

Scalpel

Colle

Ciseaux

Carton blanc
ou de récup'

Feutrine verte A4

Fil à broder blanc

Aiguille

2 boutons verts

Feuilles de
couleurs

Divers produits
de loisirs créatifs

4Hoo
environ

Mon
Memory
pour les
vacances



Plier ou découper



facile



Les cartes du Memory

Prendre en photo 24 images de produits de loisirs créatifs : paillettes, coton, perles, etc. sur un fond de couleur (exemples annexes 1 et 2) et les imprimer en double exemplaire, format 5.5 cm, puis les découper (ou imprimer les exemples).

Prendre 2-3 photos quasiment identiques pour rajouter un peu de difficulté.

Sur du carton blanc, découper 48 carrés de 5 x 5 cm, puis coller les images dessus. Redécouper les bords des images au format des cartons carrés.

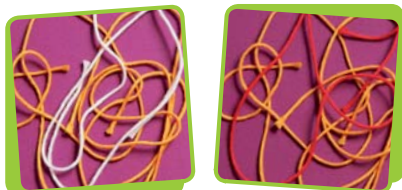
2



La boîte de rangement

Découper selon l'annexe n°3 la feutrine verte. Coudre les 3 côtés ensemble puis le fond, et enfin le 4ème côté qui formera le couvercle. Découper les coins du couvercle et les coudre.

3



Remplacer les photos des produits de loisirs créatifs par 24 dessins d'enfants à scanner pour les imprimer en double (cf exemple page suivante).

petite astuce



Coudre un bouton vert sur le couvercle, et l'autre, en face, en haut de la boîte formée pour pouvoir fermer la boîte.



4

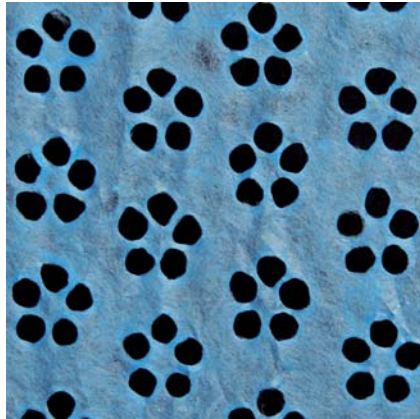
5

Faire trois tresses avec le fil à broder blanc, puis une tresse plus épaisse avec ces trois tresses. La coudre sur les côtés du couvercle pour faire l'anse.

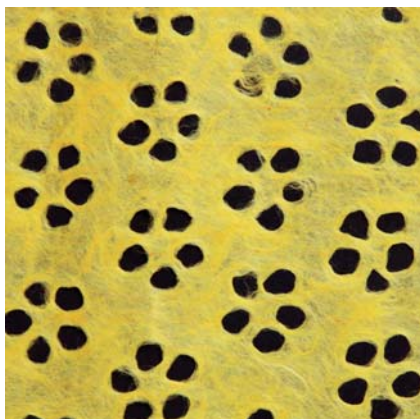
Imprimer les règles du jeu (annexe n°3), les glisser dans la boîte avec les cartes à jouer, et le jeu des vacances est fin prêt !

Plier ou découper





Plier ou découper



Plier ou découper

Côtés X3
70 x 95 mm

Fond X1
70 x 70 mm

Règles du Memory

Mélanger les cartes puis les disposer faces cachées sur la table.

Le joueur 1 retourne une carte puis une deuxième. Tous les joueurs essaient de mémoriser le visuel et la place de ces deux cartes sur la table. Si les deux cartes ne sont pas identiques, le joueur 1 repose ces deux cartes au même endroit face cachée.

Quand un joueur trouve deux cartes identiques, il les ramasse et les garde devant lui.

Le but du jeu est de faire travailler la mémoire en gagnant le plus de cartes possibles.

