



## MAK'LYNX

Ce jeu de mémoire a été créé à partir du jeu Le Lynx, des éditions Familiales.

Le but est d'être le premier à trouver l'image ou le pictogramme pioché parmi ceux disposés sur le plateau du jeu.

Page 2-3 : Mode d'emploi

Page 4-5 : Carte des pictogrammes

Page 6-7 : Carte de l'imagier

## Mak'lynx

**Préparation du matériel.** Imprimer le fichier images et le fichier pictos en double exemplaires. Plastifier les feuilles. Coller derrière chaque image et chaque picto d'un exemplaire des petits morceaux de magnet.

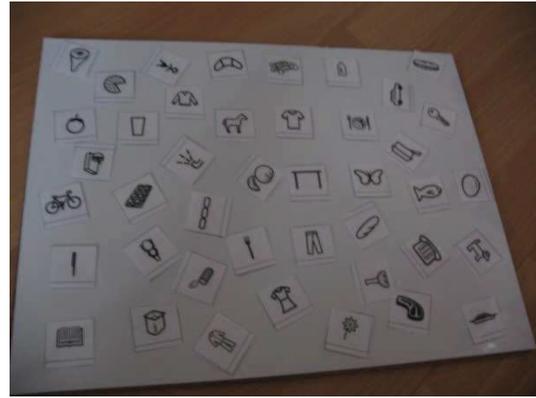


Trouver un plateau de jeu sur lequel les magnets vont pouvoir adhérer.

**Installation du matériel.** Plusieurs choix de jeu sont possibles : vous pouvez n'utiliser que des pictogrammes, que des images ou des images et des pictos. Dans le cas d'une utilisation de pictos et d'images, vous devez décider si vous utilisez des pictos ou des images avec magnet.

Vous positionnez sur le plateau les images ou les pictos choisis. Vous disposez le nombre que vous souhaitez. Vous pouvez les ordonner ou les disposer de façon aléatoire.





Vous regroupez les images ou les pictos sans magnets dans une boîte.

**But du jeu.** Il s'agit d'être le premier à trouver la carte ou le picto pioché parmi ceux disposés sur le plateau de jeu.

**Déroulement de la partie.** Le meneur de jeu donne trois images/pictos à chaque joueur. Chaque joueur cherche les images/pictos sur le plateau de jeu. Le premier qui a trouvé les trois a gagné la manche. Chacun des joueurs garde les images/pictos dont il a trouvé la correspondance sur le plateau. Les autres images/pictos sont remis dans la boîte.