

Évolutions !	Mémory 1	piste verte
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - savoir identifier un taux d'évolution - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1) et 2)</b> (16 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à une même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Le mémory est un jeu de mémorisation, il est donc essentiel de bien observer et mémoriser la position des cartes qui ont été retournées.</p>		

Évolutions !	Mémory 2	piste verte
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - savoir exprimer un taux d'évolution de plusieurs façons - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 2) et 3)</b> (16 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à une même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Le mémory est un jeu de mémorisation, il est donc essentiel de bien observer et mémoriser la position des cartes qui ont été retournées.</p>		

Évolutions !	Mémory 3	piste bleue
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - passer d'un taux d'évolution à un coef. multiplicateur - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 3) et 4)</b> (16 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à une même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Le mémory est un jeu de mémorisation, il est donc essentiel de bien observer et mémoriser la position des cartes qui ont été retournées.</p>		

Évolutions !	Mémory 4	piste bleue
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - savoir lire et comprendre un énoncé - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 5) et 6)</b> (16 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à une même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Le mémory est un jeu de mémorisation, il est donc essentiel de bien observer et mémoriser la position des cartes qui ont été retournées.</p>		

Évolutions !	Mémory 5	piste bleue
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la notion d'évolution - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1), 2), 3) et 4)</b>, ainsi que deux cartes "bombes" (34 cartes au total).  Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne correspondent pas à la même évolution, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à la même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part les deux bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p> <p>Remarque : Comme il y a à chaque fois 4 cartes qui correspondent à la même évolution, il y aura plusieurs façons de faire un couple !</p>		

Évolutions !	Mémory 6	piste bleue
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser la notion de coefficient multiplicateur - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1) et 4)</b>, ainsi que deux cartes "bombes" (18 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 2 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes ne se correspondent pas, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les deux cartes correspondent à la même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part les deux bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p>		

Évolutions !	Mémory 7	piste rouge
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser les situations d'évolution - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1) 5) et 6)</b>, ainsi que une cartes "bombes" (25 cartes au total).  Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 3 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les trois cartes ne correspondent pas à la même évolution, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les trois cartes correspondent à la même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part la bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p>		

Évolutions !	Mémory 8	piste rouge
Seul ou à 2, 3 ou 4 joueurs		
<u>objectifs</u> : - maîtriser les situations d'évolution - travailler la mémorisation		
<p>Prendre les cartes <b>Évolutions ! n° 1) 4) 5) et 6)</b>, ainsi que deux cartes "bombes" (34 cartes au total).</p> <p>Mélanger les cartes et les étaler face contre table.  A plusieurs, déterminer la personne qui commence à jouer</p> <p>Cette personne retourne 4 cartes face visible.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si il y a une bombe, un point est perdu, les cartes sont retournées</li> <li>- Si elle pense que les 4 cartes ne correspondent pas à la même évolution, elle les replace face cachée.</li> <li>- Si elle pense que les 4 cartes correspondent à la même évolution, alors elle les ramasse et forme un pli.</li> <li>- On vérifie ensuite collectivement en argumentant : si elle a raison c'est un point gagné ; si elle s'est trompée, un point est perdu et les cartes sont remises face cachée.</li> </ul> <p>Quand on joue à plusieurs, c'est ensuite le tour du joueur suivant.  En solo, on continue simplement à jouer. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de cartes, à part les deux bombes.</p> <p><b>version solo ou coopérative</b> : on compte les points gagnés ou perdus dans un seul total d'équipe. La réussite se mesure au nombre de points gagnés, mais aussi à la rapidité à terminer le jeu.</p> <p><b>version compétitive</b> : chaque joueur ou chaque équipe compte ses points, la victoire va au score.s le.s plus élevé.s.</p>		