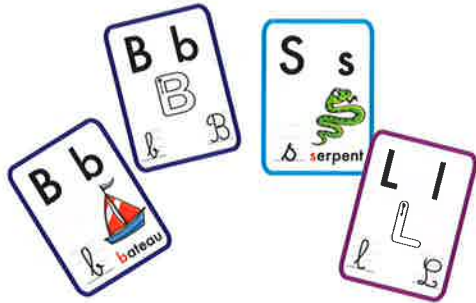
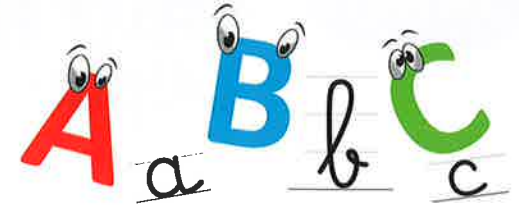


2ème jeu :

Memory

Règle mise en ligne par
didacto.com
« Tous contenus et matériels pédagogiques »



C'est un jeu de 52 cartes :
- 26 cartes « Alphabet » pour découvrir les lettres.
- 26 cartes « lettres » avec le tracé des lettres.

Installation : Ce jeu se joue côte-à-côte.

Jeu du Memory des lettres



But du jeu :

Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.

Préparation :

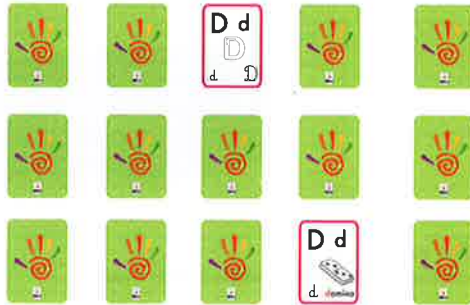
Vérifier l'orientation des cartes.

Déroulement :

Mélanger les cartes et les étaler face contre table afin qu'aucun des joueurs ne puissent les identifier. Le joueur le plus jeune commence. Il retourne la 1ère carte de son choix. Il nomme la lettre représentée. Puis il retourne une 2ème carte. Il nomme également la lettre représentée.

Si les cartes représentent la même lettre, le joueur les conserve et rejoue.

Si les cartes ne représentent pas la même lettre, le joueur les retourne face cachée. C'est alors au joueur suivant de jouer.



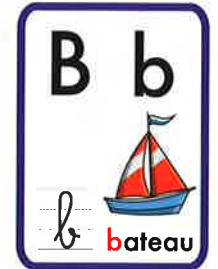
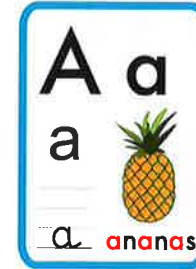
Fin de partie :

Le jeu se termine une fois que toutes les paires ont été trouvées. Le gagnant est le joueur qui a le plus de cartes.

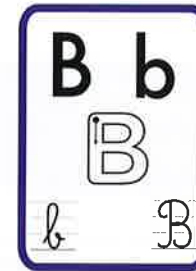
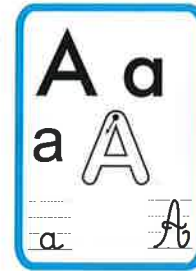


Ce coffret contient :

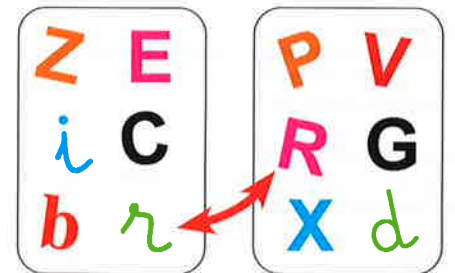
26 cartes « Alphabet »
pour découvrir les lettres



26 cartes pour nommer
et découvrir les tracés
des lettres



1 jeu Tam Tam Alphabet
pour reconnaître et
nommer les lettres



1 poster « ABCEDAIRE »

1 notice avec la règle des jeux proposés

1er jeu :

Tam Tam Alphabet



Tam Tam Alphabet, c'est l'alphabet réparti sur 31 cartes. Entre 2 cartes, il y a toujours une paire commune ! Le but des différents jeux proposés est de retrouver le plus vite possible les paires entre les différentes cartes.

Installation : Ces jeux se jouent côte-à-côte.

Ex-aequo : Quand deux joueurs nomment une paire en même temps, c'est le premier qui la montre (un doigt sur chaque carte) qui l'emporte.

Perlimpinpin ! Quand un joueur soupçonne son adversaire d'avoir fait une erreur (volontaire ou non), il dit « Perlimpinpin ! ». La partie se met en pause le temps de vérifier la paire. Si l'erreur est avérée, le joueur l'ayant commise doit rendre ou reprendre la (les) carte(s).

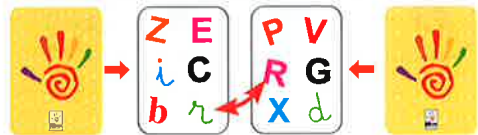
Jeu de la Riflette (ou jeu de bataille)



But du jeu : Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.

Préparation : Constituer 2 piles de cartes. Mélanger et placer chaque pile face cachée devant les joueurs. Le plus jeune choisit une pile.

Déroulement : Chaque joueur prend la première carte de sa pile et la pose face visible sur la table.



Chacun cherche la paire existante entre 2 cartes. Il doit être le plus rapide. Le joueur qui la trouve, la nomme et la montre. Il gagne les deux cartes qu'il met de côté.

Si les deux joueurs ont nommé et montré la paire en même temps, il y a « riflette ». Chaque joueur pose une carte face cachée puis une carte face visible en même temps. C'est celui qui trouve la paire (la nomme et la montre en premier) qui remporte toutes les cartes.

Fin de partie : Le jeu s'arrête quand la pile de cartes est épuisée. On compte les cartes. Le joueur qui en a le plus a gagné.

Quand ce cas de figure apparaît, le premier joueur qui s'en aperçoit dit « Tam Tam », il remporte les cartes. Celles-ci valent 3 points chacune. C'est le bonus Tam Tam.

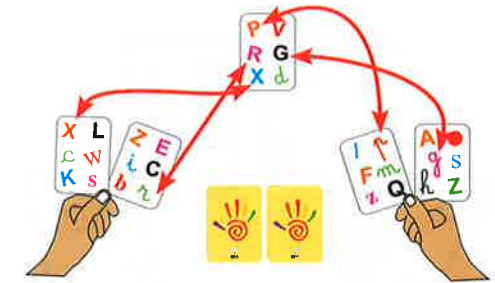
À la fin de la partie, on compte les points : 1 point par carte, 3 pour chaque carte Tam Tam.

Jeu du Flip-Flap



But du jeu : Se débarrasser le plus vite possible de ses cartes.

Préparation : Mélanger et distribuer les cartes : 15 cartes par joueur pour un jeu à 2, 10 cartes par joueur pour un jeu à 3. Disposer ensuite une carte face cachée au centre de la table. Les cartes restantes sont mises de côté. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes devant lui face cachée. Il prend les 2 premières cartes dans les mains.



Déroulement : Au signal convenu, un joueur retourne la carte du centre. Chaque joueur doit alors être le plus rapide et chercher une paire entre l'une de ses 2 cartes et la carte du centre.

Quand il a trouvé, il nomme la paire et pose sa carte sur la carte du centre. Il reprend ensuite une carte de sa pile (un joueur ne doit jamais avoir plus de 2 cartes en main). Quand 2 joueurs énoncent une paire en même temps, c'est celui qui est le plus rapide à poser sa carte sur la carte au centre qui l'emporte.

Perlimpinpin ! Le joueur ayant commis « l'erreur » reprend la carte posée ainsi que la précédente (pénalité). Il place ces 2 cartes sous sa pile.

Fin de partie : Le gagnant est le premier joueur qui n'a plus de cartes.

Jeu de la Sardine

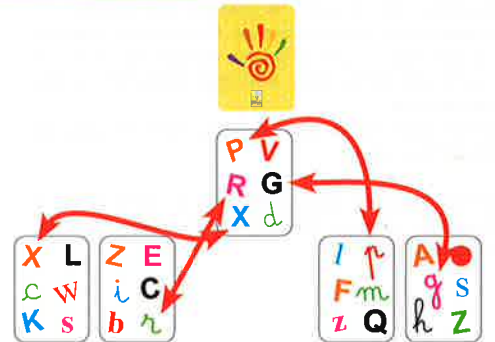


But du jeu : Avoir le plus de cartes possible à la fin du jeu.

Préparation : Distribuer 2 cartes à chaque joueur. Chacun les place devant lui, face cachée. Le reste des cartes est mélangé et placé en pile au centre de la table.

Déroulement : Chaque joueur retourne ses cartes et les observe. Au signal convenu, un joueur retourne la première carte de la pile du centre. Chaque joueur doit être le plus rapide, il cherche une paire existante entre l'une de ses cartes et la carte qui vient d'être retournée.

Quand il a trouvé, il nomme la paire et la montre. Il remporte alors la carte du centre et la place sur la carte avec laquelle la paire a été faite. L'autre joueur retourne alors la carte suivante.



Perlimpinpin ! Le joueur ayant commis « l'erreur » rend la carte au centre ainsi que la première carte de son autre pile. Il les place sous la pile centrale.

Fin de partie : Quand la pile de cartes du centre est épuisée, le joueur qui a le plus de cartes a gagné.