



Contenu

- 1 plateau-puzzle
- 4 planches « Milieux naturels et Continents »
- 128 cartes
- 4 pions « goutte d'eau »
- 3 dés en bois
- 1 planche d'autocollants
- 24 points « Viva »
- 12 jetons

Préparation du jeu

Collez les autocollants sur les faces des dés afin de constituer :
Un dé « Epreuve » avec la première ligne d'autocollants.



Placez les visuels identiques sur des faces opposées.

Deux dés « Impro'nimaux », avec la deuxième ligne d'autocollants sur 1 dé (*autocollants verts et bleus*),



la troisième sur l'autre dé (*autocollants jaunes, orange et rouges*).



- Assemblez le plateau-puzzle au centre de la table.
- Positionnez à côté du plateau les cartes en trois tas, un par type d'épreuve.

Les cartes « Merveilles de la Terre » et « Zoom sur le monde » sont à placer faces « Epreuve » vers le haut (avec les photos visibles).

Les cartes « Impro'nimaux » sont à placer faces cachées (avec les photos non visibles).

- Chaque joueur récupère une planche « Milieux naturels et Continents », un pion « goutte d'eau » et les 3 jetons de la couleur correspondante.

But du jeu

A 2 joueurs : être le premier joueur à **collecter 10 points Viva** en réussissant le maximum de défis.

A 3 ou 4 joueurs : être le premier joueur à **collecter 7 points Viva** en réussissant le maximum de défis.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé démarre. Il est le joueur-guide pour ce tour de jeu. Il lance le dé « Epreuve ». Le symbole indiqué par le dé désigne le type d'épreuve à réaliser.



1. Merveilles de la Terre

Le joueur-guide tire une carte portant le symbole « ? » et la montre à tout le monde. Tous les joueurs (y compris le joueur-guide) doivent alors positionner leurs jetons sur leur planche « Milieux naturels et Continents ».

La planche comporte deux parties :



La partie « Milieux naturels » : elle permet de choisir si l'espèce ou le lieu figurant sur la carte appartient à une zone de montagne, de prairie et savane, de forêt tropicale, de forêt tempérée ou de taïga, de désert, de glace, d'eau.



La partie « Continents » : elle permet de choisir si l'espèce ou le lieu figurant sur la carte se trouve en Asie, en Océanie, en Europe, en Amérique du Sud, en Amérique du Nord, en Afrique, ou si l'espèce est présente dans le monde entier.

Il n'est pas obligatoire de positionner tous ses jetons : on peut poser 1, 2 ou 3 jetons.

Il est possible de positionner plusieurs jetons sur des cases de la même catégorie. Exemples : Forêt tempérée/Taïga et Montagne ; Asie et Europe.

NB : pour les plantes et les animaux, les milieux naturels et continents indiqués correspondent aux milieux et continents dont sont originaires les espèces. Elles peuvent s'être étendues à d'autres régions du monde par la suite.
 Pour les lieux, il s'agit d'indiquer le milieu correspondant à sa situation géographique et le continent. Par exemple, la tour Eiffel se situe en zone de forêt tempérée (milieu naturel majoritaire en France), et en Europe.



Bonnes réponses

Une fois que tout le monde a positionné ses jetons sur sa planche, le joueur-guide retourne la carte et montre les bonnes réponses. Les joueurs regardent le nombre de bonnes réponses qu'ils ont données et récupèrent le nombre de points Viva correspondants : **chaque bonne réponse permet de gagner un point Viva.**



Si personne n'a donné de bonne réponse, personne ne gagne. Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé « Epreuve ».

Remarques :

- Chaque joueur dispose de trois jetons. Néanmoins, la réponse ne peut comporter que deux solutions. Il n'est donc pas obligatoire de poser ses trois jetons.
- Le joueur peut aussi choisir de ne poser qu'un seul jeton s'il ne sait pas où positionner les autres jetons.
- L'épreuve peut être modulée en fonction de l'âge des enfants. Par exemple, pour les plus jeunes, n'utiliser qu'un seul jeton lors des premières parties.

Le pourquoi du comment ?

Cette épreuve invite les joueurs à découvrir les richesses de la planète (lieux, plantes, animaux). Elle permet d'apprendre dans quel milieu et sur quel continent elles se rencontrent.

Voici quelques indications pour vous aider à bien comprendre la carte.

- Le planisphère représente les grands ensembles naturels de façon simplifiée. C'est pourquoi les villes et constructions humaines, par exemple, n'apparaissent pas.
- Chaque grand milieu naturel est symbolisé par une couleur et un petit dessin. La grande diversité des paysages est intimement liée aux différents climats qui se succèdent depuis l'équateur (la ligne imaginaire séparant la Terre en 2 hémisphères) jusqu'aux pôles. Découvrez plus en détail les caractéristiques de chacun des milieux :



Les forêts tempérées se composent de conifères (pins, sapins...) et d'arbres qui perdent leurs feuilles en hiver (chênes, érables...). Elles se situent dans les régions où le climat est tempéré et doux. La plupart de ces forêts se rencontrent dans l'Hémisphère Nord. **La taïga** est une vaste étendue formée de forêts de conifères, qui s'étend au Nord de l'Europe, de l'Asie et de l'Amérique. Elle couvre plus de 10 % des terres de la planète !



Les forêts tropicales se développent de part et d'autre de l'équateur. Elles peuvent être sèches ou humides et abritent de très nombreuses espèces d'animaux et de plantes. A elles seules, les forêts tropicales humides renferment entre 50 et 80 % des espèces de la planète !



De part et d'autre du globe s'étalent les plus vastes étendues de **neige et de glace**. Au pôle Nord, l'océan Arctique est recouvert d'eau de mer gelée (la banquise).



L'eau occupe près des trois quarts de la surface de la Terre. Elle forme les mers, les océans, les lacs, les fleuves et les rivières, les étangs et les mares...



Les montagnes sont présentes sur tous les continents. Elles dessinent le plus souvent de grandes chaînes. La chaîne de l'Himalaya, en Asie, abrite le plus haut sommet de la planète, l'Everest. Il mesure 8 850 m et continue de grandir !



Un désert est une zone où il ne pleut quasiment jamais. La végétation y est très rare, voire inexistante. Certains déserts sont très chauds, ils sont situés en zone tropicale. D'autres sont froids et se rencontrent au cœur des continents.



Les prairies et la savane sont de grandes étendues d'herbes. Les prairies se développent essentiellement dans les régions tempérées, situées au cœur des continents. La savane, elle, se développe dans les régions chaudes, où alternent une longue saison sèche et une saison humide.

Le savez-vous ?

L'Antarctique, tout au sud de la planète, est aussi un continent. Nous ne l'avons pas fait figurer sur les planches « Milieux naturels et Continents » car aucune végétation ne s'y développe. Seuls quelques animaux vivant des ressources offertes par la mer, comme le manchot empereur, parviennent à braver le froid. Dans le jeu, l'Antarctique n'aurait pas pu concerner beaucoup de défis !

Au pôle Sud, le continent Antarctique est masqué par une épaisse calotte de glace d'où dépassent quelques sommets.



2. Zoom sur le monde

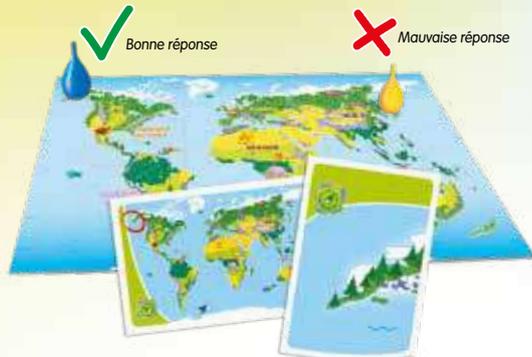
Le joueur-guide tire une carte portant le symbole «  » et la montre à tout

le monde. Tous les joueurs

(y compris le joueur-guide) doivent positionner le plus rapidement possible leur pion « goutte d'eau » sur la partie du plateau correspondante.

Une fois que tout le monde a positionné son pion, le joueur-guide retourne la carte et montre la réponse. Le joueur ayant répondu correctement le premier gagne un point Viva. Si 2 joueurs ont déposé leur pion au bon endroit, c'est le premier joueur à l'avoir posé qui l'emporte.

Si personne n'a trouvé la bonne réponse, personne ne gagne. Puis, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé « Epreuve ».



Le pourquoi du comment ?

Cette épreuve combine rapidité et observation afin de se familiariser avec la carte du monde.



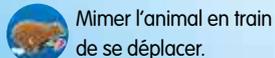
3. Impro'nimaux

Le joueur-guide tire une carte portant le symbole «  », sans la montrer

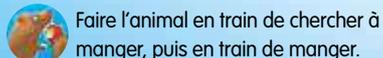
aux autres joueurs.

Il prend connaissance de l'animal qu'il va devoir faire deviner aux autres joueurs par le mime. Il lance ensuite les deux dés « Impro'nimaux ».

• Le dé « Situation » indique dans quelle situation réaliser le mime :



Mimer l'animal en train de se déplacer.



Faire l'animal en train de chercher à manger, puis en train de manger.



Mimer l'animal se préparant à dormir, puis en train de dormir.



Faire l'animal rencontrant d'autres animaux.



Sur cette face du dé, le joueur mime librement, sans situation imposée.

• Le dé « Contrainte » ajoute une contrainte supplémentaire.



Réaliser le mime au ralenti.



Faire le mime en marche arrière.



Les bruitages sont permis !



Finir son mime avec une pause sur image, en privilégiant les pauses rigolotes !



Mimer le bébé de l'animal.



Sur cette face de dé, le joueur mime librement, sans contrainte imposée.

La situation et la contrainte sont visibles par les autres joueurs.

A 2 joueurs : si le 2^e joueur devine l'animal mimé (il doit donner le nom indiqué sur la carte), le joueur qui remporte un point « Viva » est tiré au sort. Pour cela, le joueur-guide cache son pion « goutte d'eau » dans une de ses mains et fait choisir au 2^e joueur. Si le 2^e joueur tombe sur la main renfermant le pion, ce dernier gagne le point. Dans le cas contraire, le joueur-guide remporte le point.

A 3 ou 4 joueurs : le joueur qui devine l'animal (il doit donner le nom indiqué sur la carte) gagne un point Viva. Le joueur-guide, qui a réalisé le mime, récupère un point Viva chez le joueur de son

choix (autre que celui qui a deviné). Si aucun joueur n'a de point, le joueur-guide gagne un point Viva dans la réserve de points, comme le joueur qui a deviné le mime.

Si personne n'a donné la bonne réponse, personne ne gagne.

Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé « Epreuve ».

Le pourquoi du comment ?

Cette épreuve sollicite l'expression et l'imagination. Ambiance et rires garantis !

Fin de partie

A 2 joueurs : le premier joueur à collecter **10 points Viva** remporte la partie.

A 3 ou 4 joueurs : le premier joueur à collecter **7 points Viva** remporte la partie.

NB : il est possible que plusieurs joueurs gagnent la partie en même temps.

Pour que la difficulté du jeu soit plus équilibrée entre enfants et adultes, vous pouvez appliquer les règles ci-dessous.

Difficultés supplémentaires pour les adultes



Les adultes n'ont pas le droit à l'erreur ! Une seule faute sur leur planche « Milieux Naturels et Continents » et ils ne remportent aucun point.



Poser c'est jouer. Une fois leurs pions posés, les adultes n'ont plus le droit de les déplacer.

Aide pour les plus jeunes



Les enfants ne sont pas obligés de jouer avec les dés « impro'nimaux » si cela leur semble trop compliqué. Ils peuvent aussi n'en utiliser

qu'un. Ils peuvent donc mimer sans situation particulière ni contrainte, ou alors n'utiliser qu'un dé au choix.



Poursuivez l'aventure en famille avec BIOVIVA LE JEU.

La référence des jeux sur la Nature revisitée pour ses 20 ans !
Avec 250 questions incroyables, 250 lieux à découvrir et 250 animaux
à deviner, Bioviva est le jeu familial idéal pour comprendre le monde
et apprendre en s'amusant !



Découvrez tous les autres jeux Bioviva de 2 à 102 ans

sur Bioviva.com



les jeux naturellement drôles et drôlement naturels !

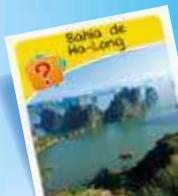
bioviva!



bioviva!

Junior

el juego más divertido
por naturaleza



REGLAS DE juego





Contenido

- 1 1 tablero-puzzle
- 2 4 láminas "Medios naturales y Continentes"
- 3 128 cartas
- 4 4 piezas "gota de agua"
- 5 3 dados de madera
- 6 1 lámina de adhesivos
- 7 24 puntos "Viva"
- 8 12 fichas

Preparación del juego

• Pega los adhesivos en las caras de los dados para obtener un dado "Prueba" con la primera línea de adhesivos.



Coloca las mismas imágenes en las caras opuestas.

Prepara dos dados "Impro'nimales", con la segunda línea de adhesivos en 1 dado (adhesivos verdes y azules),



y la tercera línea para el otro dado (adhesivos amarillos, naranja y rojos).



- Coloca el tablero-puzzle en el centro de la mesa.
- Dispone 3 pilas de cartas al lado del tablero, una para cada prueba.

Las cartas "Maravillas de la Tierra" y "Zum en el mundo" deben colocarse boca arriba, mostrando la cara "Prueba" (con las fotografías visibles).

Las cartas "Impro'nimales" deben colocarse boca abajo (con las fotografías no visibles).

• Cada jugador coge una lámina "Medios naturales y Continentes", una pieza "gota de agua" y 3 fichas del color correspondiente.

Objetivo del juego

Para 2 jugadores: ser el primero en ganar el máximo número de desafíos y conseguir **10 puntos Viva**.

Para 3 o 4 jugadores: ser el primero en ganar el máximo de número de desafíos y conseguir **7 puntos Viva**.

Desarrollo del juego

El jugador más mayor empieza y hará de jugador-guía para esta ronda. Lanzará el dado "Prueba" y el símbolo que aparecerá indicará el tipo de prueba.



1. Maravillas de la Tierra

El jugador-guía saca una carta con el símbolo "?" y la muestra a los demás jugadores. Todos los jugadores (incluido el jugador-guía) deben colocar sus fichas en la lámina "Medios naturales y Continentes".

La lámina tiene dos partes:



La parte "Medios naturales": se puede elegir si la especie o el lugar que aparece en la carta pertenece a una zona montañosa, pradera y sabana, bosque tropical, bosque templado o taiga, desierto, hielo y agua.



La parte "Continentes": se puede elegir si la especie o el lugar que aparece en la carta se encuentra en Asia, Oceanía, Europa, Sudamérica, Norteamérica, África, o en el mundo entero.

No es obligatorio colocar todas las fichas: podemos colocar 1, 2 o 3 fichas.

Podéis colocar varias fichas en casillas de la misma categoría. Por ejemplo: bosque templado/taiga y Montaña; Asia y Europa.

NB: para las plantas y los animales, los medios naturales y continentes que aparecen corresponden a los medios y continentes de donde son originarias las especies. Después pueden haberse extendido hacia otras regiones del mundo.

Para los lugares, se debe indicar el medio que corresponde a su situación geográfica y el continente. Por ejemplo, la torre Eiffel se encuentra en una zona de bosque templado (medio natural mayoritario en Francia) y en Europa.



Respuestas correctas

Una vez que cada uno haya colocado sus fichas en su tablero, jugador-guía voltea la carta y muestra las respuestas correctas. Los jugadores observan el número de respuestas correctas que han dado y recuperan el número correspondiente de puntos Viva: **cada respuesta correcta gana un punto Viva**.



Si nadie dio una buena respuesta, nadie gana.

Entonces es el turno del siguiente jugador para tirar el dado de "Prueba".

Notas:

- Cada jugador dispone de tres fichas. Sin embargo, la respuesta sólo puede tener dos soluciones. Por lo tanto, no es obligatorio colocar las tres fichas.
- El jugador también puede optar por colocar una sola ficha si no sabe dónde poner las demás.
- Se puede adaptar la prueba según la edad de los jugadores. Por ejemplo, utilizar una ficha para las primeras partidas si juegan los más pequeños.

¿El porqué del cómo?

Con esta prueba los jugadores descubren las riquezas del planeta (lugares, plantas, animales). La mejor manera de conocer en qué medio y en qué continente se encuentran.

He aquí algunas pistas para entender la carta.

- El planisferio representa de manera simplificada los grandes conjuntos naturales. En este caso, las ciudades y las construcciones humanas no aparecen.
- Cada gran medio natural está representado por un color y un pequeño dibujo. La gran diversidad de los paisajes está estrechamente vinculado a los diferentes climas que se suceden desde el ecuador (la línea imaginaria que separa la Tierra en 2 hemisferios) hasta los polos. Descubre más a fondo las características de cada uno de los medios:



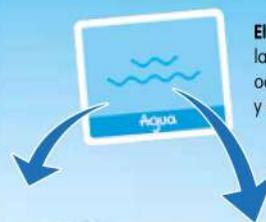
Los **bosques templados** se componen de coníferas (pinos, abetos...) y de árboles que pierden las hojas en invierno (robles, arces...). Se encuentran en las regiones donde el clima es templado y suave. La mayoría de estos bosques pueblan el Hemisferio Norte. La **taiga** es una gran extensión formada por bosques de coníferas, que se extiende desde el Norte de Europa, Asia y América. ¡Cubre más del 10% de la superficie del planeta!



Los **bosques tropicales** se extienden de un lado a otro del ecuador. Son secos o húmedos y albergan un gran número de animales y plantas. ¡Sólo los bosques tropicales húmedos albergan entre el 50 y el 80% de las especies del planeta!



En todo el globo se extienden las más vastas superficies de **nieve y hielo**. En el polo Norte, el océano Ártico está recubierto de agua de mar helada (la banquisa).



El **agua** ocupa tres cuartas partes de la superficie de la Tierra. Forma mares, océanos, lagos, ríos, riachuelos, estanques y mares...



Las **montañas** están presentes en todos los continentes. Muchas de ellas dibujan grandes cordilleras. La cordillera del Himalaya, en Asia, tiene la cumbre más alta del planeta, el Everest. Mide 8.850 m y ¡sigue creciendo!



Un **desierto** es una zona donde casi no llueve. La vegetación es escasa, incluso inexistente. Algunos desiertos son muy cálidos, situados en la zona tropical. Otros son más fríos y se encuentran en medio de los continentes.



La **pradera y la sabana** son grandes extensiones de hierba. Las praderas crecen sobre todo en regiones templadas, en medio de los continentes. En cambio la sabana en regiones más cálidas, donde se alterna la estación seca y la estación húmeda.

¿Lo sabías?

El **Antártico**, en el extremo sur del planeta, también es un continente. No aparece en las láminas "Medios naturales y Continentes" porque no crece ningún tipo de vegetación. Sólo algunos animales que viven de los recursos que ofrece el mar, como el pingüino emperador, consiguen combatir el frío. En este juego, ¡no sería fácil proponer desafíos en el Antártico!

En el polo Sur, el continente Antártico está recubierto por un grueso casquete de hielo de donde emergen algunas cumbres.



2. Zum en el mundo

El jugador-guía saca una carta con el símbolo "🌍" y la muestra a los demás jugadores. Cada uno de ellos (incluido el jugador-guía) deberá colocar la pieza "gota de agua" lo más rápido posible en la parte que corresponda del tablero. Cuando todos los jugadores hayan colocado su pieza, el jugador-guía dará la vuelta a la carta y mostrará la respuesta. El jugador que haya sido el más rápido en contestar correctamente gana un punto Viva. Si 2 jugadores han colocado la ficha en el lugar correcto, el jugador que lo haya hecho primero se lleva la victoria. Si nadie sabe la respuesta, no hay ganador. Pasa el turno al siguiente jugador que lanza el dado "Prueba".



¿El porqué del cómo?

Esta prueba combina rapidez y observación para familiarizarse con la carta del mundo.



3. Impro'nimales

El jugador-guía saca una carta con el símbolo "🐰", sin enseñarla a los demás jugadores.

Deberá hacer mímica para que los otros jugadores adivinen el animal. Deberá lanzar los dos dados "Impro'nimales".

• El dado "Situación" indica en qué condición se encuentra el animal:



Imitar el animal mientras se desplaza.



Imitar el animal cuando busca comida y cuando está comiendo.



Imitar el animal cuando se prepara para dormir y cuando duerme.



Imitar el animal cuando encuentra otros animales.



En esta cara del dado, el jugador puede elegir cómo imitar el animal.

• El dado "Condición" añade un nuevo requisito.



Imitar en cámara lenta.



Imitar haciendo marcha atrás.



Se puede hacer sonidos.



Acabar la mímica congelando la imagen, ¡a ver quién ríe último!



Imitar la cría del animal.



En esta cara del dado, el jugador puede elegir cómo imitar el animal.

La situación y la condición son visibles para los demás jugadores.

2 jugadores: si el 2º jugador adivina el animal (debe dar el nombre que indica la carta), el jugador que gana un punto "Viva" se somete a una prueba. El jugador-guía esconde su pieza "gota de agua" en una mano y pide al 2º jugador que la encuentre. Si el 2º jugador adivina donde se encuentra la pieza, este jugador gana el punto. En caso contrario, el jugador-guía se lleva el punto.

3 o 4 jugadores: el jugador que adivina el animal (debe dar el nombre que indica la carta) gana un punto Viva. El jugador-guía, que ha hecho la mímica, recupera un punto Viva del jugador que elige (no

debe ser el jugador que ha adivinado el animal). Si ningún jugador tiene puntos, el jugador-guía gana un punto Viva de la reserva de puntos, como el jugador que ha adivinado la prueba de mímica.

Si nadie sabe la respuesta, no hay ganador.

Pasa el turno al siguiente jugador que lanza el dado "Prueba".

¿El porqué del cómo?

Esta prueba requiere expresión e imaginación. ¡Las risas están aseguradas!

Final de la partida

2 jugadores: gana la partida el primer jugador que consigue **10 puntos Viva**.

3 o 4 jugadores: gana la partida el primer jugador que consigue **7 puntos Viva**.

NB: pueden ganar al mismo tiempo varios jugadores.

Para equilibrar la dificultad del juego entre niños y adultos, puedes aplicar las siguientes reglas.

Grado de dificultad añadido para adultos



¡Los adultos no pueden equivocarse! Una sola falta en la lámina "Medios naturales y Continentes" y no se llevan ningún punto.



Colocar es jugar. Una vez se colocan las fichas, los adultos ya no pueden moverlas.

Ayuda para los más pequeños



Los más pequeños no están obligados a jugar con los dados "Impro'nimales" si les parece demasiado complicado.

Pueden optar por jugar con un dado. Pueden hacer mímica sin tener en cuenta la situación ni la condición, o si lo prefieren utilizar sólo uno de los dos dados.



Descubre también el gran juego DESAFÍOS NATURALEZA.

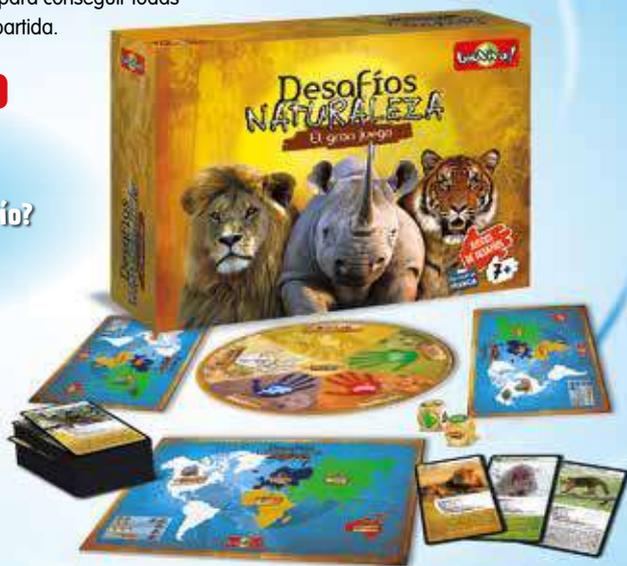


Desafíos Naturaleza : el gran juego te lleva a conocer los animales más sorprendentes.

Descubre las especies en peligro y apuesta por los puntos fuertes de tus animales para conseguir todas las cartas del juego y ganar la partida.

7+ | 2 a 6 jugadores | 40 mn

¿Estás dispuesto
a afrontar este desafío?



Encontrarás todos los juegos Bioviva

en Bioviva.com



Todos nuestros productos son 100% reciclados



The logo for Bioviva! is located in the top right corner. It consists of the word "bioviva!" in a white, lowercase, sans-serif font with a thick black outline. The letters are set against a red rectangular background. A small green globe icon is positioned behind the letter 'i'.The central graphic is a stylized globe of the Earth. The top half is green with a small wooden hut, a panda eating bamboo, a toucan bird, and a turtle. The bottom half is blue with a fish. The globe is surrounded by various nature elements like trees, a pink flamingo, a fox, and a girl in a pink dress. Large, colorful water droplets are scattered around the globe. The background is a bright blue sky with white clouds.

bioviva!

Junior

Il gioco naturalmente divertente

Baia di Ha-Long



Stello di mare



REGOLAMENTO
DEL **Gioco**





Contenuto

- 1 1 tabellone-puzzle
- 2 4 cartelle "Ambienti naturali e Continenti"
- 3 128 carte
- 4 4 pedine "a goccia d'acqua"
- 5 3 dadi di legno
- 6 1 foglio di sticker
- 7 24 punti "Viva"
- 8 12 gettoni

Preparazione del gioco

• Applicare gli sticker sulle facce dei dadi per creare: **un dado "Prova"** con la prima riga di sticker.



Applicare le immagini identiche su facce opposte del dado.

Due dadi "Impro'nimali", con la seconda riga di sticker su un dado (quelli verdi e blu),



la terza sull'altro dado (quelli gialli, arancioni e rossi).



- Assemblare il tabellone-puzzle al centro del tavolo da gioco.
- A lato, posizionare le carte in tre mucchi, uno per ogni tipo di prova.

Le carte **"Meraviglie della Terra"** e **"Zoom sul mondo"** vanno collocate con la faccia **"Prova"** verso l'alto (le foto devono essere visibili).

Le carte **"Impro'nimali"** vanno collocate a faccia in giù (le foto non devono essere visibili).

- Ciascun giocatore prende una cartella "Ambienti naturali e Continenti", una pedina "goccia d'acqua" e i 3 gettoni del colore corrispondente.

Scopo del gioco

A 2 giocatori: essere il primo giocatore a ottenere **10 punti Viva** vincendo più giocate.

A 3 o 4 giocatori: essere il primo giocatore a ottenere **7 punti Viva** vincendo più giocate.

Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore di maggiore età, che sarà il giocatore-guida per tutto il gioco. Lancia il dado "Prova". Il simbolo indicato dal dado designa il tipo di prova da superare.



1. Meraviglie della Terra

Il giocatore pesca una carta recante il simbolo e la mostra a tutti. Tutti i giocatori (compreso il giocatore-guida) devono calare i loro gettoni sulla loro cartella «Ambienti naturali e Continenti».

La cartella è costituita di due parti:



La parte "Ambienti naturali": permette di scegliere se la specie o il luogo raffigurati sulla carta appartengono a una zona di montagna, di prateria e savana, di foresta tropicale, di foresta temperata o di taiga, di deserto, di ghiaccio, d'acqua.



La parte "Continenti": permette di scegliere se la specie o il luogo raffigurati sulla carta si trovano in Asia, in Oceania, in Europa, in America del Sud, in America del Nord, in Africa, o se la specie è presente nel mondo intero.

Non è obbligatorio giocare tutti i propri gettoni: se ne possono calare 1, 2 o 3.

Si possono anche calare più gettoni su caselle della stessa categoria. Esempi: Foresta temperata/Taiga e Montagna; Asia ed Europa.

NB: per le piante e gli animali, gli ambienti naturali e i continenti indicati corrispondono agli ambienti e ai continenti in cui hanno avuto origine le specie, anche se poi si fossero estese ad altre regioni del mondo.

Per i luoghi, si tratta di indicare l'ambiente corrispondente alla loro posizione geografica e al loro continente. Per esempio, la torre Eiffel si trova nella zona della foresta temperata (ambiente naturale predominante in Francia), e in Europa.



Risposta giusta

Una volta che tutti hanno posizionato i loro chip sul loro tabellone, il giocatore-guida gira la carta e mostra le risposte corrette. I giocatori guardano al numero di risposte giusta che hanno dato e recuperano il corrispondente numero di punti Viva: **ogni risposta giusta guadagna un punto Viva.**



Se nessuno ha dato una buona risposta, nessuno vince. Poi tocca al giocatore successivo tirare il dado "Prova".

Osservazioni:

- Ciascun giocatore ha tre gettoni a disposizione. Tuttavia la risposta non può comportare che due soluzioni. Pertanto non è obbligatorio calare tre gettoni.
- Il giocatore può anche scegliere di calare un solo gettone se non sa dove posizionare gli altri.
- La prova può essere modulata secondo l'età dei bambini. Per esempio, per i più piccoli, utilizzare un solo gettone nelle prime partite.

Come e perché

Questa prova invita i giocatori a scoprire le ricchezze del pianeta (luoghi, piante, animali), e permette loro di apprendere in quale ambiente e in quale continente si trovano.

Gli ambienti naturali

Ecco alcune indicazioni per aiutarvi a comprendere bene la carta.

- Il planisfero rappresenta i grandi insiemi naturali in modo semplificato. Per queste le città e le costruzioni umane, per esempio, non vi compaiono.
- Ciascun grande ambiente naturale è simbolizzato da un colore e da una piccola icona. La grande diversità dei paesaggi è intimamente legata alla diversità dei climi che si avvicendano dall'equatore (la linea immaginaria che separa la Terra in 2 emisferi) fino ai poli. Ecco una descrizione più dettagliata di ciascun ambiente:



Le foreste temperate sono composte di conifere (pini, abeti...) e di alberi che perdono le foglie d'inverno (querce, aceri...). Si trovano nelle regioni dal clima dolce e temperato. La maggior parte di queste foreste si situa nell'emisfero Nord. **La taiga** è una vasta distesa formata da foreste di conifere, che si estende nel Nord dell'Europa, dell'Asia e dell'America. Copre più del 10% delle terre del pianeta!



Le foreste tropicali si estendono da una parte e dall'altra dell'equatore. Possono essere secche o umide e ospitano numerosissime specie di animali e di piante. Da sole, le foreste tropicali umide ospitano tra il 50 e l'80% delle specie del pianeta!



Al due capi del globo troviamo vastissime distese di **neve e di ghiaccio**. Al polo Nord, l'oceano Artico è coperto di acqua di mare gelata (la banchisa).



L'acqua occupa quasi tre quarti della superficie della Terra sotto forma di mari, oceani, laghi, fiumi e affluenti, stagni e lagune...



Le montagne sono presenti in tutti i continenti. Quasi sempre sono raggruppate in grandi catene. La catena dell'Himalaya, in Asia, ospita la cima più alta del pianeta, l'Everest. È alto 8 850 m...e continua a crescere!



Un deserto è una zona dove non piove quasi mai. La vegetazione è assai rara se non inesistente. Certi deserti, nella zona tropicale, sono caldissimi. Altri sono freddissimi e si trovano al cuore delle zone continentali.



Le praterie e la savana sono grandi distese di erba. Le praterie si sviluppano essenzialmente nelle regioni temperate, situate al cuore delle zone continentali. La savana si trova invece nelle regioni calde dove si alternano una lunga stagione secca e una stagione delle piogge.

Lo sapevate?

Anche l'**Antartide**, il territorio più a sud del pianeta, è un continente. Non lo abbiamo raffigurato nelle cartelle «Ambienti naturali e "Continenti"» perché non vi cresce alcuna vegetazione. Solo pochi animali che si cibano delle risorse del mare, come il pinguino imperatore, riescono a sopravvivere al freddo. In questo gioco, l'Antartide non avrebbe potuto proporre molte sfide!

Al polo Sud, il continente antartico è celato da una spessa calotta di ghiaccio dalla quale spuntano alcune cime montuose.



2. Zoom sul mondo

Il giocatore pesca una carta recante il simbolo "🌍" e la mostra a tutti. Tutti i giocatori (compreso il giocatore-guida) devono calare il più velocemente possibile la loro pedina a "goccia d'acqua" sulla parte corrispondente del tabellone. Una volta che tutti hanno calato la loro pedina, il giocatore-guida volta la carta e mostra la risposta. Il giocatore che ha risposto correttamente per primo guadagna un punto Viva. Se 2 giocatori hanno posto la loro pedina al posto giusto, vince quello che l'ha calata per primo. Se nessuno trova la risposta, nessuno prende punti. Ora tocca al giocatore successivo lanciare il dado "Prova".



Come e perché

Questa prova combina rapidità e osservazione per familiarizzarsi con la carta del mondo.



3. Impro'nimali

Il giocatore pesca una carta recante il simbolo "🐰" senza mostrarla agli altri giocatori.

L'animale illustrato sulla sua carta è quello che deve mimare per farlo indovinare agli altri giocatori. Lancia quindi i due dadi "Impro'nimali".

• Il dado «Situazione» indica in quale situazione deve mimare l'animale:

Mimare come si muove l'animale.

Mimare l'animale mentre cerca il cibo, e poi mentre lo mangia.

Mimare l'animale mentre si prepara a dormire, e poi mentre dorme.

Mimare l'animale che incontra altri animali.

Se esce questa faccia del dado, il giocatore mima liberamente, senza situazione imposta.

• Il dado «Costrizione» aggiunge una costrizione supplementare.

Mimare al rallentatore.

Mimare a marcia indietro.

I versi degli animali sono permessi!



Finire il mimo con un "fermo immagine", privilegiando i momenti buffi!

Mimare il cucciolo dell'animale.

Se esce questa faccia del dado, il giocatore mima liberamente, senza costrizione imposta.

La situazione e le costrizioni sono visibili agli altri giocatori.

A 2 giocatori: se il 2° giocatore indovina l'animale mimato (deve dire il nome indicato sulla carta), il giocatore che guadagna un punto "Viva" viene tirato a sorte. Per farlo, il giocatore-guida nasconde in una delle sue mani la pedina a "goccia d'acqua" e fa scegliere al 2° giocatore.

Se il 2° giocatore indovina in quale mano si cela la pedina, guadagna il punto. In caso contrario, è il giocatore-guida a guadagnarlo.

A 3 o 4 giocatori: il giocatore che indovina l'animale mimato (deve dire il nome indicato sulla carta)

guadagna un punto Viva. Il giocatore-guida, che ha mimato l'animale, recupera un punto Viva da un giocatore a sua scelta (ma non da quello che ha indovinato). Se nessun giocatore ha dei punti, il giocatore-guida guadagna un punto Viva dalla riserva punti, come quello che ha indovinato l'animale mimato.

Se nessuno dà la risposta giusta, nessuno prende punti.

Ora tocca al giocatore successivo lanciare il dado "Prova".

Come e perché

Questa prova sollecita l'espressività e l'immaginazione. Atmosfera e risate garantite!

Fine della partita

A 2 giocatori: il primo giocatore che ottiene **10 punti Viva** vince la partita.

A 3 o 4 giocatori: il primo giocatore che ottiene **7 punti Viva** vince la partita.

NB: è possibile che più giocatori vincano la partita allo stesso tempo.

Per equilibrare meglio la difficoltà del gioco tra bambini e adulti, si possono applicare le seguenti regole.

Difficoltà supplementari per gli adulti

Gli adulti non possono sbagliare! Un solo errore sulla cartella "Ambienti naturali e Continenti" e non guadagnano nessun punto.

Calato significa giocato. Una volta calata la pedina, gli adulti non possono più spostarla.

Aiuto per i più piccoli

I bambini non sono obbligati a giocare con i dadi "Impro'nimali" se per loro risulta troppo complicato. Oppure possono utilizzarne uno solo. Possono quindi mimare senza "situazione" né "costrizione", oppure con una sola delle due a scelta.



Continua l'avventura in famiglia con NATURE CHALLENGE.

Nature Challenge vi accompagna alla scoperta degli animali più incredibili. Scoprirete gli animali da tutelare, dovrete scommettere sui punti di forza dei vostri animali per raccogliere tutte le carte del gioco e vincere la partita.



Dovrete scommettere sui punti di forza dei vostri animali.

7+ | 2-6 giocatori | 20 mn

Scegliete su cosa scommettere e confrontate il peso o il numero dei cuccioli alla nascita.

4+ | 1-6 giocatori | 15 mn



Scopri tutti gli altri giochi Bioviva per bambini dai 2 ai 102 anni

su **Bioviva.com**

