JEU A :

Tout le monde joue. Le meneur de jeu peut aussi participer en tant que joueur. Prélevant des cartes du pot, le meneur de jeu en place 3, face cachée, devant chaque joueur. À un signal donné, chaque joueur regarde ses cartes et essaie de retrouver la même image sur le plateau. Le premier joueur qui réussit à retrouver ses trois images dit "gagné" et le jeu cesse immédiatement. C'est la fin de la première manche. Le meneur de jeu contrôle alors que les images trouvées par les joueurs sont correctes. Si elles correspondent le joueur gagne la carte. En revanche, chaque erreur sera pénalisée par l'obligation de remettre au meneur de jeu une paire gagnée antérieurement. Les cartes des images qui n'ont pas été trouvées sont à replacer dans le pot pour être réutilisées lors de la manche suivante. Le meneur de jeu mélange les cartes du pot et en distribue de nouveau 3 à chaque joueur. Ainsi le jeu recommence. Il se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le pot. Le vainqueur est celui qui réussit à retrouver le plus grand nombre d'images.

JEU B :

Le meneur de jeu ne participe pas en tant que joueur. Le meneur de jeu prend une carte du pot et la montre à tous les joueurs en même temps. Ceux-ci se mettent immédiatement à chercher l'image correspondante sur le plateau. Le premier qui la trouve pose son doigt dessus et le meneur de jeu lui remet la carte. Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans le pot, le meneur de jeu compte le nombre de paires formées par chaque joueur. Le vainqueur est celui qui en a assemblé le plus grand nombre.

JEU C :

Il s'agit de jouer avec la dynamique du jeu A ou B, mais au lieu de retrouver exactement la même image, il s'agit de retrouver la paire que l'on peut former avec cette image. Ci-dessous la liste des paires:

- Crayon / bloc-notes
- Poisson / poulpe
- Soleil / lune
- Lion / éléphant
- Poule / poussin
- Voiture / camion
- Téléphone / écran
- Fleur / feuille
- Glace / gâteau
- Xylophone / tambour
- Oiseau / papillon
- Scooter / vélo
- Chien / chat
- Vache / mouton
- Carotte / aubergine
- Raquette / balle
- Chaussures / chaussettes
- Pomme / poire

Ces 3 dynamiques de jeu permettent de développer la capacité d'association des enfants, d'enrichir leur vocabulaire, ainsi que la connaissance de leur environnement.