

Ce jeu est basé sur le principe d'association de cartes.

Composition du jeu. Les objets typiques

- 12 cartes image-objet
- 12 cartes pays
- 1 fiche correction

Préparation du jeu:

- >Imprimer :
- *1 jeu de cartes image-objet (à découper)
- *2 jeux de cartes pays (un par équipe) (à découper)
- *1 fiche correction pour l'arbitre
- >Prévoir un chronomètre.

Temps:

Environ 10 minutes

Règles du jeu:

- Former 2 équipes de 3 joueurs. Prévoir un arbitre.
- Au centre de la table, poser les cartes image-objet.
- Chaque équipe a en sa possession un jeu de cartes pays.
- L'arbitre a en sa possession la fiche correction et le chronomètre.
- L'arbitre déclenche le chronomètre pour 2 minutes. Chaque équipe doit placer le plus rapidement possible les cartes pays avec les cartes image-objet correspondantes.
- L'arbitre arrête le chronomètre et vérifie les réponses grâce à la fiche correction. Il laisse les bonnes réponses et retire les mauvaises pour les remettre en jeu. Il déclenche à nouveau le chronomètre pour 2 minutes. L'arbitre procède ainsi jusqu'à ce qu'une des équipes obtienne toutes les bonnes réponses.
- L'équipe qui associe correctement toutes les cartes image-objet avec les cartes pays en premier a gagné.

Variante possible:

Utiliser les cartes pour faire un jeu de memory en associant les cartes image-objet avec les cartes pays. Prévoir un arbitre avec la fiche correction pour vérifier les réponses.

Ce jeu est basé sur le principe d'association de cartes.

Composition du jeu. Les objets typiques

- 12 cartes image-objet
- 12 cartes pays
- 1 fiche correction

Préparation du jeu:

- >Imprimer :
- *1 jeu de cartes image-objet (à découper)
- *2 jeux de cartes pays (un par équipe) (à découper)
- *1 fiche correction pour l'arbitre
- >Prévoir un chronomètre.

Temps:

Environ 10 minutes

Règles du jeu:

- Former 2 équipes de 3 joueurs. Prévoir un arbitre.
- Au centre de la table, poser les cartes image-objet.
- Chaque équipe a en sa possession un jeu de cartes pays.
- L'arbitre a en sa possession la fiche correction et le chronomètre.
- L'arbitre déclenche le chronomètre pour 2 minutes. Chaque équipe doit placer le plus rapidement possible les cartes pays avec les cartes image-objet correspondantes.
- L'arbitre arrête le chronomètre et vérifie les réponses grâce à la fiche correction. Il laisse les bonnes réponses et retire les mauvaises pour les remettre en jeu. Il déclenche à nouveau le chronomètre pour 2 minutes. L'arbitre procède ainsi jusqu'à ce qu'une des équipes obtienne toutes les bonnes réponses.
- L'équipe qui associe correctement toutes les cartes image-objet avec les cartes pays en premier a gagné.

Variante possible:

Utiliser les cartes pour faire un jeu de memory en associant les cartes image-objet avec les cartes pays. Prévoir un arbitre avec la fiche correction pour vérifier les réponses.



SdL2026



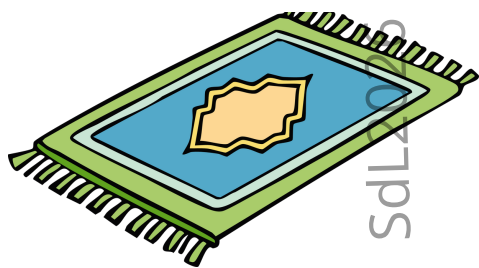
SdL2026



SdL2026



SdL2026



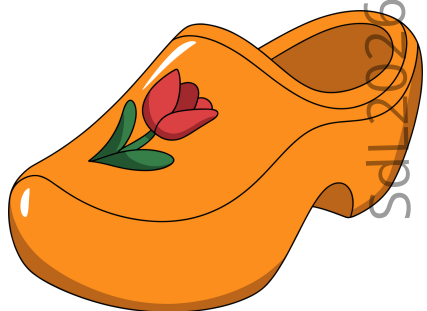
SdL2026



SdL2026



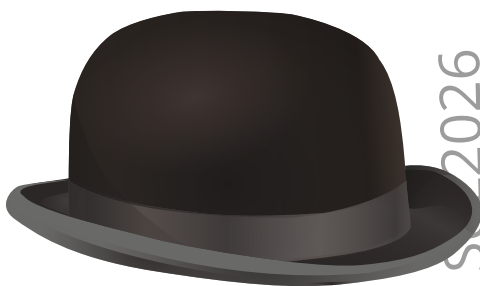
SdL2026



SdL2026



SdL2026



SdL2026



SdL2026



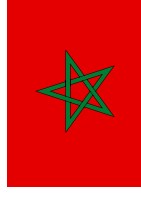
UKRAINE

SdL2026



AFGHANISTAN

SdL2026



MAROC

SdL2026



ANGLETERRE

SdL2026



PAYS-BAS

SdL2026



AUTRICHE

SdL2026



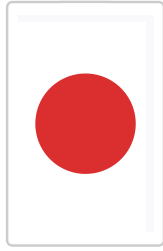
RUSSIE

SdL2026



MEXIQUE

SdL2026



JAPON

SdL2026



GUINEE

SdL2026



ITALIE

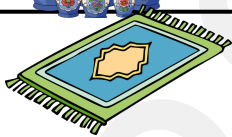
SdL2026



INDE

SdL2026

Solutions

OBJET	PAYS
TAJINE 	MAROC
SOMBRERO 	MEXIQUE
MASQUE VENITIEN 	ITALIE
SARI 	INDE
MATRIOCHKA 	RUSSIE
TAPIS 	AFGHANISTAN
CHAPEAU TIROLIEN 	AUTRICHE
DJEMBÉ 	GUINÉE
OEUF DÉCORÉ 	UKRAINE
SABOTS 	PAYS-BAS
CHAPEAU MELON 	ANGLETERRE
KIMONO 	JAPON