

## Mémory - Bataille de paires - Mistigri

### Règles du Jeu

Adultes et enfants à partir de 4 ans. Excellente initiation à la lecture pour des non-lecteurs.

#### Composition du jeu de base :

Le jeu de base mélange des langues de différents statuts politiques dans leur pays, sans tenir compte du nombre de leurs locuteurs ou de leur diffusion géographique.

- 24 paires de cartes identiques (premier niveau de jeu).

- 24 cartes complémentaires, repérables à leur dos, qui diffère de celui du jeu de base (deuxième niveau de jeu).

*D'autres extensions peuvent être acquises au fur et à mesure des progrès des joueurs.*

Un tableau d'identification des langues présentées sur les cartes de base, pour des utilisations diverses.

#### Objectif :

Apprendre à reconnaître aisément, au premier coup d'œil, les langues représentées sur les cartes par un même texte dans ses différentes traductions : deux courts fragments du chapitre XXI du petit Prince d'Antoine de Saint-Exupéry.

#### Règles générales :

Le premier jeu, niveau 1, permet de jouer à plusieurs jeux classiques, où il s'agit pour les joueurs d'apparier deux cartes identiques. Nous vous en proposons ici trois parmi les plus populaires.

Le niveau 2 présente une simple variante des premiers. Les deux cartes représentant une même langue ne sont pas identiques mais complémentaires, ce qui corse un peu le jeu d'observation.

#### - Jeu du mémory.

##### 2 joueurs et plus.

Choisir le nombre de paires de cartes adapté au niveau des joueurs, et/ou au temps dont on dispose.

Les cartes sont étalées sur la table, retournées. Chaque joueur à son tour en retourne deux en veillant à ne pas les déplacer, et laisse le temps aux autres joueurs de bien les voir. S'il s'agit d'une paire, il la remporte et tente à nouveau sa chance. Sinon, il repose les deux cartes à leur place initiale et le joueur suivant prend son tour. Le but est de faire le plus possible de paires.

#### - La bataille de paires

##### 2 à 6 joueurs

Choisir un nombre de paires de cartes adapté au nombre des joueurs.

Distribuer 8 à 10 cartes par joueur ou joueuse.

Chacun commence par exposer les paires qu'il a pu faire dans son jeu de départ.

Un premier joueur pose une carte sur la table. celui ou celle qui possède la deuxième carte la pose à côté de la première et remporte la paire. Puis il joue. Ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

Le but est de réaliser toutes les paires de sa main.

#### Jeu du Mistigri

##### 3 à 5 joueurs

Choisir le nombre de paires de cartes adapté au nombre de joueurs (et à la taille des mains).

Bien battre les cartes. Ôter l'une des cartes du jeu et l'exposer. Une paire se trouve ainsi dépariée. La carte restée seule est le Mistigri. Le jeu consiste à ne pas avoir le Mistigri en main à la fin de la partie.

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le but est de faire un maximum de paires en prenant dans le jeu du joueur ou de la joueuse qui vous précède dans le tour. Et de se débarrasser du Mistigri, si on l'a dans son jeu, en "convaincant" le ou la suivant.e de le prendre plutôt qu'une autre.

Un premier joueur distribue les cartes.

Chacun commence par exposer les paires qu'il a pu faire dans son jeu de départ.

Le deuxième joueur présente alors le dos de ses cartes au troisième. Celui-ci tire une carte au sort et voit si la carte ainsi pêchée lui permet de réaliser une nouvelle paire, qu'il expose. Ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes.

#### Extensions / variantes

- une extension de 24 paires de cartes identiques, sur le thème "écritures fabuleuses", combinable avec le jeu de base.

- une extension de 24 paires de cartes identiques + 24 cartes complémentaires sur le thème "langues officielles de l'Union Européenne".