

4+



opard



2 jeux de cartes fondés sur un principe classique de jeu de paires et du jeu du mistigri.

## Jeu de paires : de dos / de face

### Buts et objectifs du jeu

- Former des paires avec un animal vu de face et vu de dos.
- Développer la discrimination visuelle fine.
- Développer une stratégie de jeu.

### Âge

- À partir de 4 ans.

### Nombre de joueurs

- 2 à 6 joueurs.

### Contenu

- 54 cartes représentant 27 animaux différents (1 fois de face et 1 fois de dos).

### Règle du jeu

- Découvrir les cartes avec les enfants et observer les détails qui différencient les animaux de face et de dos.
- Distribuer 5 cartes à chaque enfant le reste constitue la pioche.
- Chaque joueur retire les paires de son jeu s'il en a.
- Chacun leur tour, les joueurs piochent une carte. S'ils peuvent former une paire ils la gardent devant eux, puis ils rejettent une carte.
- À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de paires a gagné.

*Niveau 1* : un joueur peut prendre à n'importe quel moment de la partie, une carte rejetée par un autre joueur, pour former une paire.

*Niveau 2* : un joueur peut prendre uniquement la carte rejetée par le joueur qui le précède.

## Jeu du mistigri

### Buts et objectifs du jeu

- Recomposer un animal divisé en 2 parties : image et mot (2 syllabes) sauf le loup (1 syllabe) qui est le mistigri (carte dont il faut se débarrasser).
- Observer une image.
- Mémoriser un mot découpé en 2 syllabes.

### Âge

- À partir de 4 ans.

### Nombre de joueurs

- 3 à 6 joueurs.

### Contenu

- 55 cartes divisées en 2 parties, sauf une : le mistigri (loup).
- 1 règle de jeu.

### Règle du jeu

- Distribuer toutes les cartes entre les joueurs.
- Chaque joueur retire de son jeu les animaux déjà formés et les pose devant lui.
- À tour de rôle, chaque joueur présente, à son voisin de gauche, ses cartes placées en éventail, face cachée. Celui-ci tire au hasard une carte. S'il peut constituer un animal, il le pose devant lui et à son tour présente ses cartes à son voisin. Selon son âge, l'enfant retrouve l'animal par une reconnaissance de l'image ou du mot.
- Le joueur qui a le plus d'animaux a gagné. Le perdant est celui qui a le loup.

### *Variante pour les grands*

- Les animaux étant à la même échelle, il est possible de demander et de former des animaux et mots imaginaires : un tau-mard, un co-da.