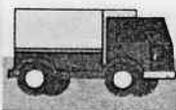


# MÉMO

## L'ALPHABET

Camion



Camion



Aspirateur



**NATHAN**

# L'ALPHABET

1 à 6 joueurs

## CONTENU DE LA BOÎTE

108 cartes :

- 2 fois 27 cartes-lettres.
- 2 fois 27 cartes-images.

*A travers un jeu de mémoire et d'observation, une façon amusante d'apprendre l'alphabet, en identifiant des sujets et en leur associant la première lettre de leur nom.*

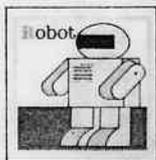
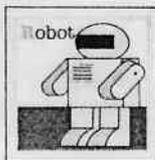
## RÈGLE DES JEUX

- Le mémo se joue avec un ensemble de cartes posées à l'envers et il faut retourner des paires, soit 2 images semblables ou associées.
- 2 associations d'images sont proposées pour une découverte progressive :
  - **Le Mémo image-image** : pour identifier les lettres ou les images semblables.
  - **Le Mémo lettre-image** : pour associer à chaque lettre le sujet dont le nom commence par cette même lettre.

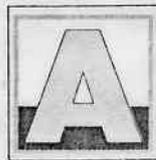
### Pour jouer au Mémo image-image

- Prendre les 2 séries de cartes-images et de cartes-lettres.
- A ce jeu, une paire se compose de 2 images semblables.

*Exemple :*



2 cartes-images



2 cartes-lettres

- Pour les enfants plus jeunes, il est conseillé de n'utiliser que les cartes-images.

## Pour jouer au Mémoto lettre-image

- Prendre les 2 séries de cartes-lettres et de cartes-images.
- A ce jeu, une paire se compose de 2 images complémentaires.

Exemple :



*NOTA : pour aider les enfants dans l'identification des lettres, la lettre initiale du mot est d'une couleur différente.*

## Déroulement de la partie

- Poser les cartes à l'envers bien mélangées.
- La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.
- Il retourne 2 cartes aux choix l'une après l'autre. Il les montre aux autres joueurs.
- S'il a retourné une paire, il la prend et rejoue immédiatement.
- Sinon, il replace les 2 cartes à l'envers, là où elles se trouvaient auparavant, et c'est au tour du joueur suivant.
- Chaque joueur procède de même, retournant à son tour 2 cartes en essayant de retrouver des paires.

*NOTA : les joueurs doivent regarder attentivement les cartes qui sont retournées pour se souvenir de ce qu'elles représentent et de leur emplacement. Ils pourront ainsi les choisir aux tours suivants.*

- Tant qu'un joueur retourne des paires, il rejoue.
- La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été prises.
- Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.

## Pour jouer seul

- Prendre les cartes-lettres et les classer dans l'ordre de l'alphabet.
- Prendre les cartes-images et essayer de les classer en mettant la lettre initiale de leur nom dans l'ordre de l'alphabet.