

Méli-mélo jeu de mémoire

Il s'agit de fabriquer un jeu de mémoire qui associe l'animal à sa robe à partir des animaux et des trames de l'album **Méli-mélo** (Éditions MILAN jeunesse).

D'abord, il faut imprimer les pages "trames" et "animaux" sur du papier un peu épais (type bristol), ou alors prévoir de faire un fond qu'on collera au verso des 2 pages.

La page "trames" est à colorier (avec des crayons de couleur) case après case (suivant l'album), soit:

- la case "rayures verticales" en blanc (zèbre)
- la case "triangle" en rose (flamant rose)
- la case "rond" en orange (léopard)
- la case "carré" en vert (crocodile)
- la case "trapèze" en jaune (girafe)
- la case "diagonale" en violet (serpent)
- la case "vague" en bleu (hippopotame)
- la case "trait pointillé" en marron (babouin)



Quand toutes les cases sont coloriées, on utilise un feutre noir pour repasser sur les graphismes et les reproduire pour remplir chaque case.

Ensuite, si l'on voit au verso de la page, on peut coller un fond, découper toutes les cartes et éventuellement les plastifier.

Le jeu est prêt !

Rappel des règles du jeu de Mémoire:

2 joueurs

Mélanger les cartes

Les disposer sur la table (en suivant un damier

soit 4 lignes, 4 colonnes, puisqu'ici nous avons 16 cartes) face cachée


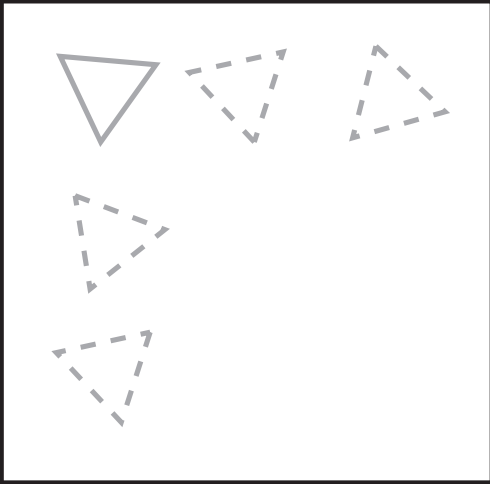
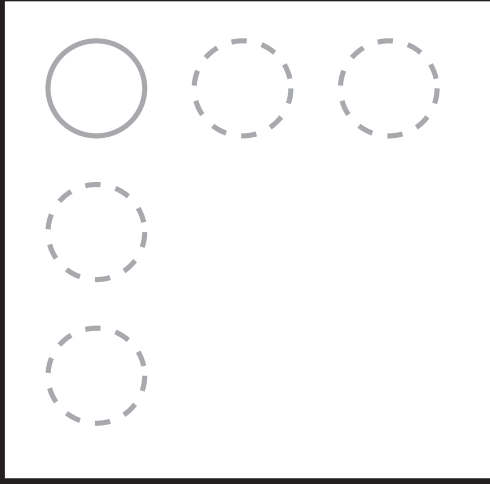
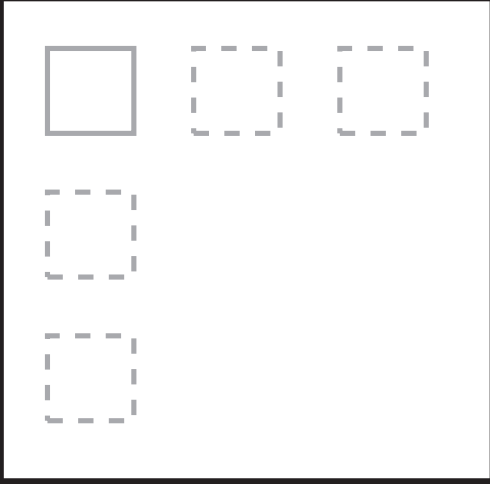

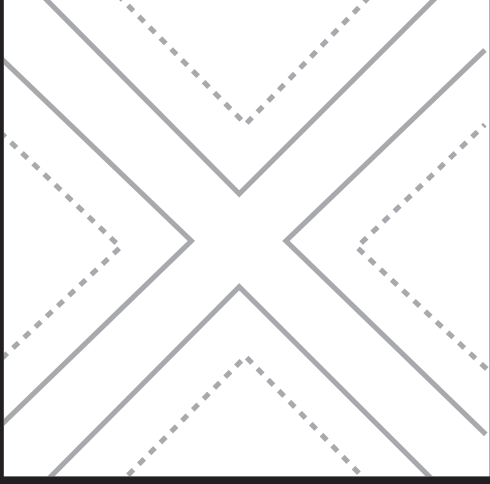
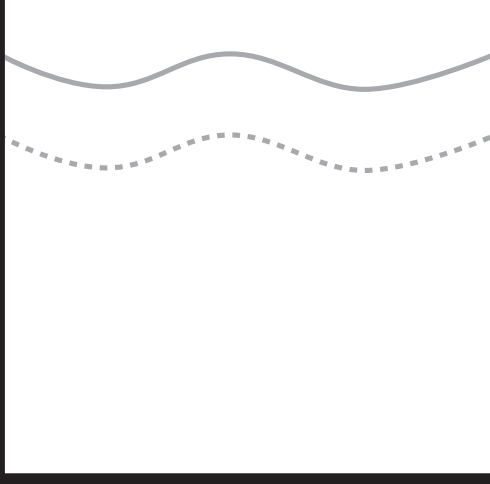

Le premier joueur retourne 2 cartes en même temps,

si elles vont ensemble, le joueur garde la paire et recommence,

si elles ne vont pas ensemble, le joueur les repose face cachée exactement au même endroit et c'est au joueur suivant de jouer.

Le joueur qui a récolté le plus de paires a gagné.

cartes "trames"

cartes "animaux"

