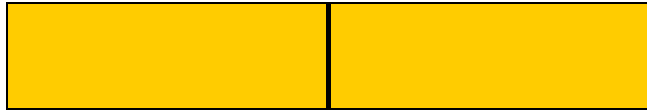


Jeu de mémoire

Nombres de 1 à 10

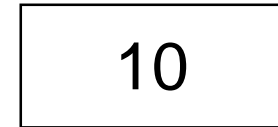
(chiffres et boîtes de Picbille)



10

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

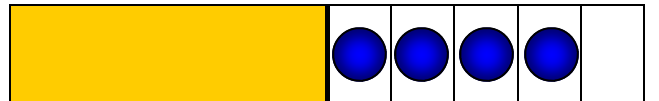
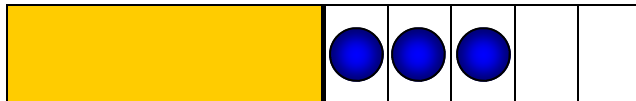
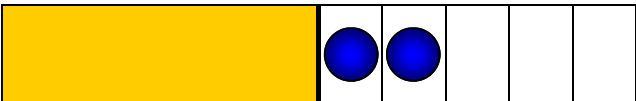
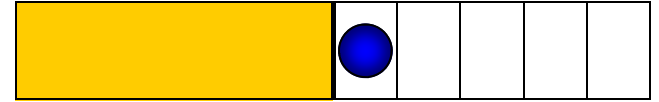
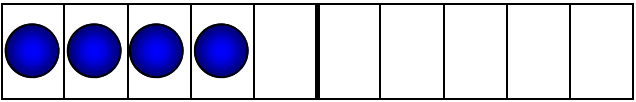
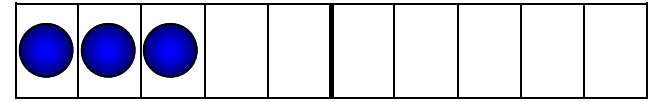
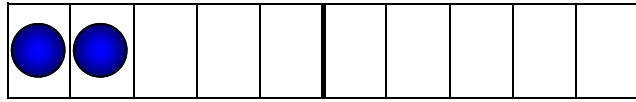
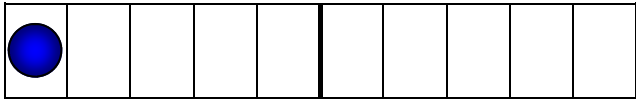
Si les 2 cartes représentent le même nombre par exemple :



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.



1

2

3

4

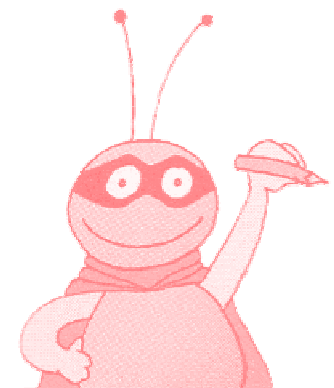
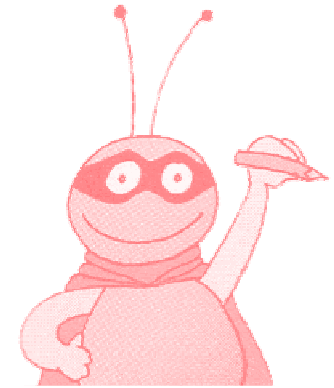
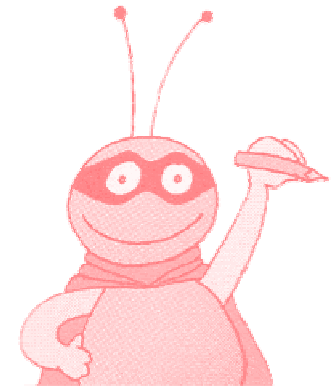
5

6

7

8

9





Montage de la boîte

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

