

## **Le memory des nombres de 0 à 5.**

**But du jeu :** associer deux cartes identiques par le biais de sa mémoire afin de récolter le plus de paires possibles

**Organisation :** Après avoir imprimé et découpé les cartes du jeu. Les joueurs mélangent les cartes sans les regarder et placent chaque carte sur la face de façon à ne pas pouvoir les voir. A tour de rôle chaque joueur retourne deux cartes en indiquant à voix haute le nombre correspondant. Si les deux cartes sont identiques. Le joueur gagne les deux et les retire du jeu. Il peut ensuite rejouer car il a gagné. Si les deux nombres sont différents, le joueur les retourne et passe son tour. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes sur le plateau de jeu.

**Variables didactiques :**

- Jouer avec les nombres et leur quantité en respectant les mêmes règles mais avec des jeux de couleurs différentes. Exemple : jeu vert (nombres) avec jeu marron (main) / jeu vert (nombres) avec jeu rouge (dé)
- Jouer avec plusieurs jeux en mêmes temps en prenant plusieurs plateaux.

**Conseils importants :**

- imprimer sur du papier assez épais pour ne pas voir les cartes à travers (au moins des feuilles de 100g/m<sup>2</sup>) ou colorier le dos de chaque carte pour ne pas voir à travers.

0

1

2

3

4

5

0

1

2

3







