

Frisson l'écureuil se prépare pour l'Halloween Jeu de mémoire

Découpez les cartes le long des lignes pointillées. Étalez-les pêle-mêle sur une surface plane côté face vers le bas. Le premier joueur choisit deux cartes et les retourne. Si les cartes sont identiques, le joueur les garde et rejoue. Si les cartes sont différentes, il perd son tour et le deuxième joueur commence à jouer. Le jeu est fini lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table. Le joueur qui a trouvé le plus de paires gagne la partie!



facebook.com/Ed.Scholastic



facebook.com/FrissonLecureuil

© Mélanie Watt, 2013

Éditions

 SCHOLASTIC

www.scholastic.ca/editions



Frison l'écureuil se prépare pour l'Halloween Jeu de mémoire

Découpez les cartes le long des lignes
pointillées. Étalez-les pile-mêle sur
une surface plane côté face vers le bas.
Le premier joueur choisit deux cartes
et les retourne. Si les cartes sont
identiques, le joueur les garde et rejoue.
Si les cartes sont différentes, il perd
son tour et le deuxième joueur commence
à jouer. Le jeu est fini lorsqu'il n'y a plus
de cartes sur la table. Le joueur qui a
trouvé le plus de paires gagne la partie!

SCHOLASTIC
Éditions

www.scholastic.ca/editions

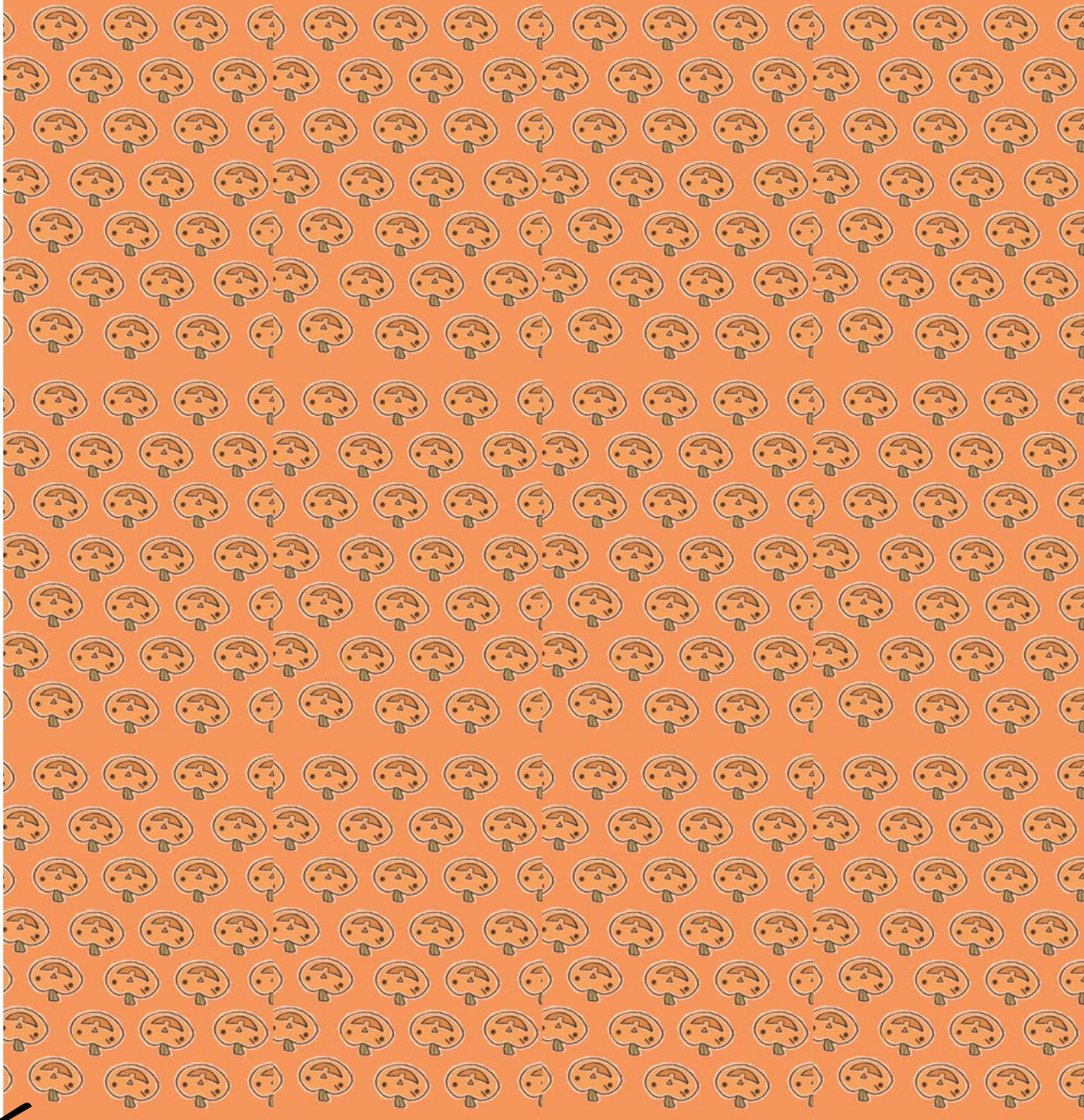


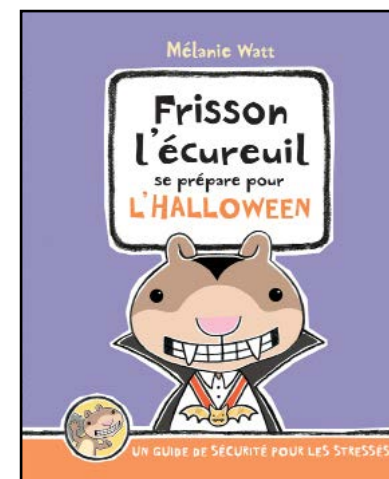
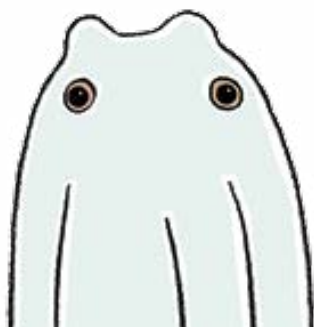
facebook.com/Ed.Scholastic



facebook.com/Frisonl'ecureuil

© Mélanie Watt, 2013





Frisson l'écureuil se prépare pour l'Halloween Jeu de mémoire

Découpez les cartes le long des lignes pointillées. Étalez-les pêle-mêle sur une surface plane côté face vers le bas. Le premier joueur choisit deux cartes et les retourne. Si les cartes sont identiques, le joueur les garde et rejoue. Si les cartes sont différentes, il perd son tour et le deuxième joueur commence à jouer. Le jeu est fini lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table. Le joueur qui a trouvé le plus de paires gagne la partie!



facebook.com/Ed.Scholastic



facebook.com/FrissonLecureuil

© Mélanie Watt, 2013

Éditions

 SCHOLASTIC

www.scholastic.ca/editions



Frison l'écureuil se prépare pour l'Halloween Jeu de mémoire

Découpez les cartes le long des lignes
pointillées. Étalez-les pile-mêle sur
une surface plane côté face vers le bas.
Le premier joueur choisit deux cartes
et les retourne. Si les cartes sont
identiques, le joueur les garde et rejoue.
Si les cartes sont différentes, il perd
son tour et le deuxième joueur commence
à jouer. Le jeu est fini lorsqu'il n'y a plus
de cartes sur la table. Le joueur qui a
trouvé le plus de paires gagne la partie!

SCHOLASTIC
Éditions

www.scholastic.ca/editions



facebook.com/Ed.Scholastic



facebook.com/Frisonl'ecureuil

© Mélanie Watt, 2013

