

La règle principale de Mémosky : le tourniquet des souvenirs

De 1 à 8 joueurs.

À partir de 4 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : le jeu bleu ou le jeu rouge.

Modes de jeu : coopératif ou compétitif.

But du jeu (mode compétitif) : gagner le plus de cartes ou le maximum de points.

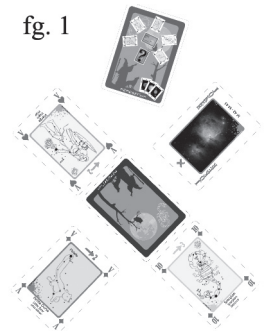
Principe du jeu :

On retire la carte verte (appelée *carte de choix*) du paquet puis on mélange les cartes.

On donne ensuite une carte à chaque joueur (ou à chaque groupe de joueurs si le jeu se fait en équipe). Celui qui a la carte la plus forte (ex : le Roi) prend la *carte de choix*. On remet les autres cartes dans le tas, sauf la *carte de choix*, et on mélange.

Le sens du jeu se fera, à partir de celui qui a la *carte de choix*, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sens trigonométrique). On pose le tas de cartes cachées, dit pioche, sur la table. On prend 4 cartes et on les dispose autour de la pioche, face visible (fg. 1). On observe et on mémorise chaque carte et leur position.

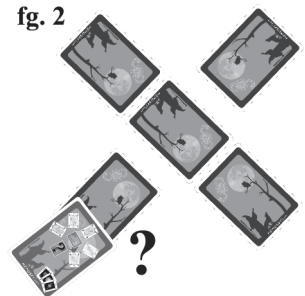
fg. 1



Déroulement du jeu :

On retourne les cartes (qui sont donc maintenant faces cachées). Celui qui a la *carte de choix* pose cette carte devant une des 4 cartes posées face cachée (fg. 2). C'est au joueur suivant, situé à droite, de dire quelle est la constellation (ou l'astre) dessinée sous la carte.

fg. 2



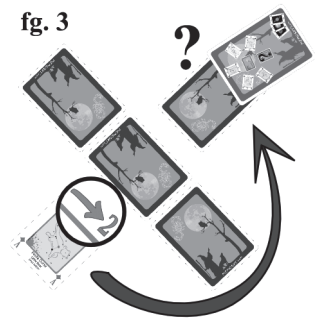
On retourne alors la carte.

- Si le joueur s'est trompé, son tour s'arrête et on remet la carte non trouvée face cachée.

- Si le joueur a raison, la *carte de choix* est déplacée devant une autre carte dans le sens par la flèche et d'un nombre égal au nombre indiqué à côté de la flèche (fg. 3).

Remarque : si le joueur découvre un des Jokers (pas de chiffre mais une croix), il finit son tour et gagne la carte.

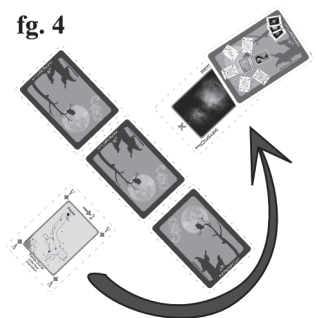
fg. 3



Le même joueur doit trouver la carte cachée désignée. Tant que le joueur donne la bonne réponse, il continue à jouer et deviner.

Si la *carte de choix* arrive sur une carte déjà découverte, le joueur gagne cette carte et la pose devant lui face découverte, ou sur le côté pour reconstituer tous ensemble la carte du ciel. La carte retirée est remplacée par la carte supérieure de la pioche, montrée à tous les joueurs puis positionnée face cachée (fg. 4).

fg. 4



On retourne les autres cartes découvertes afin de cacher la face. Celui qui vient de jouer prend la *carte de choix* et la positionne devant n'importe quelle autre carte pour le joueur situé à sa droite.

Si le joueur hésite, il y a 2 possibilités :

- dans le cas du jeu en mode coopératif, le joueur peut demander de l'aide aux autres joueurs par des indices. Le premier à donner un indice doit mimer la constellation dessinée. Si le joueur ne trouve toujours pas, le second va faire un son ou un bruit qui illustre la constellation. Si le joueur ne trouve toujours pas, un troisième indice verbal peut être donné (ex : il a des écailles, il est venimeux, il a des cornes...).
- dans le cas du jeu en mode compétitif, aucun indice n'est donné par les autres joueurs.

Enfin, si le joueur ne trouve pas ou s'il se trompe, il arrête son tour et ne remporte pas de carte. Toutes les cartes sont repositionnées face cachée. Il prend la *carte de choix* et la positionne devant n'importe quelle autre carte pour le joueur situé à sa droite.

Après avoir fait au moins 2 tours avec 4 cartes cachées, on en ajoute une cinquième dans le tourniquet. Puis au fur et à mesure que la mémoire se développe, on en ajoute une sixième, une septième...

Le jeu se termine quand il n'y a plus de pioche, ou quand la carte du ciel est reconstituée.

En mode compétitif, le gagnant est celui qui a le plus de cartes ou qui a comptabilisé le plus de points.

Remarque : calcul des points en mode compétitif : on additionne la totalité des chiffres indiqués à droite des flèches (chiffres de 1 à 4). Les Jokers (une croix) comptent pour 5 points.

Augmentez la difficulté du jeu !

Pour chaque carte, après le nom de la constellation, indiquez aussi la saison où l'on peut l'observer quand elle passe au méridien (couleur de la carte).

Pour les plus forts, indiquez si un objet est observable : galaxie, amas, nébuleuse... Donnez également le nom d'une constellation voisine...

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler l'attention visuelle.
- Le jeu fait travailler la mémoire immédiate, la mémoire spatiale et la mémoire analytique.

La planche à souvenirs

De 1 à 8 joueurs.

À partir de 4 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : le jeu bleu ou le jeu rouge.

Modes de jeu : coopératif ou compétitif.

But du jeu (mode compétitif) : gagner le plus de cartes ou le maximum de points.

Principe du jeu :

Le principe de jeu est le même que celui de la règle du Tourniquet.

La différence vient de la distribution des cartes sur la table.

On prend par exemple 8 cartes et on les dispose sur la table (2 lignes de 4 cartes par exemple), face visible. Les autres cartes ne serviront pas pour cette manche. On observe et on mémorise chacune des 8 cartes et leur position.

On retourne ensuite les cartes (qui sont donc maintenant faces cachées). Celui qui a la *carte de choix* pose cette carte devant une des 8 cartes posées face cachée. C'est au joueur suivant, situé à droite, de dire quelle est la constellation (ou l'astre) dessinée sous la carte...

Le jeu se termine quand les 8 cartes sont gagnées par les joueurs.

En mode compétitif, le gagnant est celui qui a le plus de cartes ou qui a comptabilisé le plus de points.

Remarque : calcul des points en mode compétitif : on additionne la totalité des chiffres indiqués à droite des flèches (chiffres de 1 à 4). Les Jokers (une croix) comptent pour 5 points.

Puis au fur et à mesure que la mémoire se développe, on prend les cartes suivantes du jeu et on pose cette fois-ci 10 cartes sur la table (par exemple)...

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler l'attention visuelle.
- Le jeu fait travailler la mémoire immédiate, le mémoire spatiale et la mémoire analytique.

Jouez aux grands classiques avec Mémosky !

Mémosky est un jeu de 110 cartes, constitué de 2 jeux de 55 cartes.

Pour chaque jeu, vous retrouvez les cartes classiques de l'As jusqu'au Roi et avec les 4 signes coeur, carreau, pique et trèfle.

Vous pouvez donc jouer à tous les jeux classiques avec Mémosky.

Mais attention ! Souvent, les joueurs prendront leur temps avant de jouer, pour regarder les constellations et astres qu'ils ont en main...

Les grands classiques des jeux de cartes :

- Les mémorys (visuel et auditif)
- Les batailles
- Le rami
- La belote
- Le bridge
- Le whist
- Le poker
- Le pouilleux
- La manille
- Le roi de coeur (encore appelé le barbu)
- La canasta
- Et encore bien d'autres...

La Bataille

De 2 à 6 joueurs.

À partir de 6 ans.

Durée de la partie : elle peut être fixée (exemple : 20 min) pour ne pas s'éterniser.

Cartes utilisées : toutes les cartes d'un jeu sauf la carte Choix.

But du jeu : gagner toutes les cartes (ou le maximum de cartes en un temps imparti).

Variante But : le premier qui n'a plus de cartes a perdu.

Principe du jeu :

Les cartes du jeu sont triées en plusieurs familles de force décroissante : le ciel profond, les planètes, la mythologie, les personnages, les animaux, les objets.

Après avoir mélangé le jeu, on partage les cartes en tas égaux et on donne un tas à chaque joueur. Puis, en même temps, tous les joueurs retournent une carte. Le joueur ayant la carte la plus forte ramasse les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

En cas d'égalité pour la carte la plus forte, les joueurs concernés mettent une carte face cachée sur la carte découverte et découvrent une troisième carte. Le joueur ayant le plus grand nombre lors de cette nouvelle bataille remporte les cartes des autres joueurs et les met sous son paquet.

À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de cartes gagne la partie.

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui apprennent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu Mémosky peut faire jouer 2 groupes.

Les 6 Familles

De 2 à 6 joueurs.

À partir de 6 ans.

Durée de la partie : 15 minutes.

Cartes utilisées : 36 cartes d'un même jeu, soit 6 cartes pour chaque famille.

Les familles du jeu bleu (hémisphère nord) : les planètes, l'hiver (bleu), le printemps (vert), l'été (jaune), l'automne (orange), le circumpolaire (rose).

Les familles du jeu rouge (hémisphère sud) : le ciel profond, l'hiver (bleu), le printemps (vert), l'été (jaune), l'automne (orange), le circumpolaire (rose).

Matériel supplémentaire : feuille avec les éléments correspondant à chaque famille.

But du jeu : gagner le maximum de familles.

Principe du jeu :

On choisit 6 cartes pour chaque famille. On mélange les cartes choisies puis on distribue 6 cartes à chaque joueur. Le reste forme la pioche. C'est toujours le plus jeune joueur qui commence.

A tour de rôle, chacun peut demander à l'un des autres joueurs une carte d'une famille dont il possède lui-même une carte. Si l'autre joueur l'a, il la donne et on peut demander une deuxième carte, de la même famille ou d'une autre famille.

Dès que la réponse est négative, on prend la première carte de la pioche. Si la carte piochée correspond à la carte demandée, on annonce «Bonne pioche !» en montrant la carte aux autres joueurs, et on peut poser à nouveau une question. Sinon, c'est le tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand la pioche est vide, c'est directement au joueur suivant de jouer.

Dès que quelqu'un a une famille complète, il l'annonce et présente cette famille sur la table. S'il ne s'est pas trompé, il gagne la famille, qu'il pose en un tas devant lui sur la table. Sinon, il remet les cartes dans son jeu.

Si un joueur n'a plus de cartes après avoir posé une famille, il a le droit de prendre la première carte de la pioche (ou une carte au hasard dans le jeu du joueur à sa gauche si la pioche est vide), et de continuer à jouer.

Quand toutes les familles ont été gagnées, le joueur qui possède le plus de familles gagne la partie.

Remarque : en jouant avec l'hémisphère Sud, la famille de l'Hiver n'a que 5 cartes.

Points forts :

- Jeu simple pour les enfants qui découvrent les nombres, la règle étant facile.
- Jeu très bon pour la mémoire.

L'hémisphère Nord

Le printemps	L'été	L'automne
- Le Bouvier	- L'Aigle	- Andromède
- La Chevelure de Bérénice	- La Balance	- La Baleine
- Les Chiens de chasse	- La Couronne Boréale	- Le Bélier
- Le Lion	- Le Cygne	- Le Capricorne
- Le Petit Lion	- Le Dauphin	- Le Lézard
- La Vierge	- La Flèche	- Pégase
	- Hercule	- Le Petit Cheval
	- La Lyre	- Les Poissons
	- Ophiucus le Serpenteaire	- Le Triangle
	- Le Petit Renard	- Le Verseau
	- Le Sagittaire	
	- Le Scorpion	
L'hiver	Circum polaire	Les astres
- Le Cancer	- Cassiopée	- Soleil
- Le Cocher	- Céphée	- Mercure
- Les Gémeaux	- Le Dragon	- Vénus
- Le Grand Chien	- La Girafe	- Terre
- La Licorne	- La Grande Ourse	- Lune
- Le Lynx	- La Petite Ourse	- Jupiter
- Orion		- Saturne
- Persée		- Uranus
- Le Petit Chien		- Neptune
- Le Taureau		

L'hémisphère Nord

Le printemps	L'été	L'automne
- Le Bouvier	- L'Aigle	- Andromède
- La Chevelure de Bérénice	- La Balance	- La Baleine
- Les Chiens de chasse	- La Couronne Boréale	- Le Bélier
- Le Lion	- Le Cygne	- Le Capricorne
- Le Petit Lion	- Le Dauphin	- Le Lézard
- La Vierge	- La Flèche	- Pégase
	- Hercule	- Le Petit Cheval
	- La Lyre	- Les Poissons
	- Ophiucus le Serpenteaire	- Le Triangle
	- Le Petit Renard	- Le Verseau
	- Le Sagittaire	
	- Le Scorpion	
L'hiver	Circum polaire	Les astres
- Le Cancer	- Cassiopée	- Soleil
- Le Cocher	- Céphée	- Mercure
- Les Gémeaux	- Le Dragon	- Vénus
- Le Grand Chien	- La Girafe	- Terre
- La Licorne	- La Grande Ourse	- Lune
- Le Lynx	- La Petite Ourse	- Jupiter
- Orion		- Saturne
- Persée		- Uranus
- Le Petit Chien		- Neptune
- Le Taureau		

L'hémisphère Sud

Le printemps	L'été	L'automne
- L'Atelier du Sculpteur	- Le Burin	- La Boussole
- Le Fourneau	- Le Chevalet du Peintre	- Le Centaure
- La Grue	- La Colombe	- Le Corbeau
- Le Microscope	- L'Éridan	- La Coupe
- Le Phénix	- Le Lièvre	- L'Hydre femelle
- Le Poisson Austral	- Le Poisson Volant	- La Machine Pneumatique
	- La Poupe	- Le Sextant
		- Les Voiles
Circum polaire	L'hiver	Ciel profond
- L'Autel	- La Couronne Australe	- Little Magellan + NGC 104
- La Carène	- L'Écu de Sobieski	- M 13
- Le Caméléon	- Le Loup	- M 27
- Le Compas	- La Règle	- M 31
- La Croix du Sud	- Le Télescope	- M 33
- La Dorade		- M 42 - M 43
- L'Horloge		- M 44
- L'Hydre Mâle		- M 45
- L'Indien		- M 51
- La Mouche		- M 57
- L'Octant		- M 104
- L'Oiseau de Paradis		
- Le Paon		
- Le Réticule		
- La Table		
- Le Toucan		
- Le Triangle Austral		

L'hémisphère Sud

Le printemps	L'été	L'automne
- L'Atelier du Sculpteur	- Le Burin	- La Boussole
- Le Fourneau	- Le Chevalet du Peintre	- Le Centaure
- La Grue	- La Colombe	- Le Corbeau
- Le Microscope	- L'Éridan	- La Coupe
- Le Phénix	- Le Lièvre	- L'Hydre femelle
- Le Poisson Austral	- Le Poisson Volant	- La Machine Pneumatique
	- La Poupe	- Le Sextant
		- Les Voiles
Circum polaire	L'hiver	Ciel profond
- L'Autel	- La Couronne Australe	- Little Magellan + NGC 104
- La Carène	- L'Écu de Sobieski	- M 13
- Le Caméléon	- Le Loup	- M 27
- Le Compas	- La Règle	- M 31
- La Croix du Sud	- Le Télescope	- M 33
- La Dorade		- M 42 - M 43
- L'Horloge		- M 44
- L'Hydre Mâle		- M 45
- L'Indien		- M 51
- La Mouche		- M 57
- L'Octant		- M 104
- L'Oiseau de Paradis		
- Le Paon		
- Le Réticule		
- La Table		
- Le Toucan		
- Le Triangle Austral		

Constello

De 2 à 4 joueurs .

À partir de 7 ans.

Durée de la partie : 15 minutes.

Cartes utilisées : les 55 cartes bleues ou les 55 cartes rouges.

But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.

Principe du jeu :

Les cartes sont mélangées puis mises en un tas. Puis un joueur distribue 7 cartes à chacun. Le reste forme la pioche. Une carte est retournée. Elle débute le talon.

Remarque : si c'est la carte Choix, elle s'applique au joueur qui commence.

Les joueurs vont ensuite jouer chacun leur tour. Il faut poser une carte «Constellation» ou une carte «Planète» (ou «Ciel profond») pouvant suivre la dernière carte posée du talon.

- Si celle-ci est une constellation, le joueur peut poser soit une autre carte «Constellation» de la même couleur (saisons ou circumpolaire), soit une carte «Constellation» de la même famille (objet, animaux, personnages, mythologies, planètes, ciel profond), soit une carte «Planète» (ou «Ciel profond») si la carte «Constellation» posée a un soleil dessiné en haut à droite de l'image de la constellation.

- Si celle-ci est une planète (ou une carte du Ciel profond), le joueur peut poser soit une carte «Planète» (ou une carte du Ciel profond), soit une carte «Constellation» située dans le plan de l'écliptique (ayant un petit soleil dessiné en haut à droite sur la carte).

Bien entendu, le professeur peut simplifier ou changer cette règle s'il le veut.

Un joueur peut poser la carte Choix quand vient son tour de jouer. Un des autres joueurs (au choix du joueur qui pose cette carte) pioche 2 cartes supplémentaires.

Dès qu'un joueur ne peut pas jouer, il doit piocher une carte. De fait, il passe son tour.

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes gagne la partie.

Points forts :

- Le jeu permet de faire travailler à la fois les constellations et leurs familles, les saisons. et les planètes ou le Ciel profond.

- Le jeu est simple, ludique et dynamique sans toutefois pénaliser les élèves lents.

Mimosky

De 2 à 4 joueurs .

À partir de 7 ans.

Durée de la partie : 20 minutes.

Cartes utilisées : les cartes «Constellation» du jeu bleu et/ou du jeu rouge.

Mode de jeu : coopératif / compétitif

But du jeu : faire deviner ses constellations aux autres / gagner le maximum de cartes.

Principe du jeu :

Les cartes sont mélangées puis réparties entre les différents joueurs. Les cartes sont posées en tas devant soi, face cachée.

À tour de rôle les joueurs doivent faire deviner leur constellation aux autres joueurs.

Plusieurs moyens sont possibles :

- le joueur mime la constellation
- le joueur fait un son ou un bruit qui illustre la constellation
- le joueur donne un ou plusieurs indices verbaux (ex : il a des écailles, il est venimeux, il a des cornes...).

Mode compétitif : le premier joueur qui annonce la bonne constellation gagne la carte qu'il pose face visible devant lui.

Mode coopératif : dès qu'un joueur annonce la bonne constellation, la carte est gagnée par le groupe. Si personne ne trouve la réponse, la carte est alors mise à l'écart, et donc perdue pour le groupe.

Fin du jeu : le jeu se termine quand toutes les cartes ont été jouées.

Mode compétitif : le joueur ayant gagné le plus de cartes gagne la partie.

Mode coopératif : le groupe gagne la partie si les 3/4 des cartes ont été gagnées par le groupe.

Points forts :

- Le jeu en mode coopératif permet de souder les joueurs et ne pas toujours chercher à dépasser les autres.
- Le jeu permet de mettre en valeur le côté théâtral des joueurs par les mimes, les bruits.
- Le jeu est simple, ludique et dynamique sans toutefois pénaliser les élèves lents.

Les Défis des saisons

De 3 à 6 joueurs.

À partir de 7 ans.

Durée de la partie : 15 à 20 minutes.

Cartes utilisées : les cartes «Constellation» d'un des 2 jeux de cartes, et les 5 cartes «Époque d'observation» (correspondant à la période où on peut observer la constellation : hiver, printemps, été, automne, circumpolaire), cartes prises soit dans le second jeu (une carte par couleur), soit à découper en fin de dossier.

But du jeu : gagner le maximum de cartes «Constellation» en tapant le plus vite possible sur la bonne carte «Époque d'observation» posée sur la table.

Principe du jeu :

On pose les différentes cartes «Époque d'observation» au centre de la table. Puis on répartit de manière égale les cartes «Constellation» entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix la constellation. Les autres joueurs doivent taper le plus rapidement possible sur l'époque qui leur semble être la solution.

Attention : on ne peut taper qu'une seule fois par constellation !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors l'époque solution. Le joueur qui a tapé le plus vite sur celle-ci reçoit la carte «Constellation», qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte «Constellation» est mise de côté.

Quand toutes les cartes «Constellation» ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes «Constellation».

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler la rapidité d'analyse de la constellation et la concentration auditive.

Les Défis des constellations

De 3 à 6 joueurs.

À partir de 7 ans.

Durée de la partie : 15 à 20 minutes.

Cartes utilisées : les cartes «Constellation» du jeu bleu (hémisphère nord) et les disques A et B des constellations, sur les pages en couleur en milieu de dossier.

But du jeu : gagner le maximum de cartes «Constellation» en tapant le plus vite possible sur la bonne constellation du disque des constellations.

Principe du jeu :

On pose le disque A avec toutes les constellations au centre de la table. Puis on répartit de manière égale les cartes «Constellation» entre les joueurs. Chaque joueur pose sa pile de cartes devant lui, face cachée. Le disque B des constellations ayant les noms des constellations, il est utilisé comme correction si besoin.

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur prend la carte du dessus de sa pile et lit à haute voix le nom de la constellation. Les autres joueurs doivent pointer avec un doigt le plus rapidement possible la constellation du disque qui leur semble être la solution.

Attention : on ne peut pointer qu'une seule fois par constellation !

Le joueur qui a lu la carte annonce alors si un des joueurs a trouvé la position de la constellation. S'il n'est pas sûr de la réponse, il utilise le disque B pour trouver le bon endroit où est la constellation. Le joueur qui a tapé le plus vite sur la bonne position reçoit la carte «Constellation», qu'il pose face visible devant lui. Si personne n'a trouvé la bonne solution, la carte «Constellation» est mise de côté.

Quand toutes les cartes «Constellation» ont été données (ou mises de côté), chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes «Constellation».

Points forts :

- Jeu simple et amusant pour les enfants qui apprennent les constellations, la règle étant facile.
- Le jeu fait travailler l'orientation spatiale des constellations et la concentration auditive.

Les Constellations observables dans l'hémisphère Nord

Le printemps

- Le Bouvier
- La Chevelure de Bérénice
- Les Chiens de chasse
- Le Lion
- Le Petit Lion
- La Vierge

L'été

- L'Aigle
- La Balance
- La Couronne Boréale
- Le Cygne
- Le Dauphin
- La Flèche
- Hercule
- La Lyre
- Ophiucus le Serpenteaire
- Le Petit Renard
- Le Sagittaire
- Le Scorpion

L'automne

- Andromède
- La Baleine
- Le Bélier
- Le Capricorne
- Le Lézard
- Pégase
- Le Petit Cheval
- Les Poissons
- Le Triangle
- Le Verseau

L'hiver

- Le Cancer
- Le Cocher
- Les Gémeaux
- Le Grand Chien
- La Licorne
- Le Lynx
- Orion
- Persée
- Le Petit Chien
- Le Taureau

Circum polaire (toute l'année)

- Cassiopée
- Céphée
- Le Dragon
- La Girafe
- La Grande Ourse
- La Petite Ourse