

# REGLE DU JEU

\* \* \*

## CONTENU

Le jeu se compose de :

### **96 cartes produits :**

- 2 séries identiques de 24 cartes "produits bruts", représentant des produits agricoles tropicaux ;

- 2 séries identiques de 24 cartes "produits transformés", représentant les produits tels qu'ils sont offerts aux consommateurs (éventuellement associés à d'autres composants).

\* exemple 1 : pour le cacao, une carte représente du chocolat en tablette, du chocolat en poudre, un flan au chocolat, des confiseries à base de chocolat...

\* exemple 2 : pour la banane, une carte représente des rondelles de bananes séchées, un yaourt à la banane, du nectar de banane...

### **8 planches de loto**

### **1 règle du jeu**

<p><b>1er JEU : LE MEMO IMAGE-IMAGE (4 à 6 ANS)</b></p>
---

**But du jeu** : identifier des produits identiques.

### **Préparatifs**

Séparer les cartes "produits bruts" (dessins) des cartes "produits transformés" (photos). Choisir l'une des séries. Mélanger les 48 cartes, puis les poser, face cachée, sur une surface plane. On peut les disposer en rectangle ou en carré, mais il est également possible de les disposer en cercle pour compliquer le jeu. Il est important que les cartes ne se chevauchent pas.

### **Déroulement**

Le premier joueur retourne deux cartes, qu'il montre aux autres joueurs. Si ces deux cartes ne sont pas identiques, le joueur les replace,

face cachée, à l'endroit même où il les a prises. Chaque joueur essaie de se rappeler l'emplacement des cartes qui ont été retournées, pour constituer des paires par la suite.

Le joueur suivant retourne une première carte ; si celle-ci est identique à une carte qu'il a déjà vue, il essaie de retrouver cette carte pour faire une paire en retournant une seconde carte.

Les autres joueurs retournent 2 cartes, à tour de rôle, en suivant le même principe.

Quand un joueur trouve une paire, il la garde devant lui, face apparente, et continue à jouer aussi longtemps qu'il peut découvrir des paires. Quand il n'y parvient plus, le tour passe au joueur suivant.

**Remarque :** En aucun cas les joueurs n'ont le droit de tirer une troisième carte.

### **Fin du jeu**

Le jeu se termine quand toutes les paires sont constituées. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus grand nombre de paires.

### **Variante**

Pour compliquer le jeu on peut utiliser les 96 cartes.

<h2><b>2ème JEU : LE MEMO-ASSOCIATION (6 à 8 ANS)</b></h2>
--

**But du jeu :** associer des produits bruts (dessins) avec des produits transformés (photos).

- exemple 1 : associer le dessin de la banane verte avec la photo représentant des rondelles de bananes séchées, un yaourt à la banane, du nectar de banane...

- exemple 2 : associer le cacao avec la photo représentant du chocolat en tablette, du chocolat en poudre, un flan au chocolat, des confiseries à base de chocolat...

### **Préparatifs**

- constituer deux paquets de cartes : d'une part une série de 24 dessins représentant les produits bruts, d'autre part une série de 24 photos représentant les produits transformés (on enlève donc toutes les cartes en double).

- bien mélanger chaque paquet de cartes.

- les disposer, face cachée, sur une surface plane en séparant bien chaque paquet.

### **Déroulement**

Le premier joueur retourne une carte parmi les cartes représentant les produits bruts. Il tire ensuite une carte parmi les cartes représentant les produits transformés. Si ces deux cartes ne s'associent pas entre elles, il les replace face cachée à l'endroit même où il les a prises. Chaque joueur essaie de se rappeler l'emplacement des cartes qui ont été retournées pour constituer des associations par la suite.

Le joueur suivant retourne une première carte parmi les cartes de produits bruts. Si cette carte s'associe à une carte de produits transformés qu'il a déjà vue, il essaie de retrouver cette carte, pour faire une paire.

Les autres joueurs retournent 2 cartes à tour de rôle, en suivant le même principe.

Quand un joueur trouve une association, il la garde devant lui face apparente. Ce joueur continue à jouer aussi longtemps qu'il peut découvrir des associations. Quand il n'y parvient plus, le tour passe au joueur suivant.

### **Remarque**

Chaque joueur n'a le droit de retourner que deux cartes à la fois.

### **Fin du jeu**

Le jeu se termine quand toutes les associations ont été constituées. A l'aide des planches de loto, les joueurs cherchent les noms de leurs produits et vérifient si leurs associations sont correctes. Le gagnant est celui qui a trouvé le plus grand nombre d'associations justes.

### **Variante**

Constituer un seul paquet de 48 cartes comprenant les 24 cartes produits bruts et les 24 cartes produits transformés. Le jeu se déroule ensuite de la même façon que dans la règle principale.

Pour compliquer le jeu, on peut utiliser les 96 cartes.

Pour simplifier le jeu, on peut limiter le nombre de paires.

## 3ème JEU : LE LOTO (4 à 6 ANS)

**But du jeu :** rechercher les produits présentés sur les planches.

### Préparatifs

Constituer un paquet de 48 cartes, comprenant 24 cartes représentant les produits bruts (dessins) et 24 cartes représentant les produits transformés (photos). On enlève donc toutes les cartes en double. Placer les cartes, face cachée, sur une surface plane. Chaque joueur tire une planche de loto au hasard.

### Déroulement

Chaque joueur à son tour retourne une carte qu'il montre aux autres joueurs et, s'il le peut, il donne le nom du produit. Le joueur qui a sur sa planche le même dessin ou la même photo, demande la carte et la met sur sa planche à l'endroit correspondant.

### Fin du jeu

Le jeu se termine quand chaque joueur a complété sa planche. Le gagnant est celui qui a rempli sa planche le premier.

Editeurs :

**ORCADES** - 12 rue des Carmélites - 86000 Poitiers - France

**La Déclaration de Berne** - Chemin de Boston, 11 - 1000 Lausanne 9 - Suisse

**Les Magasins du Monde-OXFAM** - rue E. Michiels, 7a - B-1180 Bruxelles

Impression : ORCADES, Poitiers, France

Ce jeu a été réalisé avec le soutien de la Commission des Communautés Européennes et la Fédération Genevoise de Coopération.

© Editeurs, 1994, droits réservés tous pays.