

## QUADRIMEMO

*De la 1<sup>ère</sup> à la 2<sup>ème</sup> année de programme (selon Harnos)*

Jeu pour 2 joueurs

C'est un jeu de type memory.

L'intérêt du jeu c'est que les objets sont cachés dans des gobelets, ce qui maintient la difficulté de trouver les deux semblables jusqu'à la fin de la partie. Car les gobelets vides restent sur le plateau de jeu.



## PER

MSN 11 (espace) ✓

MSN 11 (géométrie)

MSN 15 ✓

MSN 21 (espace)

MSN 21 (géométrie)

MSN 25

MSN 31 (espace)

MSN 31 (géométrie)

MSN 35

CT ✓

FG

*Dans ce jeu de stratégie, les joueurs cherchent à découvrir le maximum de paires de véhicules semblables.*

---

Quelques suggestions de stratégies que les élèves peuvent découvrir, imaginer, essayer, développer et utiliser dans ce jeu :

- découvrir les bords
- découvrir une rangée
- lorsqu'un des objets dévoilés constitue une paire avec un objet dévoilé auparavant, retourner d'abord le gobelet de l'essai précédent pour être sûr de l'avoir mémorisé au bon endroit
- mémoriser aussi les objets découverts par son partenaire
- mémoriser l'emplacement des gobelets vides
- poser un ordre dans la collection de gobelets
- ...