

ANIMAPERS

©martineperrin

Qui où quoi

jeu de mémoire

difficulté ●○○○○○

matériels:

-2 feuilles blanches en A4, type canson

-des feutres de couleurs correspondantes

Les découpages des cartes pourront être effectués au cutter par un adulte,

Cet atelier permet de fabriquer un jeu de mémoire qui associe les dessins et les trames de l'album [Qui où quoi](#) (Éditions Seuil Jeunesse).

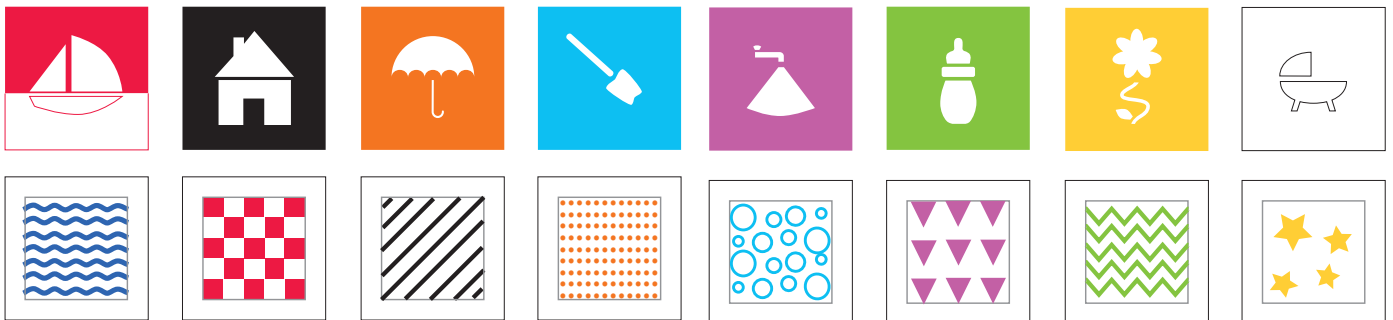
D'abord, il faut imprimer les pages "trames" et "objets" sur du papier un peu épais (type canson), ou alors prévoir de faire un fond qu'on collera au verso des 2 pages.

A vous de choisir entre la page "objets à colorier" ou la page "objets" déjà coloriée.

Ensuite, utiliser des feutres de couleur pour repasser sur les graphismes et les reproduire pour remplir chaque case suivant le modèle ci-dessous.

Si l'on voit au verso de la page, on peut coller un fond avant de 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,

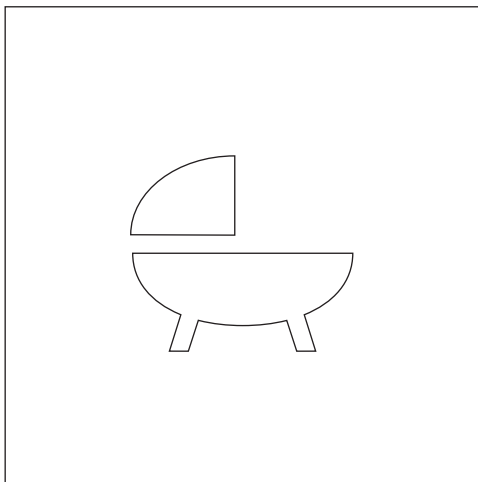
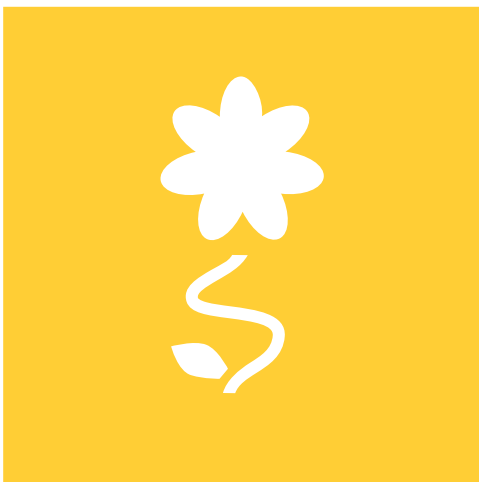
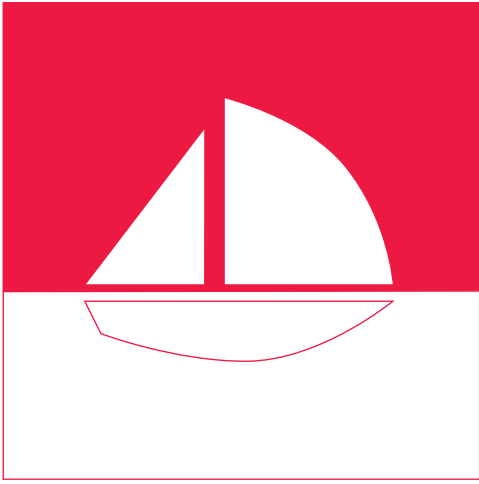
si elles vont ensemble, le joueur garde la paire et recommence,

si elles ne vont pas ensemble, le joueur les repose face cachée exactement

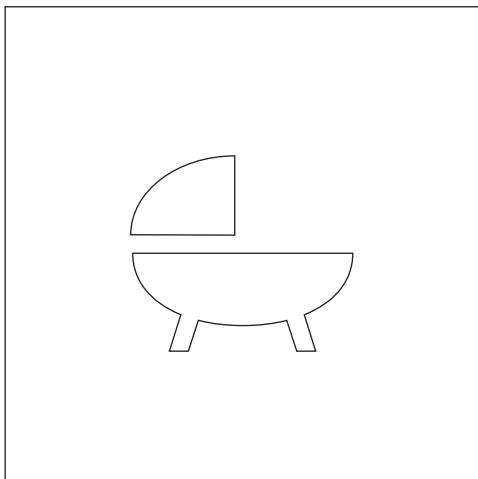
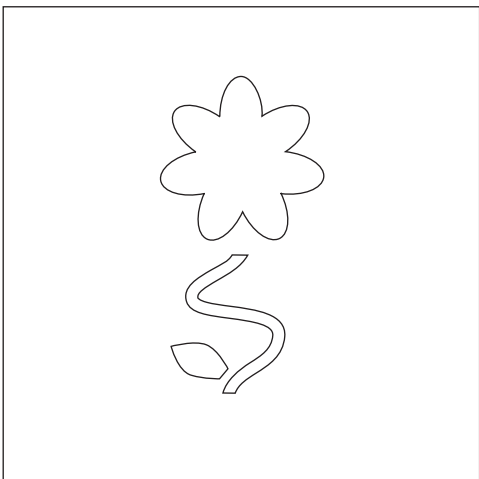
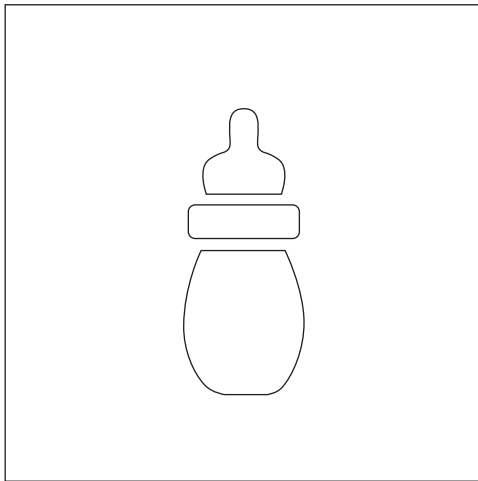
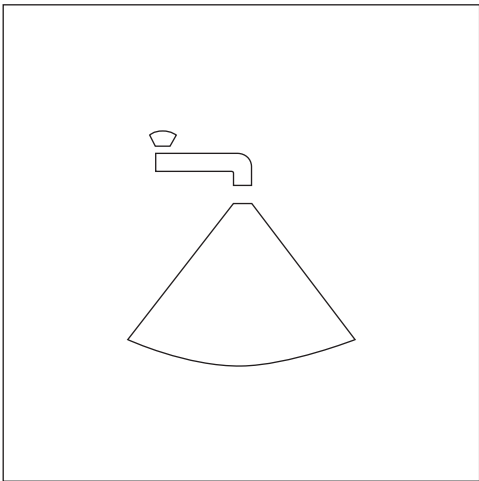
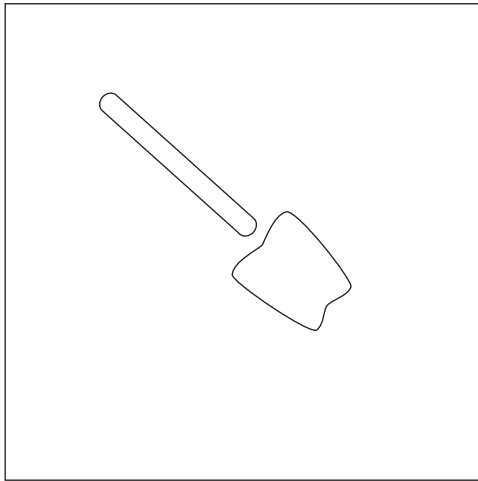
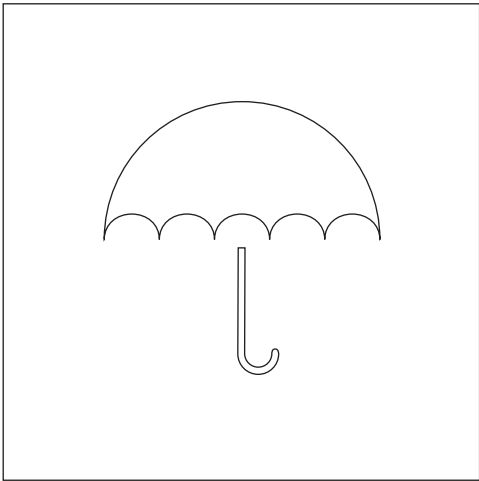
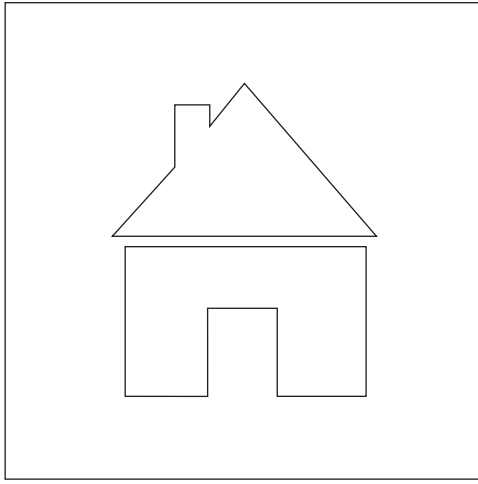
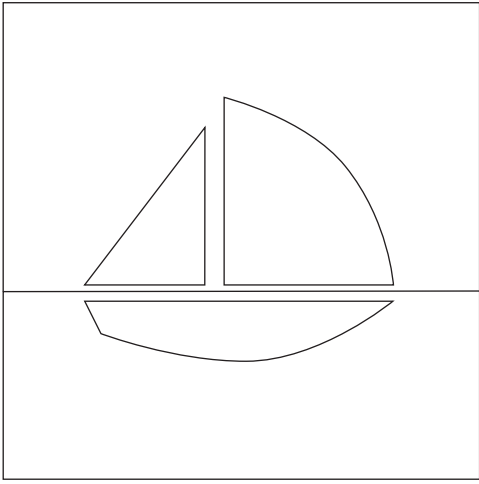
au même endroit et c'est au joueur suivant de jouer.

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

cartes "objets"



cartes "objets" à colorier



cartes "trames"

