

## F Règle du jeu

### littleMÉMO

Age : de 2 ½ à 5 ans  
2 à 4 joueurs  
Durée : 10 mn



#### Contenu :

9 petites bêtes (papillon, coccinelle, abeille, escargot, hérisson, grenouille, tortue, libellule, chenille)

1 boîte servant à cacher les animaux

30 Jetons fleurs et feuilles

#### Préparation :

Les 9 animaux sont posés au centre de la table sans ordre précis.

#### Déroulement du jeu :

Les enfants mémorisent l'emplacement de chaque animal puis ferment les yeux. Un adulte cache l'un des animaux sous la boîte. Puis les joueurs ouvrent les yeux. Les joueurs réfléchissent afin de se souvenir quel est l'animal maintenant caché sous la boîte.

Le premier à trouver le nom de l'animal caché le dit à voix haute.

- S'il s'agit de la bonne réponse, l'adulte soulève la boîte afin de dévoiler l'animal caché. Il donne un jeton au joueur ayant donné le bon nom d'animal.
- Si, en revanche, le nom de l'animal n'est pas le bon, le joueur rend un de ses jetons gagnés. D'autres joueurs peuvent alors donner leur réponse.

On procède de même (jeton gagné et jeton perdu) avec les joueurs suivants donnant des réponses.

Dès que l'animal a été trouvé et découvert, les enfants ferment à nouveau les yeux et la partie reprend. L'adulte cache un autre animal.

**NB :** La personne qui cache l'animal peut également être un enfant. Dans ce cas, à chaque tour, ce sera un joueur différent qui cachera l'animal.

#### Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de jetons lorsqu'il n'y en a plus à gagner
- Ou le premier joueur à totaliser 5 jetons

**NB :** une deuxième version de jeu est possible pour les plus petits :

Lorsque les joueurs ouvrent les yeux seul le joueur placé à la gauche de celui qui a caché l'animal donne une réponse. Si sa réponse est bonne il gagne un jeton ; si elle est mauvaise, le joueur placé à sa gauche peut alors à son tour donner une réponse et tenter de gagner un jeton. Et ainsi de suite.

