

# Règles du jeu



## Mon premier jeu de mémoire



### But du jeu

Trouver les paires de cartes pareilles et les placer sur l'aide-mémoire en faisant correspondre les créatures identiques.



## Préparation

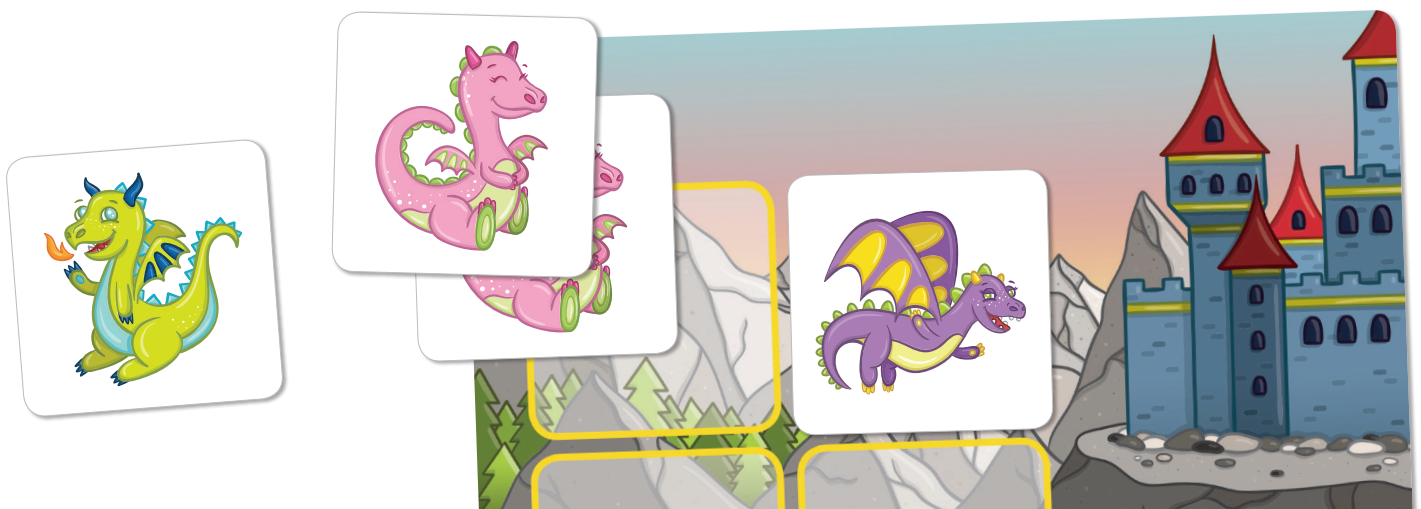
1. L'adulte présente les quatre aide-mémoires à l'enfant<sup>1</sup> du côté où les créatures sont illustrées. Il lui demande de choisir un type de créature avec laquelle il souhaite jouer (les monstres, les licornes, les fantômes ou les dragons).
2. Il place l'aide-mémoire des créatures choisies sur la table, devant l'enfant.
3. L'adulte prend les huit cartes-créatures (quatre paires) correspondantes, les mélange et les dispose sur la table, face contre table, devant l'enfant.
4. L'adulte explique à l'enfant que le jeu consiste à retourner deux cartes à la fois en tentant de trouver les créatures jumelles pour qu'elles retournent ensemble où elles vivent.
5. Il observe avec l'enfant les quatre créatures illustrées sur l'aide-mémoire. Dans ce contexte de jeu, l'aide-mémoire constitue un support visuel qui aide l'enfant à se rappeler quelle créature il a vue récemment (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants qui participent au jeu.

## Déroulement

1. L'adulte demande à l'enfant de retourner deux cartes-créatures et de vérifier si elles sont pareilles.
  - Si elles le sont, l'enfant les récupère et place la paire sur l'image correspondante de l'aide-mémoire. L'enfant retourne ensuite deux autres cartes et vérifie à nouveau si elles sont pareilles. Son tour se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes.
  - Si les deux cartes sont différentes, l'adulte peut suggérer des stratégies de mémorisation à l'enfant (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). L'enfant replace les cartes face contre table. Son tour est terminé.
2. L'adulte joue à son tour, en suivant les mêmes règles que l'enfant<sup>2</sup>. S'il retourne des cartes différentes, il peut dire à voix haute ses stratégies de mémorisation (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
3. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les quatre paires de cartes aient été formées et placées sur l'aide-mémoire.

2. L'adulte peut aussi décider de laisser l'enfant jouer seul en l'accompagnant.



# Mon jeu de mémoire de grand



## But du jeu

Trouver les paires de cartes identiques et les placer sur son aide-mémoire. Le premier à avoir complété son aide-mémoire gagne la partie.

## Préparation

1. L'adulte montre les quatre aide-mémoires à l'enfant<sup>1</sup> du côté où les créatures sont illustrées. Il lui demande de choisir celles avec lesquelles il souhaite jouer (les monstres, les licornes, les fantômes ou les dragons).

Si l'adulte et l'enfant jouent à deux, l'enfant choisit un ou deux types de créatures, selon le degré de difficulté souhaitée. Il est plus difficile de jouer chacun avec deux types de créatures puisque le jeu se déroule alors avec 32 cartes plutôt qu'avec 16. S'il y a trois ou quatre joueurs, chaque joueur choisit un type de créatures.

2. L'adulte prend également un ou deux types de créatures après l'enfant, selon le nombre de joueurs.
3. L'adulte remet le ou les aide-mémoires des créatures choisies à chaque joueur et décide de quel côté ils seront utilisés pendant la partie :
  - Le côté où les créatures sont illustrées rend le jeu plus facile puisque l'aide-mémoire permet à l'enfant de toujours voir les créatures qu'il cherche et d'utiliser des trucs de mémorisation (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
  - Le côté où les créatures ne sont pas illustrées ajoute un défi à l'enfant, puisqu'il ne peut pas voir les créatures qu'il cherche. L'aide-mémoire permet toutefois aux joueurs de classer les paires trouvées.
4. L'adulte prend les cartes-créatures nécessaires pour la partie, les mélange et les dispose devant l'enfant, face contre table.
5. L'adulte explique que le jeu consiste à retourner deux cartes à la fois en tentant de trouver les cartes pareilles. Il précise que lorsque les cartes sont différentes, il faut les retourner face contre table.

## Déroulement

1. L'adulte demande à l'enfant de retourner deux cartes-créatures et de vérifier si elles sont pareilles.
  - Si elles le sont ET qu'elles représentent une des créatures qu'il a choisies, l'enfant les récupère et les place sur son aide-mémoire. L'enfant retourne deux autres cartes et vérifie à nouveau si elles sont pareilles et lui appartiennent. Son tour se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il retourne deux cartes différentes ou deux cartes pareilles qui représentent des créatures choisies par un autre joueur. Dans le dernier cas, le joueur à qui appartiennent les créatures ne peut les prendre ; il doit mémoriser où elles se trouvent pour retourner les cartes lors de son tour.
  - Si les deux cartes sont différentes, l'adulte peut suggérer des stratégies de mémorisation (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement). L'enfant replace les cartes face contre table. Son tour est terminé.
2. L'adulte joue à son tour, en suivant les mêmes règles que l'enfant. S'il retourne des cartes différentes, il peut servir de modèle à l'enfant et dire à voix haute ses stratégies de mémorisation (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
3. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait récupéré toutes les paires de cartes représentant ses créatures. Celui-ci est déclaré vainqueur.

## Variante

Il est possible de jouer de façon coopérative. L'adulte sélectionne deux, trois ou les quatre types de créatures et étale toutes les cartes qui les représentent face contre table. Il place également les aide-mémoires des créatures choisies sur la table, d'un côté ou de l'autre. Les joueurs doivent trouver ensemble toutes les paires de créatures en retournant à tour de rôle deux cartes. Lorsqu'un joueur trouve une paire, il ramasse les cartes et les met sur l'aide-mémoire correspondant. La partie se termine lorsque toutes les paires ont été formées et déposées sur les aide-mémoires.

1. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants qui participent au jeu.