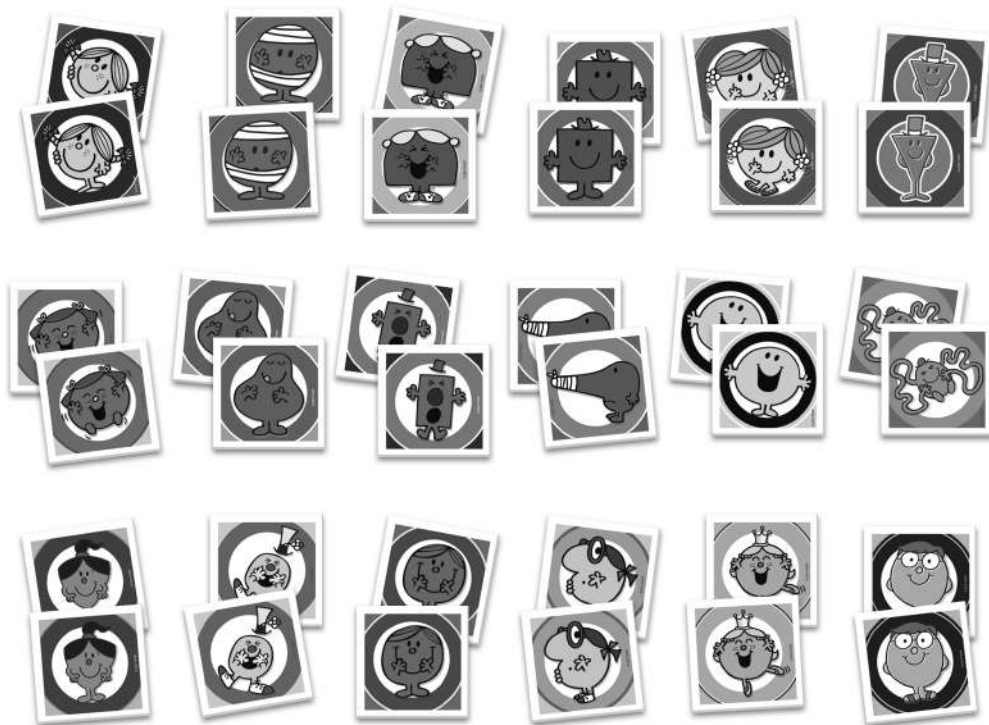
19626

avoir observées, les autres joueurs doivent trouver dans la maison les cartes qui manquent pour former des paires. Après les avoir observées, les autres joueurs doivent chercher rapidement le double de ces cartes dans la maison.

Celui qui réussit à en trouver une s'en empare et court vite chercher l'autre pour former la paire. Le meneur du jeu la remplace alors par une autre carte. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes. C'est le joueur qui a formé le plus grand nombre de paires qui gagne.

JEU n°4 : DESSINER DE MÉMOIRE

Pour jouer à ce jeu, il faut du papier et des crayons. Les joueurs doivent tout d'abord choisir cinq images au hasard et les observer attentivement. Cela étant fait, chaque joueur doit dessiner toutes les images dont il se souvient, de la façon la plus détaillée possible. C'est le joueur qui a mémorisé le plus grand nombre d'images et de détails qui gagne.



ASPECTS ÉDUCATIFS

Ce jeu est conçu pour que l'enfant s'amuse et développe au mieux sa mémoire visuelle. Les différentes variantes que nous vous proposons ici exigent de lui une concentration maximum.

Ceci dit, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination et en inventer bien d'autres !

ATTENTION ! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 3 ANS. PETITS ÉLÉMENTS. DANGER D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN. LE CONTENU DE CE JEU PEUT DIFFÉRER DE CELUI FIGURANT SUR LES PHOTOS.

3+
ans

FR

EDUCA

FABRIQUÉ EN ESPAGNE PAR EDUCABORRAS, S.A.U.
OSONA, 1 - 08192 SANT QUIRZE DEL VALLÈS (BARCELONE) ESPAGNE
www.educaborras.com

MONSIEUR MADAME

MONSIEUR MADAME™ Copyright © 2023 THOP (une société du groupe Sanrio). Tous droits réservés.

19626