

dix

10

Jeu de mémoire

Nombres de 10 à 19

(chiffres / lettres)

Disposer les cartes à l'envers sur une table. Le premier joueur retourne 2 cartes au hasard.

Si les 2 cartes représentent le même nombre par exemple :

16

seize

Il les garde et rejoue. Si les 2 cartes représentent 2 nombres différents, il les remet à leur place (à l'envers) et c'est au tour du joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui a retourné le plus de cartes.

Les dernières pages permettent d'imprimer un fond pour le verso des cartes et une boîte de rangement.

11

12

13

14

15

16

17

18

19

onze

douze

treize

quatorze

quinze

seize

dix-sept

dix-huit

dix-neuf

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

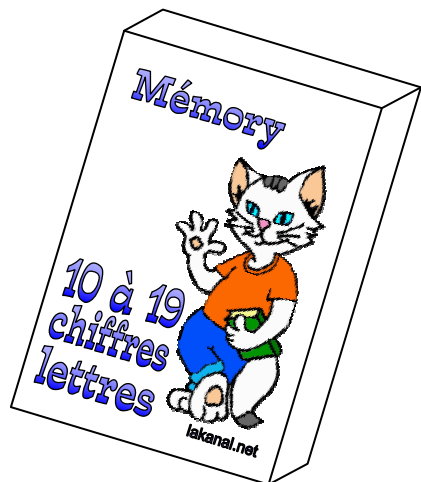
quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4

quinze
1 seize 1 5
quatorze
douze dix sept 1 4



Montage de la boîte

- découper le patron
- plier en suivant les lignes
- encoller les parties grises
- assembler les côtés
- renforcer avec du ruban adhésif

