

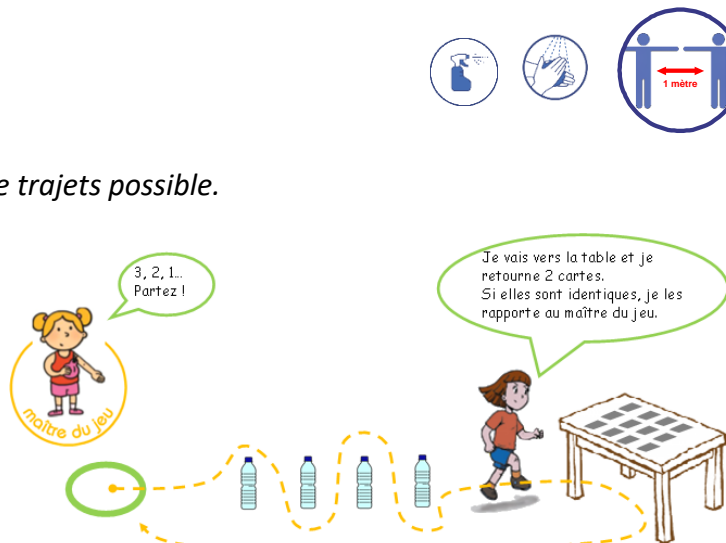
Ce qu'il faut faire

Les cartes sont disposées face cachée sur la table ([annexe](#)).

Le joueur doit se déplacer jusqu'à la table.

But : rapporter les cartes par paires en effectuant le moins de trajets possible.

- Au signal du maître du jeu, je me dirige vers la table et je retourne 2 cartes.
- Si elles sont identiques, je les rapporte au maître du jeu en les nommant.
- Sinon, je les repose à leur place, face cachée et je reviens au départ.
- Ainsi de suite jusqu'à rapporter toutes les cartes.



Rôles à tenir



Variantes

- **Corps** : modifier les modes de déplacement (sauts pieds, joints, cloche pied, en marche arrière...).
- **Espace** : modifier la distance entre le départ et la table.
- **Matériel** : utiliser plus ou moins de cartes (**Attention chaque joueur a ses propres cartes**).
- **Règle** : revenir au départ dès qu'on a trouvé une paire (plusieurs essais possibles).
- **Relation** : organiser un relais en équipe.
- **Temps** : chronométrer le temps mis pour réussir.

Matériel

- 4 bouteilles ou 4 plots
- 1 table (les cartes peuvent être posées au sol)
- 2X12 cartes par joueur
- 1 cerceau ou de quoi matérialiser le départ.

Le memory (annexe)

Imprimer les cartes en double exemplaire.



Imprimer les cartes en double exemplaire.

