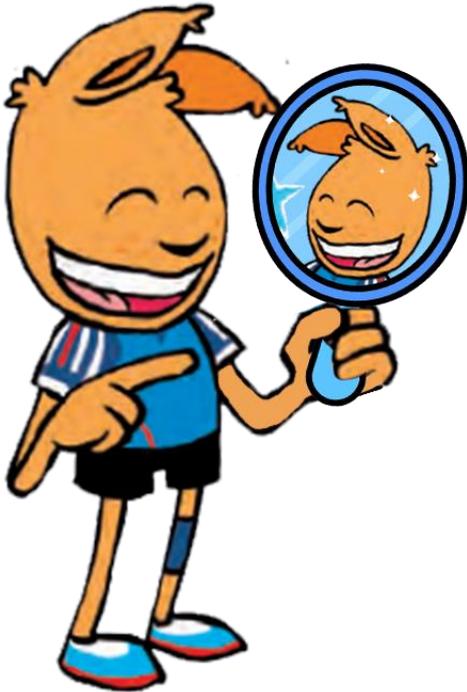




FICHE ACTIVITÉ « HANDY »

LES 2 FONT LA PAIRE



Préparation :

Trois options :

1. Si vous avez une imprimante, vous pouvez donc imprimer les cartes en page 2. Pour qu'elles soient plus solides à la manipulation, collez-les sur un support cartonné ;
2. Si vous n'avez pas d'imprimante, vous pouvez reproduire les dessins (avec vos talents d'artistes !) ;
3. Vous pouvez également proposer les deux jeux sur l'ordinateur en utilisant les images téléchargeables ici : <https://urlz.fr/cbUK>

JEU N°1 – Les 2 font la paire

Chaque personnage doit récupérer l'objet qui lui correspond et former une paire.

Evolution : Pour les plus grands vous pouvez associer la paire à son environnement, en ajoutant sur un papier les mots : CIRQUE – CUISINE – ESPACE – JARDIN – POMPIER – PIRATE.

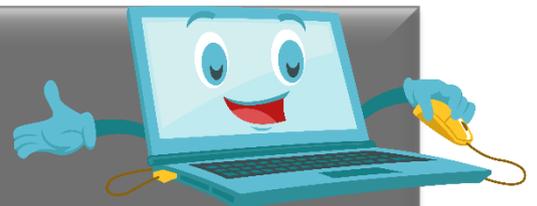
JEU N°2 – Memory

Après avoir associé chaque personnage à un objet, retourner les cartes, les mélanger et à tour de rôle retourner 2 cartes. Si les 2 font la paire, 1 point est marqué et les cartes restent visibles, sinon les retourner à nouveau. La partie est terminée lorsque toutes les cartes sont retournées.

JOUER SUR L'ORDINATEUR

Les étapes pour jouer au MEMORY en ligne :

1. Téléchargez les images (dossier complet) accessibles ici : <https://urlz.fr/cbUK>
[Ne pas modifier le nom des images (image0 à image11)]
2. Allez sur le site : <https://micetf.fr/memory/>
3. Cliquez sur le bouton « Importer les images ».
4. Allez chercher les 12 images que vous avez téléchargées
5. Le jeu s'affiche et vous pouvez commencer à jouer en cliquant sur les images pour retrouver les bonnes paires pendant le chronomètre tourne.





FICHE ACTIVITÉ « HANDY »

LES 2 FONT LA PAIRE

