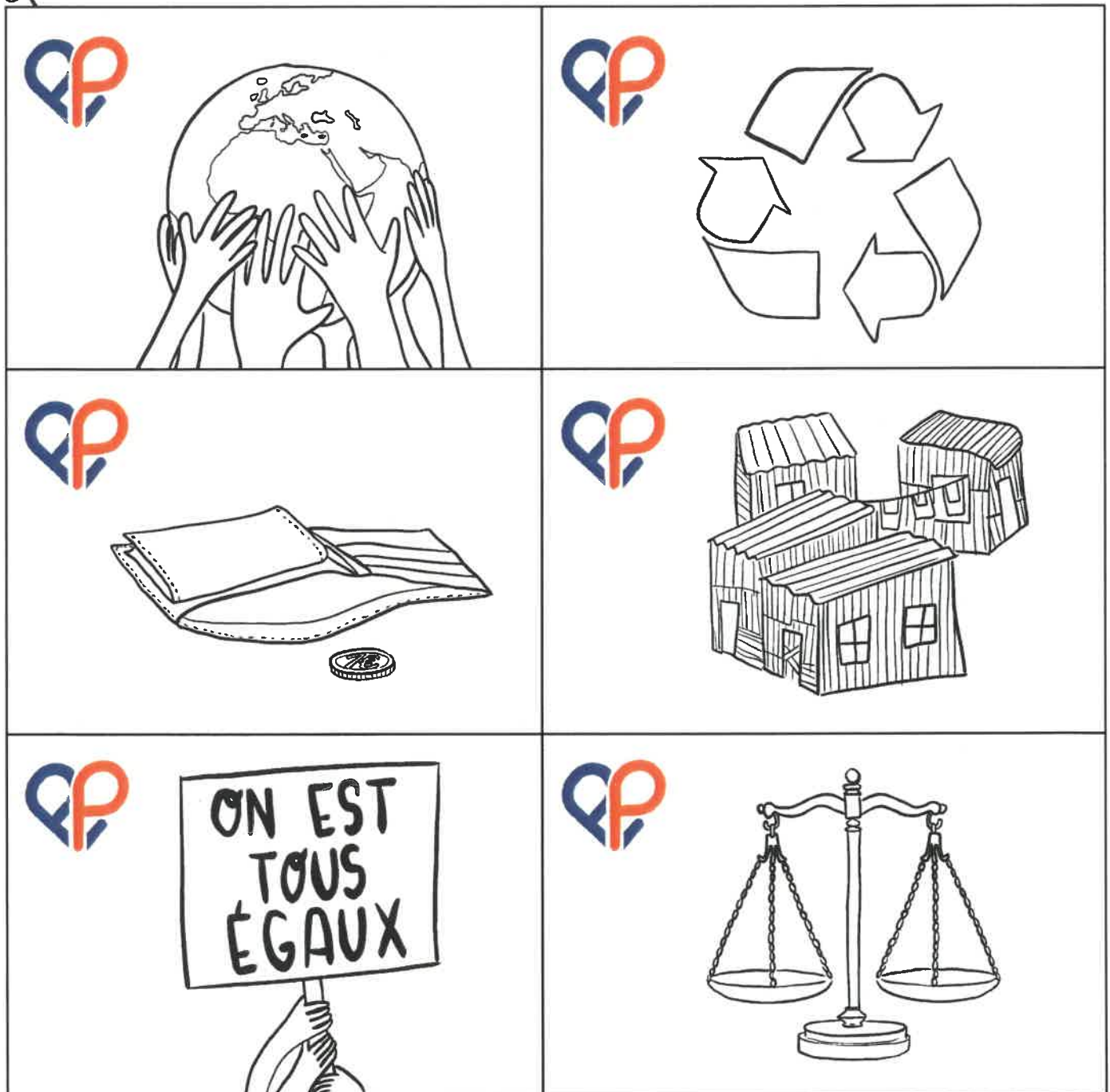


MÉMORY

Le jeu de cartes est à imprimer en deux exemplaires afin de constituer des paires de cartes identiques.

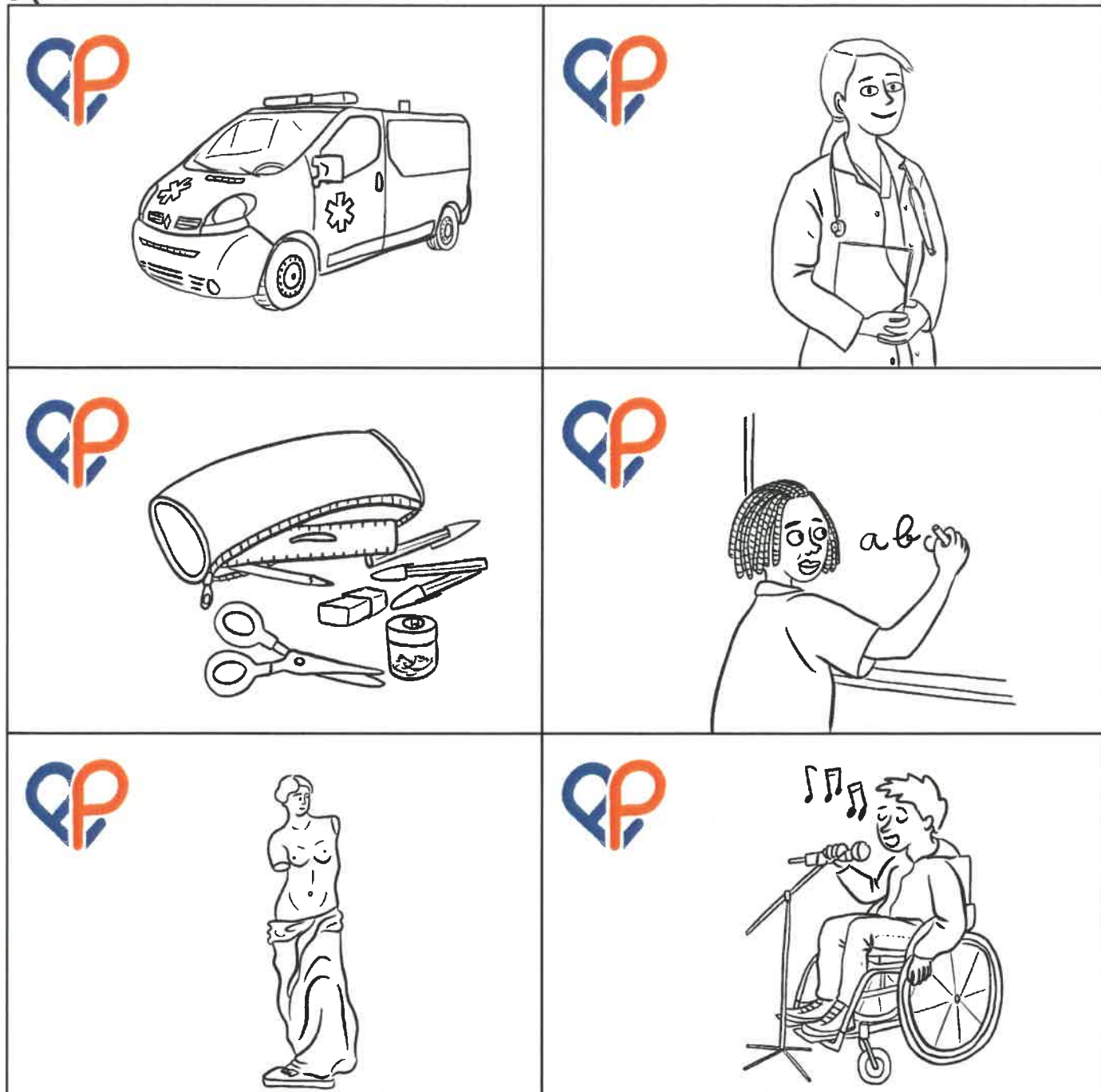
Étale toutes les cartes face cachée sur la table. Un premier joueur retourne deux cartes à la fois. Si les deux cartes sont identiques, le joueur gagne la manche et en retourne deux à nouveau. Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes. Celui qui accumule le plus de paires dans sa main remporte la partie !

Pour mémoire, les thèmes sont : l'environnement, la pauvreté et exclusion, les droits humains, la santé, l'éducation, l'accès à l'art et la culture.



MÉMOIRY

✂



L'École de la philanthropie est une association loi 1901 qui a pour mission de sensibiliser les enfants de 8 à 11 à l'intérêt général, dans et hors l'École. Bénéficiant du patronage du ministre de l'Éducation nationale, elle accompagne notamment les enseignants de CM1-CM2 et animateurs afin de leur donner les moyens d'enseigner aux élèves la philanthropie, l'empathie et la citoyenneté et de leur permettre de réaliser des actions solidaires au profit d'associations. L'association est soutenue par les Fondations Edmond de Rothschild et la Fondation de France. Contact : contact@ecoledelaphilanthropie.org. Site : www.ecoledelaphilanthropie.org.