



Fiche technique issue de Mission Be Pi  
Le 24 avril 2005

## Mission jeu de cartes



### ❖ Matériel



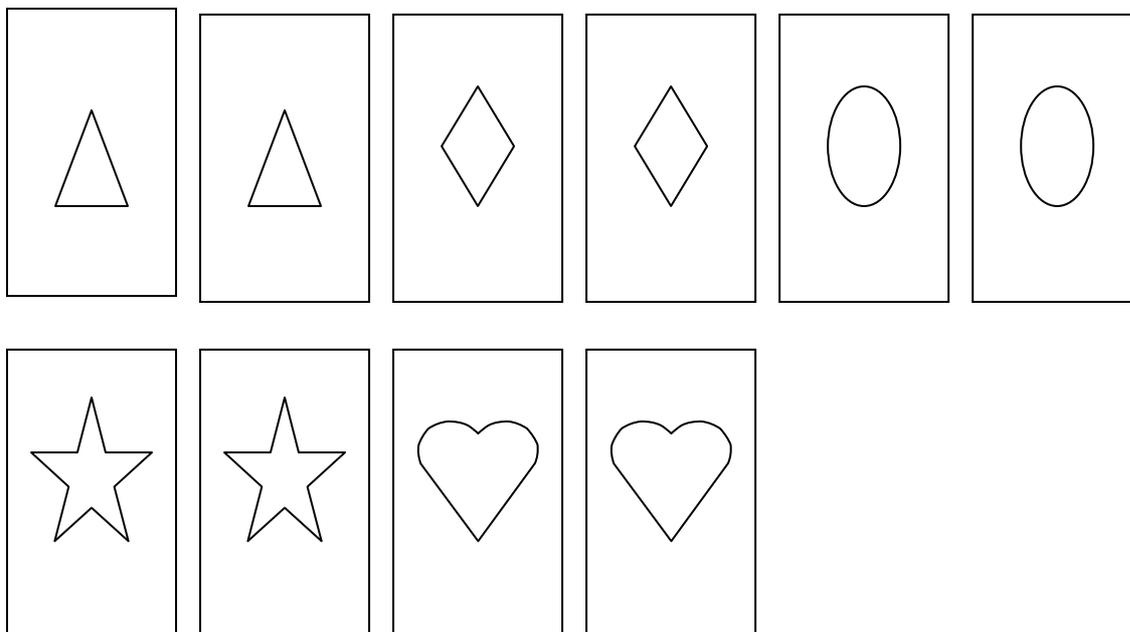
- 21 cartes blanches avec au dos le logo
- un morceau de papier de verre
- deux plaques de papier de velours
- deux plaques de néoprène
- des ciseaux
- de la colle
- des formes en bois (5 différentes).
- un crayon

### ❖ Étapes

Dans le papier velours, contourner les cinq formes en bois, deux fois chacune.  
On obtient donc 5 X 2 formes.

Les coller sur les cartes vierges afin de constituer des paires.

Par exemple :



Faire de même avec les plaques de néoprène

Nous avons maintenant 20 cartes

La dernière carte, le grattant, sera couverte d'une forme au choix à réaliser dans le papier de verre.





# Jeu de cartes : règles

## ❖ Matériel

Vous disposez de 21 cartes : 10 paires de cartes et le grattant

## ❖ But du jeu

Ne pas être le pouilleux ou le puant c'est-à-dire celui qui reste avec la dernière carte, le grattant, en main.

## ❖ Règles

A jouer de 2 à 4 personnes + un arbitre.

Les cartes vont par paires, sauf une : le grattant (papier de verre). On distribue les cartes, les joueurs ayant en main des paires les éliminent en les posant sur un tas central.

Puis, tour à tour, chaque joueur tire une carte dans le jeu du joueur suivant dans l'espoir de constituer une paire avec une des cartes qu'il a déjà en main (et donc d'éliminer la paire).

A la fin, un joueur reste avec une seule carte en main : le grattant.

## ❖ Variantes

On peut jouer à un mémo « aveugle » : on dispose toutes les cartes face cachées sur une surface. Chaque joueur a les yeux bandés.

Ce qui compte c'est de pouvoir mémoriser l'espace et bien reconnaître les cartes au toucher. A chaque tour un joueur a droit de retourner deux cartes et de les toucher pour détecter leur forme et leur matière.

Le ou les autres joueurs peuvent aussi les identifier en les touchant puisqu'il ne les voient pas.

Dès qu'un joueur a reconstitué une paire, il l'ôte du jeu et la garde de son côté.

Le gagnant est celui qui a réussi à constituer le plus de paires.

Un arbitre non aveugle sera le meneur de jeu