

Mémo des unités

L'objectif de ce jeu est d'associer par paire une carte « grandeur » et une carte « unité ».

Jeu

- 35 cartes « grandeur »
- 35 cartes « unité »

Choisir les cartes en fonction du niveau de la classe.

Nombre de joueurs : 3 ou 4

Durée du jeu : 20 min

Règle

- Mélanger et distribuer toutes les cartes.
- Dans un premier temps, chaque joueur regarde s'il peut faire des paires « élément chimique-structure électronique » et les pose devant lui. Avant de continuer, vérifier que personne ne s'est trompé.
- Le joueur le plus jeune commence. Il tire une carte dans le jeu de son voisin de droite. S'il peut faire une paire, il la pose devant lui, sinon le jeu continue. Si le joueur s'est trompé (la structure électronique n'est pas celle de l'élément chimique), le joueur qui a le mistigri lui donne.
- Le joueur de droite tire à son tour dans le jeu de son voisin de droite...
- Le perdant est celui qui garde le mistigri quand toutes les cartes ont été posées.

Version « Mistigri »

L'objectif de ce jeu est d'associer par paire une carte « grandeur » et une carte « unité » et de ne pas garder le « mistigri » à la fin du jeu.

Jeu

- 35 cartes « grandeur »
- 35 cartes « unité »
- 1 carte qui correspond au « Mistigri »

Nombre de joueurs : 3 ou 4

Durée du jeu : 20 min

Règle

- Mélanger et distribuer toutes les cartes.
- Dans un premier temps, chaque joueur regarde s'il peut faire des paires « grandeur-unité » et les pose devant lui. Avant de continuer, vérifier que personne ne s'est trompé.
- Le joueur le plus jeune commence. Il tire une carte dans le jeu de son voisin de droite. S'il peut faire une paire, il la pose devant lui, sinon le jeu continue. Si le joueur s'est trompé (l'unité n'est pas celle de la grandeur), le joueur qui a le mistigri lui donne.
- Le joueur de droite tire à son tour dans le jeu de son voisin de droite...
- Le perdant est celui qui garde le mistigri quand toutes les cartes ont été posées.

