

1. Parade des animaux du zoo

Un jeu de mémoire rythmique

Thèmes d'apprentissage :

- Reconnaître les animaux et les nommer
- Motricité fine
- Langage

Avant de commencer la partie

Posez le paysage de jeu préparé (= fond de la boîte avec croix en carton et plateau de jeu) au milieu de la table. Mettez deux figurines au milieu de chaque grotte. Posez les enclos par-dessus (= couvercles). Mélangez les cartes d'animaux et empilez-les faces cachées.

FRANÇAIS

C'est parti

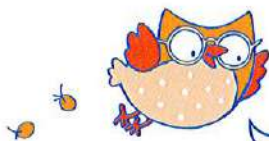
L'enfant qui a vu un singe en dernier a le droit de commencer. Il retourne la carte en haut de la pile. Lisez alors la rime correspondant à l'animal (voir page 21 dans Jeu libre). L'enfant répond à la rime en disant le nom de l'animal recherché. S'il a bien trouvé, vous le félicitez vivement. S'il ne sait pas quel animal est recherché, aidez-le. Ensuite, il soulève un enclos et regarde dans la grotte.

Demandez à l'enfant : *Est-ce que ton animal habite dans cette grotte ?*

- **Oui !** *Sors l'animal de la grotte et pose-le sur la carte d'animal. Tu as le droit de poser la carte devant toi. Remets l'enclos sur la grotte.*
C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il tire la carte d'animal suivante de la pile.
- **Non !** *Ça ne fait rien ! Remarque bien quel animal habite dans cette grotte. Remets l'enclos sur la grotte et donne la carte au joueur suivant. Il essaye à son tour de trouver l'animal.*

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les animaux ont été récupérés. Les joueurs forment une rangée avec leurs cartes d'animaux. Celui qui aura la plus grande rangée gagne la partie.



Une fois que les figurines sont réparties dans les grottes, les jeunes enfants peuvent regarder dedans avant qu'elles ne soient recouvertes avec les enclos. Le jeu en sera un peu plus facile. Les enfants plus âgés peuvent retourner les enclos (= couvercles) et jouer avec les faces verso neutres. Le jeu en sera alors un peu plus difficile.

2. Balade autour du zoo

Une course coopérative

Thèmes d'apprentissage :

- Reconnaître les animaux et les nommer
- Concentration



Avant de commencer la partie

Poser le paysage de jeu au milieu de la table. Un enclos est posé contre un coin de la boîte. On y pose toutes les figurines d'animaux. Mélanger les cartes d'animaux et les empiler faces cachées. Montrez aux enfants les animaux représentés sur les côtés de la boîte : ils sont toujours montrés deux par deux. Pendant la partie, les figurines d'animaux en bois viendront rendre visite à ces paires d'animaux.

C'est parti

Les enfants jouent tous ensemble. Le joueur le plus jeune commence en retournant la carte posée en haut de la pile.

Demandez à l'enfant : *Quel animal vois-tu sur la carte ?*

L'enfant dit le nom de l'animal. Ensuite, l'enfant prend la figurine correspondante et la fait marcher le long de la boîte jusqu'à ce qu'elle arrive près de la première paire d'animaux montrant un animal identique à la figurine. Il place la figurine devant l'illustration.

Si'il y a déjà une figurine à cet endroit, l'enfant continue la course de l'animal et l'amène à la paire d'animaux suivante montrant l'animal identique.

Quand la figurine arrive près d'une paire d'animaux qui convient, la carte est posée à côté, face visible, en pile de dépôt. C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer une carte de la pile.

Quand les cartes sont épuisées, on mélange les cartes d'animaux, faces visibles, de la pile de dépôt et les empile de nouveau, faces cachées.

Si l'animal n'est plus représenté avant l'arrivée, il est amené sur l'enclos (= arrivée).

Fin de la partie

La partie se termine quand un animal a fait en premier une fois le tour du zoo et est de nouveau arrivé à l'enclos. Cet animal a été le plus rapide et gagne la partie. Tous les enfants l'acclament et applaudissent bien fort.



3. Quel animal manque-t-il ici ?

Un jeu d'observation avec des animaux

Thèmes d'apprentissage :

- Reconnaître les animaux et les nommer
- Observation
- Mémoire immédiate

Avant de commencer la partie

Posez le paysage de jeu au milieu de la table. Répartissez au hasard les figurines dans les grottes (au milieu de chaque grotte). Posez les enclos par-dessus. Mélangez les cartes d'animaux et posez-les devant le paysage de jeu en deux rangées de quatre, face verte visible.

FRANÇAIS

C'est parti

L'enfant qui a vu un éléphant en dernier a le droit de commencer. Il soulève un des quatre enclos et prend un animal. Il regarde sur quelle carte l'animal manque et ramasse cette carte. Pour vérifier, on retourne la carte : le contour qui y est représenté indique l'animal recherché.

Demandez à l'enfant : *Est-ce que la figurine correspond à l'image de l'animal sur la carte ?*



- **Oui ! Super !**
Tu as trouvé le bon animal et le récupères.



- **Non ! Dommage, tu t'es trompé.**
Remets l'animal dans la grotte.

La carte d'animal est remise avec les autres cartes.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de prendre un animal. Les grottes vides ne sont plus recouvertes.

Fin de la partie

La partie se termine quand tous les animaux de la boîte ont été distribués. Le joueur qui aura le plus d'animaux gagne la partie.

4. Cache-cache au zoo

Un jeu de mémoire « tourneboulé » (se joue aussi seul)

Thèmes d'apprentissage :

- Concentration
- Mémoire immédiate

Avant de commencer la partie

Posez le paysage de jeu au milieu de la table. Choisissez quatre figurines d'animaux et les cartes correspondantes. Les accessoires restants sont mis dans le couvercle de la boîte.

Mélangez les cartes et distribuez-en une à chaque joueur, faces cachées. Posez un animal au milieu de chaque grotte et masquez les grottes avec les enclos. Les enfants devront bien se souvenir de quel animal se trouve dans quelle grotte.

C'est parti

Chaque enfant a maintenant le droit de tourner le zoo dans n'importe quel sens. Chacun retourne sa carte d'animal et regarde quel animal est recherché. Vous donnez le signal de départ en disant : *A vos animaux, prêts, partez !*

Tous les enfants posent chacun en même temps leur carte sur l'enclos dans lequel ils supposent trouver leur animal. Puis, on vérifie si les enfants ont bien joué.



Celui qui a posé sa carte sur le bon enclos récupère l'animal et la carte. Celui qui s'est trompé remet l'animal dans la grotte mais garde la carte.

Les grottes vides sont chacune remplies avec un des animaux restants et de nouveau recouvertes avec un enclos. Les cartes correspondant aux figurines d'animaux sont distribuées aux enfants, de manière à ce que chacun en ait une.

Les enfants jouent un nouveau tour et cherchent leur animal dans la grotte.

Fin de la partie

La partie se termine à partir du moment où il reste moins de cartes d'animaux qu'il y a de joueurs. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus d'animaux.



Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin de savoir qu'ils ont une nouvelle chance de gagner lors de la partie suivante. Cela les rend forts pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.

FRANÇAIS

Marco Teubner:

« Salut Anna, Elias et Paul !! Vous êtes mon plus cher trésor : c'est à vous que je dédie ce jeu. »