

Chers parents, grands-parents, éducateurs et enseignants,

Avec le jeu Défis Nature des petits, nous souhaitons faire découvrir aux jeunes enfants les bébés animaux à travers un jeu simple et ludique. Il bénéficie de nombreux intérêts pédagogiques, notamment la mémorisation, le classement, la numération de 1 à 5 et la logique.

Complicité assurée !

L'équipe de Bioviva



Règle du jeu – Maison



Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer faces cachées le même nombre de cartes à tous les joueurs.

Déroulement d'un tour de jeu :

Chaque carte représente un bébé animal avec son poids de naissance et le nombre de bébés par femelle à la naissance (la portée). Pour permettre aux jeunes enfants de jouer, les données réelles ou estimations ont été converties sur une échelle de 1 à 5 (cf. tableaux).

1 – Le joueur le plus jeune retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une des deux caractéristiques de son animal (le poids par exemple) qu'il estime forte. Il énonce le nombre d'étoiles aux autres joueurs (3 étoiles par exemple).

2 – Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent le nombre d'étoiles de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte valeur remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace faces cachées sous son tas de cartes.

En cas d'égalité pour la victoire, les joueurs concernés prennent une nouvelle carte et énoncent le nombre d'étoiles de la caractéristique de la manche en cours. Celui qui a le plus d'étoiles remporte la bataille et récupère toutes les cartes de la manche. En cas de nouvelle égalité, on recommence jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur.

3 – C'est le joueur qui vient de remporter l'affrontement qui prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 10 ou 15 minutes (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

Poids à la naissance



Moins de 1 g



De 1 g à moins de 5 g



De 5 g à moins de 20 g



De 20 g à moins de 100 g



Plus de 100 g



Nombre de bébés à la naissance (portée)



1 à 4



5



De 6 à 9



De 10 à 50



Plus de 50



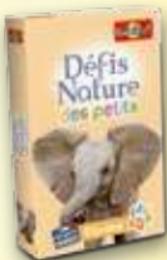
Pour les oiseaux, insectes et reptiles, la portée correspond au nombre d'œufs par ponte.

Retrouvez les noms de toutes les espèces présentes dans ce jeu et de leurs bébés (pour ceux qui ont un nom spécifique).

- | | |
|----------------------------------|---------------------------|
| 1 Chien berger allemand / Chiot | 18 Poisson rouge |
| 2 Chat / Chaton | 19 Mouche |
| 3 Lapin bélier / Lapereau | 20 Perroquet |
| 4 Hamster | 21 Cochon nain / Porcelet |
| 5 Canari | 22 Poule / Poussin |
| 6 Chien golden retriever / Chiot | 23 Gecko |
| 7 Tortue d'eau douce | 24 Lapin nain / Lapereau |
| 8 Rat domestique / Raton | 25 Phasme |
| 9 Cochon d'Inde | 26 Loir |
| 10 Pholque phalangide | 27 Inséparables |
| 11 Souris domestique / Souriceau | 28 Chinchilla domestique |
| 12 Cousin | 29 Écureuil gris |
| 13 Tortue terrestre | 30 Gerbille |
| 14 Furet / Fureton | 31 Octodon |
| 15 Perruche | 32 Hirondelle / Hirondeau |
| 16 Chat / Chaton | 33 Mulot |
| 17 Tourterelle | 34 Pogona |



**À découvrir
dans la même collection...**



www.bioviva.com

Pour en savoir plus...

Les animaux de la maison

À poils, à plumes, à écailles... De nombreux animaux peuplent nos maisons. Il y a les animaux de compagnie, comme les chiens, les chats ou les tortues. D'autres, qu'on le veuille ou non, s'invitent sous nos toits : les fourmis, les moustiques, les mouches... Des petits loirs ou des hirondelles installent également discrètement leur nid dans nos greniers.

Zoom sur les animaux de compagnie

Issu de la domestication du loup, le chien fut le premier animal de compagnie, probablement dès la Préhistoire. La mode des animaux de compagnie s'est par la suite développée. Les hommes partis conquérir d'autres territoires rapportaient de leur voyage des animaux exotiques ou peu connus : chien, chat, poisson rouge, perroquet... Ces petits animaux qui nous font tant craquer sont aujourd'hui présents dans de nombreuses habitations.

Le saviez-vous ?

Quel flair !

Les chiens sont capables de détecter 100 000 odeurs, contre 10 000 pour l'homme. Ils peuvent même reconnaître une odeur parmi 1 000 odeurs différentes ! Ce flair exceptionnel explique pourquoi les chiens sont d'utiles alliés des chasseurs, des policiers ou des services de secours.

Une maman, des papas !

Les chatons d'une portée peuvent ne pas avoir le même père. Lors de ses chaleurs, la femelle peut s'accoupler avec plusieurs mâles. Elle émet à chaque fois un nouvel ovule, qui donnera un ou plusieurs chatons.

Quelques variantes...

pour continuer à apprendre en jouant

Qui se cache ?

Placez 5 cartes au centre de la table, faces visibles. Les enfants regardent et tentent de mémoriser chaque carte. Ils ferment les yeux pendant qu'une carte est retournée. Les enfants ouvrent les yeux. Le premier à citer la carte retournée récupère la carte. Une nouvelle manche commence.

Le premier joueur à réunir 3 cartes remporte la partie.

Devine qui je suis !

Posez 5 cartes de bébés animaux devant les enfants. Le premier joueur choisit dans sa tête l'une des cartes et tente de la faire deviner aux autres joueurs en la décrivant, en la mimant, ou en imitant le bruit de l'animal. Le premier qui trouve remporte la carte. C'est à lui de jouer à partir de 5 nouvelles cartes.

Le premier joueur à réunir 3 cartes remporte la partie.

Joue tout seul, classe & compare

Placez 10 cartes au centre de la table, faces visibles. Demandez à votre enfant de classer les animaux du plus léger au plus lourd à la naissance, puis selon le nombre de bébés à la naissance.

En grandissant, proposez à votre enfant de classer les cartes selon les numéros de 1 à 34.



Défis Nature des petits

