



à partir de 2 joueurs
de 5 à 15 mn

Matériel :

Plusieurs paires de cartes

En 1901 paraît « KIM », roman de Kipling dont le héros possède de remarquables qualités d'observation.

Il a donné son nom au « jeu de Kim » qui consiste à regarder divers objets durant un temps limité puis à les citer de mémoire. Le mémoire est une adaptation récente (1959) du jeu de Kim.

Principes du jeu

Disposez les paires de cartes, face cachée, sur la table.

Le premier joueur retourne 2 cartes à la vue de tous ; si elles sont identiques il les ramasse et rejoue. Si elles sont différentes il les retourne et les remet exactement au même endroit. C'est au joueur suivant de retourner 2 cartes.

La partie se termine quand toutes les cartes sont ramassées. Le joueur qui a récupéré le plus de cartes gagne la partie.

Variantes

On peut mettre en scène les cartes d'un memory de nombreuses autres manières.

L'intrus

Prenez plusieurs cartes d'une même famille et ajoutez-y une carte sans rapport (ex : un fruit parmi des légumes...).

Puis demandez aux participants quel est l'intrus et pour quelles raisons.

La différence

Étalez sur 2 tables 2 ensemble de cartes, face visible, comprenant exactement les mêmes cartes sauf une.

Les joueurs devront identifier la carte de trop.

Les groupes

Disposez un certain nombre de cartes sur la table et demandez une carte précise « Où est le pinson ? Où est le verre ?... ».

La difficulté varie en fonction du nombre de cartes et de leurs similitudes.

...

Bon jeu.