

JEU DE MEMORY

RÈGLE DU JEU

Un premier joueur retourne deux cartes. Si les deux cartes correspondent (animal + son nom) le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes. Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire. Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.



panda géant



carpe koi



gorille



girafe

LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA





tigre



ours polaire



kangourou



morse

LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA





loutre



hippopotame



hyène



éléphant

LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA





orang outan



ours brun



maki catta

Jeu de
memory

CONTENU

15 paires de cartes

1 règle du jeu

LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA



LE LOUP QUI
VISITAIT PAIRI DAIZA

