

1 x 10

10

# Jeu de Memory

## Table de multiplication par 1

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 :

1 x 2

2

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 x 1**

**1 x 2**

**1 x 3**

**1 x 4**

**1 x 5**

**1 x 6**

**1 x 7**

**1 x 8**

**1 x 9**

1

2

3

4

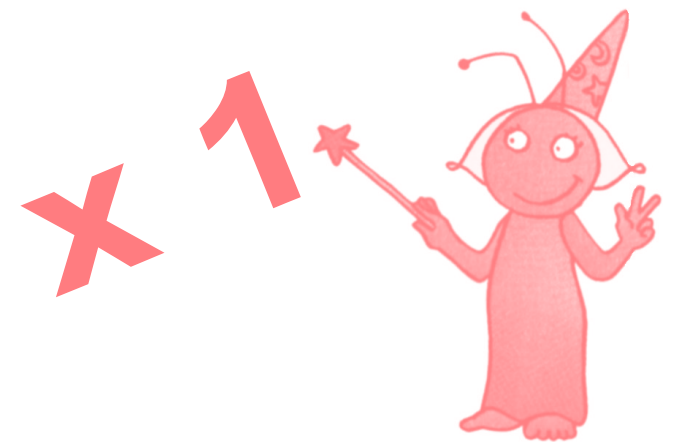
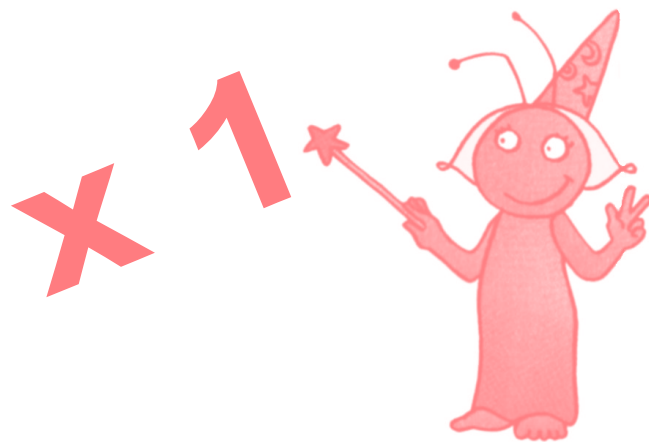
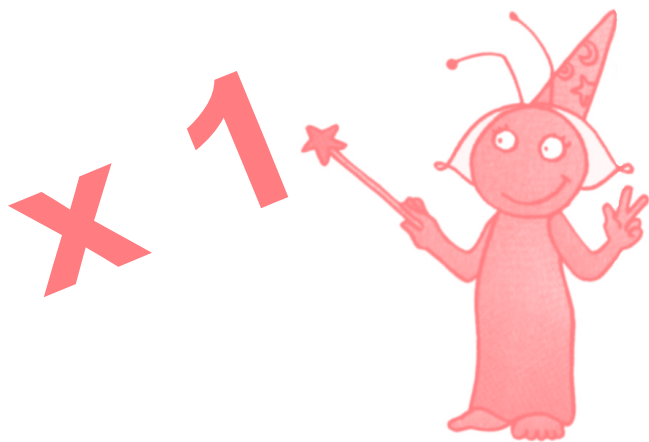
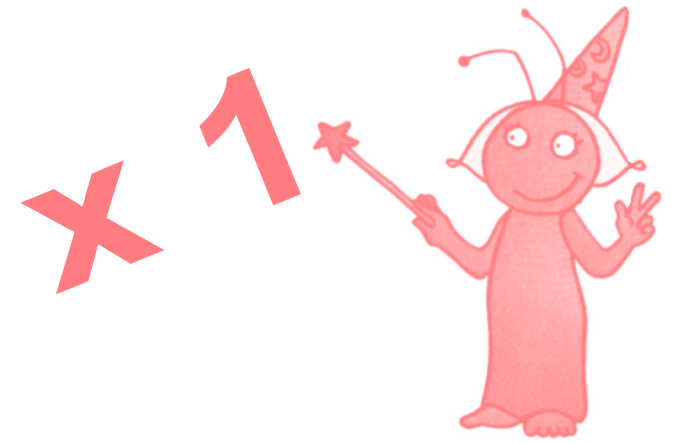
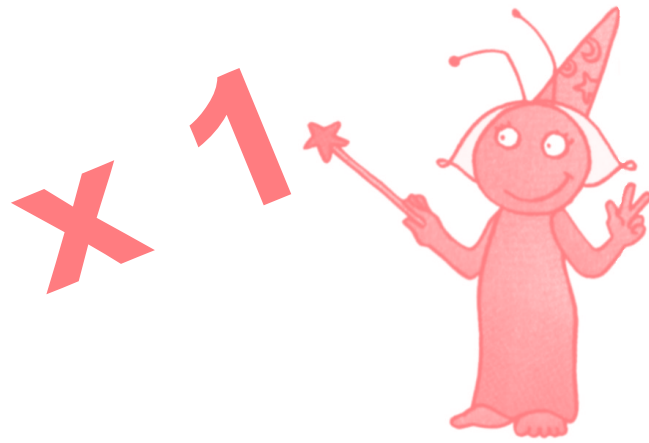
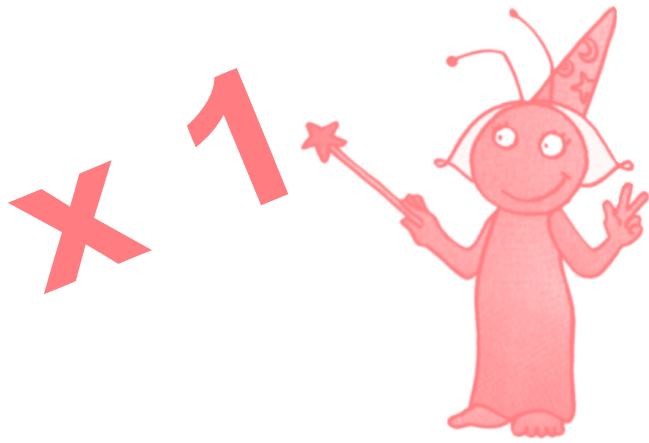
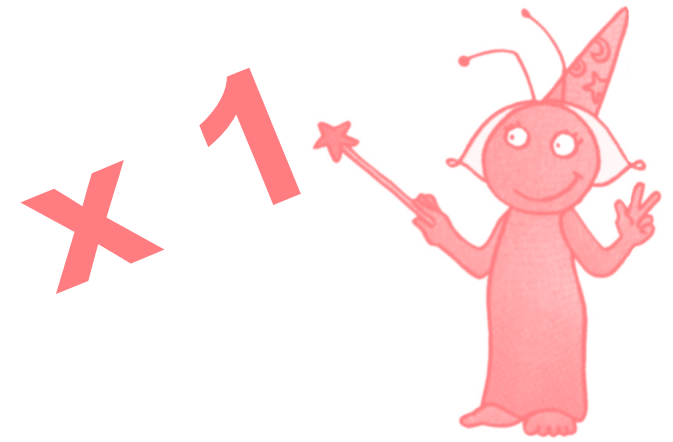
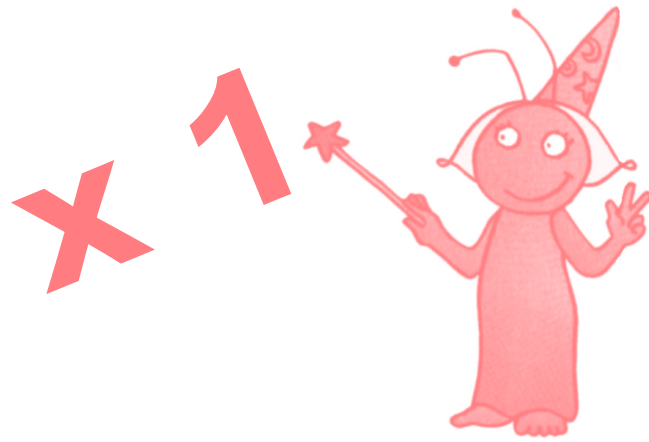
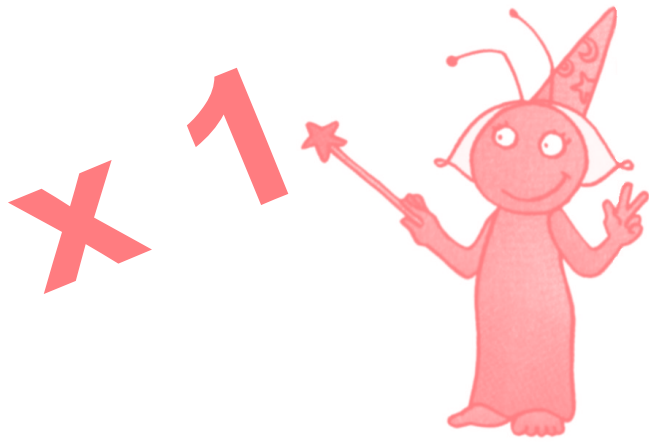
5

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

