

~ Cartes Méli-mélo ~

90 cartes pour 5 jeux amusants & stimulants
~ pour les grands et les petits à partir de 6 ans ~

Des milliers de combinaisons possibles !

POUR

stimuler ton imagination,
développer ta pensée par association d'idées et
t'entraîner à faire des liens entre des choses totalement différentes !
C'est cela qui rendra ta manière de penser plus flexible et originale et
t'aidera à trouver de multiples solutions dans toute situation !

C'est exactement comme cela que le cerveau des génies fonctionne !



Imprime toutes les pages recto-verso, plastifie-les,
découpe les cartes en suivant les lignes pointillées.

Tout est prêt ! Amuse-toi bien !

Important ! A chaque fois, donne au moins 3 idées et si possible
10, 20, voire plus ! Apprendre à trouver plusieurs réponses est
l'un des objectifs de ces jeux !

Jeu 1



Tire deux cartes et trouve le maximum de points communs
entre les objets représentés sur ces cartes. Ne te fixe pas sur
les images, ce ne sont que des « illustrations ». Pense plus
large !

*Par exemple, un chaton et une banane : peuvent se trouver
dans une cuisine, on peut les laver, « naissent » par plusieurs...*

Jeu 2



Tire une carte et note le maximum de réponses à ces deux
questions :

Qu'est-ce que je connais de cet objet ?

Qu'est-ce que j'ignore de cet objet ?

*C'est cette deuxième question qui te fera le plus réfléchir.
Quand le jeu est fini, va chercher les réponses aux questions
que tu t'es posées !*



~ Cartes Méli-mélo ~

Jeu 3



Tire une carte et cherche autour de toi ce qui ressemble à l'objet sur cette carte (a les mêmes caractéristiques, les mêmes fonctions, etc.)

Par exemple, une pomme peut te faire penser à un chocolat (se mange), à une tomate (rouge), à une boule de Noël (peut être suspendue), à un ballon (rond), etc.

Jeu 4



Cherche l'intrus ! Tire trois, quatre cartes ou même plus et cherche en quoi chacun des objets est différent des autres.

Par exemple, une orange, une chaise et un chapeau. Une orange est comestible (ou commence par un « o », ou a toujours la même forme). Un chapeau nous protège du soleil (ou du genre masculin, ou a des modèles pour hommes et pour femmes). Une chaise peut être en fer (ou peut soutenir 2 autres objets, ou on se repose dessus). Etc.

Jeu 5



Tire une carte et invente une jolie histoire créative et positive à partir des images. Quand tu n'as plus d'idées, tire une autre carte et continue ton histoire.



Astuce : tous ces jeux peuvent se jouer seul, à deux ou à plusieurs en classe ou en famille !



Ce jeu est extrait de la méthode "TRIZ pédagogie". Cette méthode progressive et ludique est composée de nombreux jeux, énigmes et défis adaptés à l'âge de l'enfant. Elle est utilisée depuis plus de 30 ans dans de nombreux pays du monde. Elle aide à développer un esprit vif et créatif chez les enfants et à stimuler leur capacité à réfléchir autrement. Objectif : savoir trouver des solutions dans toute situation !



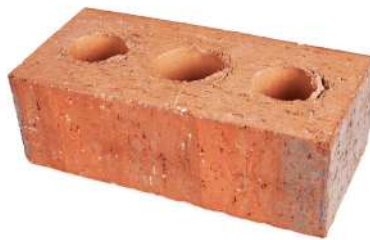
~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~



~ Cartes Méli-mélo ~

