** MEMORY DU RCCP **

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **que-represente-le-nouveau-logo-de-la-federation-francaise-de-rugby-01-07-19-7822.jpg** | **FB_IMG_1588423155314.jpg** | **FB_IMG_1588423248014.jpg** | **20200502_150232.jpg** |
| **FB_IMG_1588423173041.jpg** | **FB_IMG_1588423380505.jpg** | **Ballon-de-rugby-Gilbert-Replica-Top-14-Taille-Mini-Blanc-Noir-et-Vert.jpg** | **FB_IMG_1588423369712.jpg** |
| **FB_IMG_1574016768600.jpg** | **FB_IMG_1588423896000.jpg** | **FB_IMG_1588423376538.jpg** | **FB_IMG_1588423359962.jpg** |
| **04e4868953abdbe64fdb02f312bb72d6-0.jpg** | **téléchargement (1).jpg** | **bouclier-de-brennus-actualise.jpg** | **FB_IMG_1588423804803.jpg** |

**Les règles du Memory**

**Mise en place :**

* Imprimer la plaquette de photos à deux reprises.
* Découper chaque photo.
* Les placer faces cachés sur la table.

**Règles du jeu :**

* Un premier joueur retourne deux cartes. Si c'est la même image qui apparaît sur les deux cartes le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.
* Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
* Celui qui a une bonne mémoire se souviendra de l'emplacement des cartes déjà retournées et pourra les utiliser lorsqu'il en aura besoin pour compléter une paire.
* Le gagnant est celui qui accumule le plus de paires.