

picco

Contrario

Telefon: +49 (0) 80 71 - 10 06-0
Telefax: +49 (0) 80 71 - 10 06-40

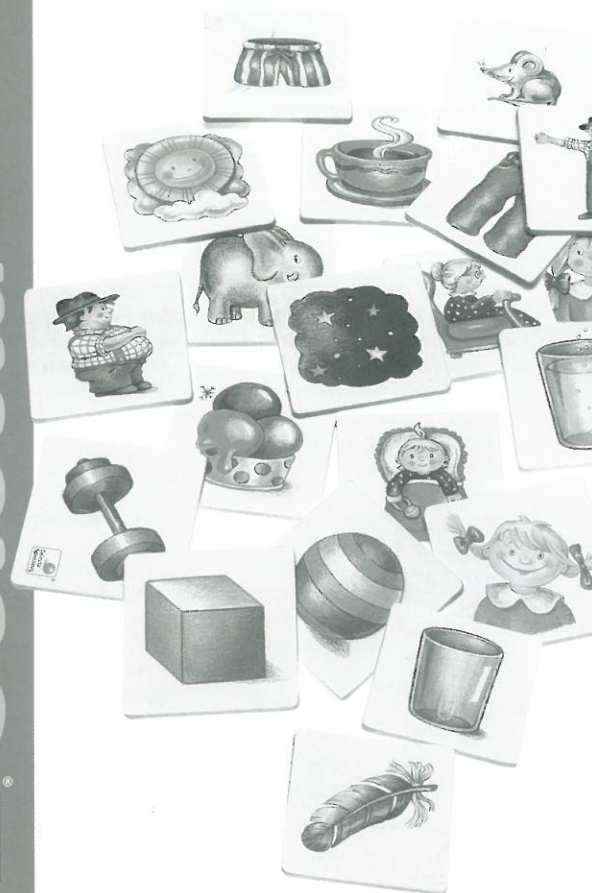
www.selecta-spielzeug.de

© 2007 Selecta Spielzeug AG
T. Nr. 2841794



picco

Contrario



picco Contrario

Qui trouve le contraire ?

Sorte de jeu : Jeu de mémo dans lequel on doit chercher des paires opposées

Nombre de joueurs : 2 à 4 enfants à partir de 4 ans

Contenu : 20 cartes illustrées en carton avec 10 paires d'images opposées, règle du jeu

Illustration : Barbara Kinzebach

Remarque pour les parents

Pour aider les « petits débutants », il est conseillé, avant de jouer, de leur faire observer les images tout tranquillement pour qu'ils puissent apprendre leurs noms. Pour cela, étalez les cartes à l'endroit sur la table. Pour cela, l'aide d'une grande personne sera nécessaire pour annoncer une image et laisser les petits rechercher la bonne carte.

Voici la liste des cartes formant la paire :

- grand éléphant – petite souris
- fille gaie – fille triste
- pantalon long – pantalon court
- ballon rond – dé carré
- plume légère – haltères lourdes
- soleil clair – nuit sombre
- chocolat chaud – glace froide
- gros bonhomme – homme mince
- vieille grand-mère – jeune enfant
- verre vide – verre plein

Préparation

Avant de commencer à jouer, il faut bien mélanger les cartes, puis les étaler à l'envers sur la table ou sur le sol pour que chacun puisse bien y accéder.

But du jeu

Chaque joueur doit essayer de ramasser le plus de paires possible.

Déroulement du jeu

C'est le plus jeune qui commence. Il retourne deux cartes, les montre bien visiblement à tous et vérifie s'il est tombé sur une paire. Pour avoir une paire, il faut deux images opposées comme par exemple le verre plein et le verre vide ou bien le gros bonhomme et l'homme mince. Si l'enfant a trouvé une paire, il peut la garder et former un tas devant lui. Puis c'est au tour du suivant. Si on retourne deux cartes qui ne vont pas ensemble, il faut les remettre sur la table. Un petit conseil à tous : « Retenez bien où elles se trouvent ! ». C'est alors le tour du suivant.

Fin du jeu

Le jeu est fini lorsqu'il ne reste plus de cartes. Le vainqueur est celui qui a empilé la plus haute « tour » avec ses cartes.