

rue	bras	ville	rire	mur	vent
nez	gris	joie	feuille	chat	dent
huit	toit	course	neige	fruit	loup
laine	plante	reine	jouet	ours	gaufre

RÈGLEMENT

Mémoire de pirate #1

Avant de jouer :

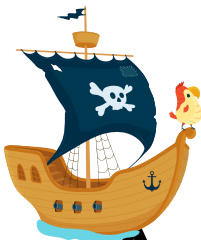
Chaque joueur choisit une planche de jeu avec les images. Ensuite, l'ensemble des mots doit être placé au centre de la table face cachée.

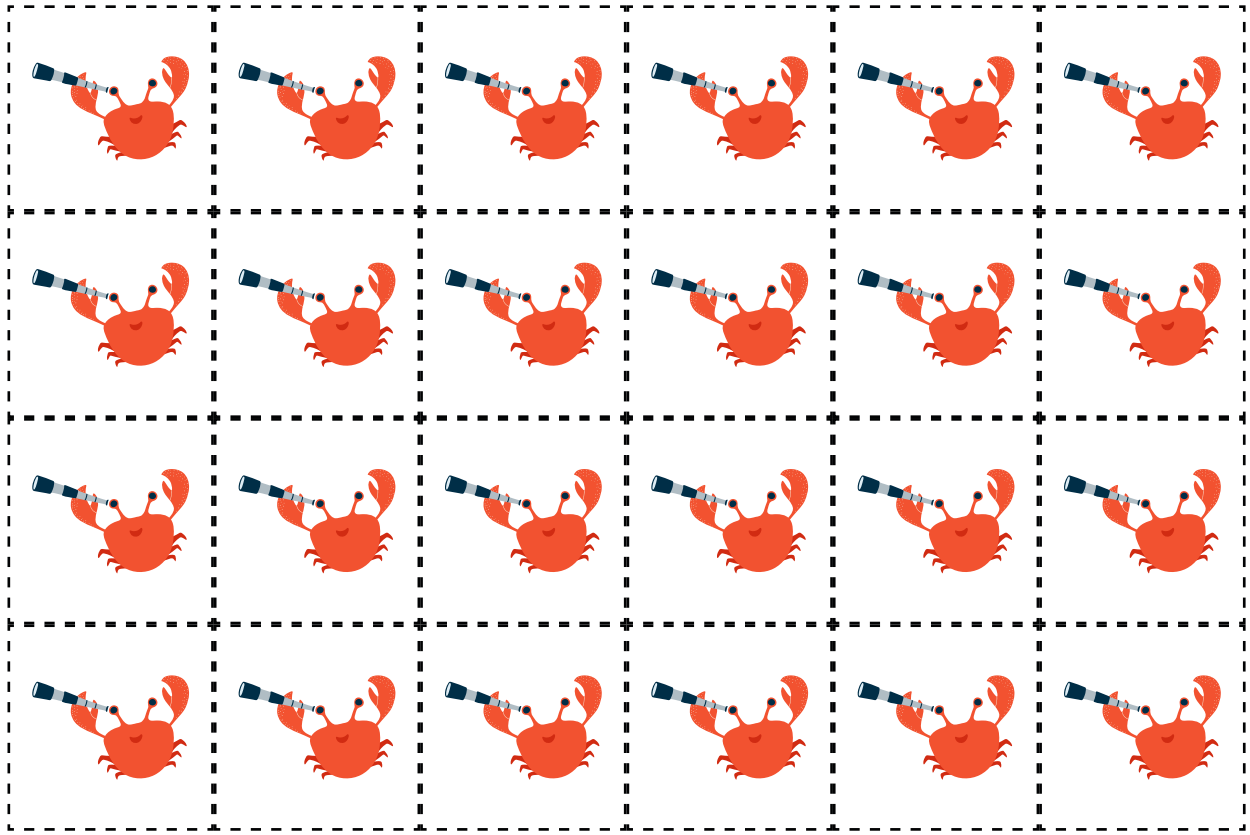
Déroulement :

Le joueur le plus âgé commence. Il tourne une carte (mot) qui est placée au centre. Il doit lire le mot et ensuite, il vérifie s'il a l'image représentant le mot lu. Si l'enfant a l'image, il dépose la carte avec le mot sur l'image de sa planche de jeu. Si le joueur n'a pas l'image associée à son mot, il doit replacer la carte au centre, face cachée.

Fin de la partie :

Le joueur qui complète sa carte en premier a gagné la partie.





Mémoire de pirate

Niveau 1



ouvrir	famille	sourire	salon	offrir	farine
château	camion	bouton	lapin	gâteau	bâton
chaton	hibou	câlin	salade	igloo	matin
vélo	photo	étoile	banane	malade	cabane

RÈGLEMENT

Mémoire de pirate #2

Avant de jouer :

Chaque joueur choisit une planche de jeu avec les images. Ensuite, l'ensemble des mots doit être placé au centre de la table face cachée.

Déroulement :

Le joueur le plus âgé commence. Il tourne une carte (mot) qui est placée au centre. Il doit lire le mot et ensuite, il vérifie s'il a l'image représentant le mot lu. Si l'enfant a l'image, il dépose la carte avec le mot sur l'image de sa planche de jeu. Si le joueur n'a pas l'image associée à son mot, il doit replacer la carte au centre, face cachée.



* Attention, il y a des mots intrus pour assurer la précision en lecture.

Fin de la partie :

Le joueur qui complète sa carte en premier a gagné la partie.

Mémoire de pirate

Niveau 2

