

## Méli-mélo en Afrique

Jeu de mémoire

difficulté ●○○○○○

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 en Afrique** (Éditions Les Grandes Personnes). D'abord, il faut imprimer les pages "trames" et "animaux" sur du papier un peu épais (type canson), et/ou alors prévoir de coller un fond au verso des 2 pages, soit en le créant, soit en utilisant la page 4.

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.

	
	
	
	



