

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Mein erster Lernspielzoo

Die große **HABA**®-Lernspielsammlung



My Very First Educational Play Zoo · Mes premiers jeux éducatifs : Ludozo-o ! · Mijn eerste spellenzoo
Mi primer juego para aprender: El zoo · Il mio primo gioco per imparare: Lo zoo

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2011

Mes premiers jeux éducatifs : Ludozo-o !

La grande sélection de jeux éducatifs HABA



Illustration: Aleš Vrtal
Idées: Hagen Baumann

Récapitulatif des jeux

Page

- | | |
|--|----|
| 1. Reconnaître au toucher les animaux
Mémoire tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans | 50 |
| 2. 1, 2, 3: Compte les girafes
Compter suivant quatre degrés de difficulté, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans | 52 |
| 3. Course dans le parc animalier
Course haute en couleur pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans | 54 |
| 4. En piste, les singes !
Jeu tactile sur les formes géométriques, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans | 56 |
| 5. Girafes jumelles
Mémoire sur les chiffres et les quantités, pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans | 58 |
| 6. Cache-cache des caméléons
Mémoire sur les couleurs, pour 2 à 4 enfants à partir de 3½ ans | 60 |
| 7. Rhinocéros glouton
Jeu de cartes pour comparer les quantités, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans | 62 |
| 8. Girafes détectives
Mémoire avec des girafes, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans | 64 |
| 9. Charivari des chiffres
Jeu de cartes pour apprendre à classer en ordre arithmétique, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans | 65 |
| 10. 2 + 5 = noix de coco
Premier jeu sur l'addition, pour 2 à 4 enfants à partir de 4½ ans | 67 |

FRANÇAIS



Contenu des jeux

1 rhinocéros, 1 zèbre, 1 flamand rose, 1 phoque, 1 girafe, 1 toucan, 1 serpent, 1 tortue, 13 noix de coco, 1 gardien d'animaux Tim, 2 dés girafe, 1 pièce animaux, 1 sac en tissu, 1 règle de jeux

1 plateau de jeu « En piste, les singes » et « Caméléons »

« En piste les singes »



« Caméléons »



1 plateau de jeu « Palmiers » et « Course dans le parc animalier »

« Palmiers »

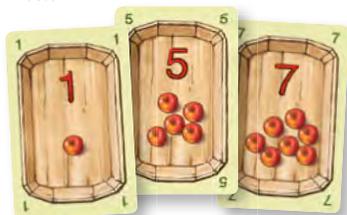


« Course dans le parc animalier »



30 cartes de caisses de fruits

Recto



Verso



22 girafes indiquant des quantités et des chiffres

Verso



Recto : girafes avec quantités



Recto : girafes avec chiffres



12 pièces aux formes géométriques

3 carrés, 3 rectangles, 3 triangles, 3 cercles

Face forme géométrique



Face jouet



11 plaquettes caméléons

Recto



10 morceaux d'échelle avec tortues

De différentes hauteurs

(1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)



8 plaquettes d'animaux

Recto



Verso



Note :

Avant de jouer pour la première fois, vous devrez détacher avec précaution les pièces suivantes pré-découpées : 22 girafes, 11 plaquettes caméléons, 10 morceaux d'échelle avec tortues, 3 cercles, 3 rectangles, 3 carrés, 3 triangles.

Reconnaître les animaux au toucher

Un jeu de mémoire tactile pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu stimule les facultés suivantes :

toucher et reconnaissance tactile, premiers calculs de 1 à 5, mémoire.

Accessoires de jeu

Gardien d'animaux Tim, 8 plaquettes d'animaux, 1 dé girafe, 13 noix de coco, tous les animaux en bois, sac en tissu

Préparatifs

Posez les huit plaquettes d'animaux en cercle face animaux visible. Posez le gardien d'animaux Tim en dehors du cercle, à côté de n'importe quelle plaquette d'animal. Posez les 13 noix de coco au milieu du cercle. Les huit animaux en bois sont mis dans le sac en tissu. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Quel est ce bruit bizarre dans le buisson : est-ce le rhinocéros, le flamand rose¹ ou bien la girafe ? Tim passe sa main dans le buisson et essaye de trouver au toucher qui se cache ici. Pourrez-vous l'aider ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a caressé un animal en dernier a le droit de commencer et de lancer le dé. Compte à haute voix le nombre de taches indiquées sur le dé et avance Tim du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a pas de tache sur le dé, Tim reste là où il est. Regarde bien l'animal représenté sur la plaquette à côté de laquelle se trouve Tim. Prends le sac en tissu et essaye de trouver l'animal en bois correspondant au toucher. Sors-le du sac et pose-le sur la plaquette d'animal pour vérifier.

L'animal en bois coïncide-t-il avec l'illustration ?

- **Oui?**
Très bien ! En récompense, tu prends une noix de coco posée au milieu du cercle.
- **Non?**
Zut alors ! Tu ne prends pas de récompense.

Remets le pion en bois dans le sac en tissu et essaye de te rappeler l'animal représenté sur la plaquette que tu retournes ensuite.

N.B. :

Au cours de la partie, Tim pourra aussi se trouver à côté d'une plaquette d'animal retournée, c'est-à-dire dont l'animal n'est pas visible. Tu devras alors te rappeler quel animal est représenté dessus et essayer de trouver au toucher dans le sac le pion en bois correspondant. Une fois que tu l'auras tiré du sac, retourne la plaquette pour vérifier. Si c'est le bon animal, tu récupères cette fois deux noix de coco. Remets l'animal en bois dans le sac. La plaquette d'animal reste alors posée de manière visible.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les noix de coco sont distribuées. Chacun empile ses noix de coco : celui qui a la plus grande pile gagne la partie. En cas d'égalité il y a plusieurs gagnants.

Conseil:

Le jeu sera plus simple, si vous ne retournez pas les plaquettes d'animaux.



¹ Saviez-vous que les flamands roses se tiennent debout sur une patte pour ne pas avoir froid ? Comme ils ne mettent pas de chaussettes, ils ont vite froid aux pattes, car celles-ci sont très fines. C'est pourquoi ils alternent d'une patte à l'autre : pendant qu'ils sont debout sur une patte, ils réchauffent l'autre en la cachant sous leur épais plumage.

1, 2, 3 : Compte les girafes

Un captivant jeu de dé pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans, avec quatre degrés de difficulté.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

premiers calculs, chiffres et quantités de 0 à 5, reconnaître et désigner les quantités

Accessoires de jeu

6 girafes indiquant des quantités, 1 dé girafe

Préparatifs

Triez les girafes qui ont de 0 à 5 taches et répartissez-les au milieu de la table. Préparez le dé aux motifs de girafe.

Déroulement de la partie

Léo et Susie n'en reviennent pas : il y a tant de girafes au pelage différent dans le parc aux girafes ! Et toutes ont un nombre différent de taches. Pourrez-vous compter combien de taches a chaque girafe ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura le moins de taches sur son pullover commence en lançant le dé. Compte à haute voix le nombre de taches indiquées sur le dé, choisit la girafe qui a le même nombre de taches et pose-la devant toi. Ensuite vous vérifiez tous ensemble.

Y-a-t-il autant de taches sur la girafe que sur le dé ?

- **Oui ?**
Super ! Tu as le droit de garder la girafe.
- **Non ?**
Tu t'es trompé en comptant. Compte encore une fois et ensuite repose la girafe au milieu de la table.

Au cours de la partie, il est possible que la girafe que tu cherches ait déjà été récupérée par un autre joueur. Tu as malgré tout le droit de la prendre. Si tu t'es cependant trompé en comptant, tu la redonnes à l'autre joueur.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Quand il n'y a plus de girafes au milieu de la table, le gagnant est celui qui en aura récupéré le plus.

Variantes

Degré de difficulté 2 :

Le jeu sera un peu plus compliqué si, au lieu de prendre les girafes indiquant les quantités, vous jouez avec celles indiquant les chiffres de 0 à 5.

Cette variante permet de stimuler en plus la relation quantité-chiffres dans les chiffres de 0 à 5.

Degré de difficulté 3 :

Le jeu sera plus compliqué si vous jouez avec les deux dés et toutes les girafes indiquant les quantités.

Cette variante permet de stimuler en plus la reconnaissance des quantités de 0 à 10.

Degré de difficulté 4 :

Le jeu sera encore plus compliqué si, au lieu de prendre les girafes indiquant les quantités, vous jouez avec toutes celles indiquant les chiffres.

Cette variante permet de stimuler en plus la relation quantité-chiffres dans les chiffres de 0 à 10.



² Saviez-vous que chaque girafe a un pelage tacheté unique et individuel, un peu comme une empreinte digitale, qui lui permet de ne pas ressentir la chaleur ? Elle n'a donc pas besoin d'ombre. Heureusement pour elle, car en Afrique où elle vit, il fait très chaud toute l'année.

Course dans le parc animalier

Une course haute en couleur pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

reconnaître et désigner les couleurs primaires (rouge, bleu, vert, jaune), observer avec précision

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « Course dans le parc animalier », 2 à 4 animaux en bois au choix, 4 plaquettes de caméléon (rouge, jaune, verte, bleue), sac en tissu

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et mettez les quatre plaquettes de caméléon dans le sac en tissu. Chaque joueur prend un animal en bois et le pose sur la case-rocher.

Déroulement de la partie

Les animaux se retrouvent dans le zoo pour organiser leur célèbre course. Les pancartes vous montrent le chemin et les caméléons³ aux différentes couleurs vous indiquent quelles sont les pancartes auxquelles il faut faire attention.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra tourner le plus longtemps sur lui-même comme une toupie commence. Il prend le sac en tissu. Tire un caméléon du sac en tissu et nomme sa couleur. Compte alors les pancartes de la couleur correspondante sur la case sur laquelle se trouve ton animal.

Combien de pancartes as-tu compté ?

- **Une ou deux pancartes ?**
Avance ton animal du nombre de cases correspondantes dans le sens de la flèche. Si la flèche indique d'aller en arrière, tu recules alors ton animal. Toutes les cases sont comptées, même celles qui sont occupées. Plusieurs animaux peuvent se retrouver sur une même case.
- **Aucune pancarte ?**
Pas de chance ! Ton animal fait une petite pause.

Tu remets le caméléon dans le sac en tissu, secoues bien le sac et le passes au joueur suivant. C'est maintenant à lui de jouer.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a ramené son animal sur la case-rocher : il gagne la partie.

Conseil :

On peut aussi jouer plusieurs tours. Convenez d'un nombre de noix de coco à récupérer. Celui qui arrive sur la case-rocher ou la dépasse, récupère une noix de coco. Le premier qui aura récupéré le nombre de noix de coco convenu gagne la partie.



³ Saviez-vous que certains caméléons changent de couleur pour exprimer leur état émotionnel à l'égard d'autres animaux ? Quand ils ont peur, ils deviennent presque noirs. Dans une situation de stress, ils ont différents reflets de couleurs claires, et quand ils veulent plaire, ils se parent de toutes les couleurs possibles.

En piste, les singes !

Jeu tactile sur les formes géométriques pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

reconnaître et comparer les formes géométriques, reconnaître au toucher les formes géométriques, premiers calculs de 1 à 5

Accessoires de jeu

Plateau de jeu « En piste, les singes », Tim, 1 dé girafe, 13 noix de coco, 12 pièces aux formes géométriques, sac en tissu

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et les 13 noix de coco sur le palmier illustré au milieu du plateau de jeu. Mettez les jouets des singes (les pièces géométriques) dans le sac. Posez Tim le gardien d'animaux sur n'importe quelle case du circuit. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Les singes⁴ sont en colère et font un raffut du diable ! Où leurs jouets ont-ils bien pu passer ? Sur le plateau de jeu, une forme géométrique est attribuée à chacun des singes. C'est la forme du jouet qu'il veut avoir. Avec un peu de doigté, vous pourrez retrouver au toucher ces formes dans le sac et les classer. Si vous réussissez, les singes vous récompenseront en vous donnant de délicieuses noix de coco.

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le mieux le cri d'un singe a le droit de commencer et de lancer le dé. Compte les taches indiquées sur le dé et avance Tim du nombre de cases correspondantes dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il n'y a pas de taches sur le dé, Tim reste là où il est. Observe bien la forme géométrique à côté de laquelle Tim se trouve maintenant.

L'emplacement de cette forme est-il encore libre ?

- **Oui ?**
Prends le sac en tissu et essaye de retrouver au toucher un jouet de la même forme. Sors-le du sac et pose-le sur l'emplacement à côté du singe pour vérifier. Si le jouet a exactement la même forme, tu prends une noix de coco en récompense. Le jouet reste posé à cet endroit. Si le jouet n'a pas la même forme, tu le remets dans le sac.
- **Non ?**
Remets dans le sac le jouet qui est déjà posé sur la case à côté de Tim. Ton tour se termine ici.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les noix de coco sont distribuées. Formez chacun une rangée avec vos noix de coco. Celui qui a la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseil :

Le jeu sera plus facile si vous ne mettez pas les formes géométriques dans le sac mais les posez autour du plateau de jeu avec la face verte visible. La pièce ayant la bonne forme géométrique ne doit plus être recherchée dans le sac et peut être distinguée en l'observant bien.



⁴ Saviez-vous que les singes sont plus légers que les chats mais qu'ils peuvent être aussi plus lourds que les êtres humains ? Leur poids varie selon la race : un ouistiti pygmée pèse autant qu'une tablette de chocolat normale et un gorille peut peser jusqu'à 200 kg.

Girafes jumelles

Un classique jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

premières compréhensions des chiffres, chiffres et quantités de 0 à 10, relation quantités-chiffres, mémoire observer précisément

Accessoires de jeu

22 girafes (chiffres et quantités)

Préparatifs

Classez les girafes en deux piles : une avec les chiffres et une avec les quantités. Mélangez les girafes de la pile avec les quantités et posez-les, faces cachées, en une rangée. Ensuite, mélangez la pile avec les chiffres et posez les girafes en une rangée, faces cachées, en dessous de l'autre rangée.

Déroulement de la partie

Quelle animation dans le parc des girafes ! Celles-ci se sont déguisées et organisent une amusante parade des animaux. Celui d'entre vous qui trouvera le plus de girafes jumelles aura le droit de participer à la fête ! Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra allonger son cou comme une girafe commence en retournant une girafe de la première rangée. Observe bien la girafe. Elle a jusqu'à 10 taches et se distingue par une particularité, comme par ex. une chaussette en couleur ou une grosse boucle d'oreille. Compte à voix haute le nombre de taches et essaye de trouver la girafe au chiffre correspondant. Pour cela, retourne une girafe de l'autre rangée et compare-les. Si tu n'es pas sûr, vérifie si les deux girafes ont la même particularité.

Le nombre de taches et le chiffre des deux girafes retournées sont-ils identiques ?

- **Oui ?**
Tu as trouvé la bonne girafe ! Prends les deux girafes. Tu as tout suite le droit d'en retourner deux autres.
- **Non ?**
Tous les joueurs essayent de se souvenir des girafes. Celles-ci sont ensuite de nouveau retournées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Quand toutes les girafes jumelles ont été récupérées, chacun empile les siennes et le gagnant est celui qui aura la plus grande pile.

Conseil :

Le jeu sera plus difficile si vous ne triez pas les girafes au début de la partie mais les mélangez en les répartissant sur la table.



Cache-cache des caméléons

Un jeu de mémoire sur les couleurs pour 2 à 4 enfants œil d'aigle⁵, à partir de 3½ ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

reconnaître et désigner les couleurs, mémoire

Accessoires de jeu

1 plateau de jeu « Caméléons », 1 rhinocéros, 1 tortue, 1 pièce animaux, 9 noix de coco, 11 plaquettes de caméléons

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Mélangez les plaquettes de caméléons et répartissez-les, faces cachées, sur les trois buissons représentés au milieu du plateau de jeu. Posez le rhinocéros et la tortue chacun sur une case représentant un caméléon « arc-en-ciel ». Préparez les neuf noix de coco et la pièce.

Déroulement de la partie

Les caméléons jouent à leur jeu préféré : une partie de cache-cache ! Et ils vous invitent à jouer avec eux. Accompagnés du rhinocéros et de la tortue, vous cherchez les caméléons cachés dans les buissons. Lequel d'entre vous trouvera le plus de caméléons ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui aura les habits les plus colorés commence. Il prend la pièce. Laisse-la tomber sur la table depuis une hauteur partant environ de la pointe de ton nez. Avance l'animal représenté sur la pièce – donc le rhinocéros ou la tortue – d'une case dans le sens des aiguilles d'une montre. Si l'autre animal se trouve déjà sur cette case, on saute par-dessus.

A côté de quel caméléon se trouve l'animal maintenant ? Dis la couleur à haute voix.

Si l'animal se trouve à côté d'un caméléon arc-en-ciel, tu choisis une couleur et l'annonces aux autres joueurs. Essaie alors de trouver un caméléon de la même couleur posé sur l'un des buissons. Pour cela, tu retournes n'importe quelle plaquette.

Les deux caméléons ont-ils la même couleur ?

- **Oui ?**

Bien trouvé ! En récompense, tu prends une noix de coco. Ensuite, tu retournes de nouveau la plaquette.

- **Non ?**

Ça ne fait rien ! Essaie de te rappeler la couleur du caméléon qui vient d'être retourné. Ensuite tu retournes la plaquette, face cachée. Si la pièce est tombée sur le rhinocéros, tu as le droit à un nouvel essai et retournes tout de suite une autre plaquette.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois noix de coco : il est le gagnant.



*s Saviez-vous qu'un aigle peut voir environ sept fois plus précisément et de beaucoup plus loin qu'un homme ?
Un aigle pourrait lire un livre même s'il en est éloigné de plus de 100 mètres !*

Rhinocéros glouton

Un délicieux jeu de cartes pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

comparer et différencier les quantités, chiffres et quantités de 0 à 10

Accessoires de jeu

30 cartes de caisses de fruits, 1 rhinocéros, 1 tortue, 1 pièce animaux

Préparatifs

Mélangez les cartes. Chaque joueur prend trois cartes et les pose devant lui, face visible. Les cartes restantes sont empilées, faces cachées, en une pile de pioche. Posez la carte supérieure de la pile au milieu de la table, en la retournant pour voir l'illustration. Ce sera la pile de nourriture. Si vous le voulez, vous pouvez poser le rhinocéros et la tortue chacun d'un côté de la carte, de manière à ce qu'ils soient l'un en face de l'autre.

Déroulement de la partie

Ferdinand, le rhinocéros glouton, a invité la tortue à un grand festin. Alors que Ferdinand n'arrête pas d'engloutir les caisses contenant le plus de pommes, la tortue se contente de petites portions. Qui pourra classer ses caisses en premier dans le bon ordre ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une pomme en dernier commence en essayant de poser une de ses cartes sur la pile de nourriture.

N. B. : regarde bien la carte posée sur la pile de nourriture. Elle indique un chiffre ainsi que le nombre de pommes correspondant. La nouvelle carte que tu vas déposer doit indiquer soit plus soit moins de pommes, c'est-à-dire un chiffre inférieur ou supérieur. Si ce chiffre doit être supérieur ou inférieur, tu vas l'apprendre par la pièce. Laisse tomber la pièce sur la table à partir d'une hauteur partant de la pointe de ton nez.

Quel animal indique-t-elle ?

- **Le rhinocéros ?**
Pose sur la pile de nourriture une carte indiquant plus de pommes, c'est-à-dire une carte avec un chiffre supérieur.
- **La tortue ?**
Pose sur la pile de nourriture une carte indiquant moins de pommes, c'est-à-dire une carte avec un chiffre inférieur.

Si tu n'as pas de carte correspondante, tu en tires une de la pile de pioche. Si elle convient, tu la poses tout de suite sur la pile de nourriture.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui : il est le gagnant.

Conseil :

On pourra jouer plusieurs tours. Convenez d'un nombre de noix de coco à récupérer. Dès qu'un joueur n'a plus de cartes devant lui, il gagne le tour et prend une noix de coco. Un nouveau tour commence. Le premier qui aura récupéré le nombre convenu de noix de coco gagne la partie.



Les girafes détectives

Un jeu de mémoire et de dé pour 2 à 4 joueurs ayant du flair⁶ à partir de 4 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

chiffres et quantités de 0 à 10, comparer les quantités, mémoire

Accessoires de jeu

11 girafes indiquant des quantités, 2 dés girafe, 13 noix de coco

Préparatifs

Mélangez les 11 girafes et répartissez-les au milieu de la table, la face avec les taches étant cachée. Préparez les dés et les noix de coco.

Déroulement de la partie

Chut ! Silence ! Nous marchons sur la pointe des pieds, car les girafes jouent à poursuivre des bandits. Toutes se sont cachées, mais une seule est le bandit et les dés vont vous indiquer laquelle c'est. Qui sera le meilleur détective pour trouver la girafe au bon nombre de taches ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui est le plus grand quand il tend le cou comme une girafe commence en lançant les deux dés. Compte à voix haute le nombre de taches indiquées sur les dés et essaye de trouver la girafe qui en a le même nombre. Pour cela, retourne une girafe et compare.

A-t-elle autant de taches que l'indiquent les dés ?

- **Oui ?**
Gagné ! En récompense, tu prends une noix de coco.
- **Non ?**
Perdu ! Essaye de te souvenir du nombre de taches de la girafe.

La girafe est de nouveau retournée. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les noix de coco sont distribuées. Chacun forme une rangée avec ses noix de coco. Celui qui a la plus grande rangée gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

Le jeu sera plus simple si vous jouez avec un seul dé et si vous prenez les girafes avec les quantités de 0 à 5.

Le jeu sera plus compliqué si, au lieu des girafes indiquant les quantités, vous prenez celles avec les chiffres.

⁶ Saviez-vous que l'animal qui a le meilleur « nez » n'est pas le chien mais l'anguille ?

Charivari des chiffres

Un jeu de cartes pour apprendre l'ordre des chiffres, pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Ce jeu développe les facultés suivantes :

chiffres et quantités de 0 à 10, appréhender les séries de chiffres, comparer et différencier les quantités

Accessoires de jeu

30 cartes de caisses de fruits, 1 toucan, 1 zèbre, 1 girafe

Préparatifs

Posez les animaux en une rangée en laissant entre eux un espace correspondant à l'emplacement d'une carte. Posez d'abord le toucan, puis le zèbre et en dernier la girafe. Mélangez les cartes. Chaque joueur prend trois cartes qu'il met dans sa main sans les regarder. Posez ensuite trois cartes en une colonne, faces visibles, devant le zèbre. Les cartes restantes sont empilées, faces cachées, en une pile de pioche.



Déroulement de la partie

Quelle pagaille ! Ferdinand, le rhinocéros glouton, a renversé toutes les caisses de fruits. Le toucan, le zèbre et la girafe veulent remettre les caisses en ordre. Le petit toucan⁷ cherche les caisses avec les petits chiffres, la grande girafe cherche celles avec les grands chiffres. Pourrez-vous les aider à placer les caisses dans le bon ordre de grandeur ?

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé le plus de fruits aujourd'hui commence en essayant de poser une de ses cartes. Regarde bien les cartes posées. Elles indiquent un chiffre et la quantité de pommes correspondante. Décide-toi pour une carte, à côté de laquelle tu veux poser ta carte.

Ta carte indique soit ...

- ... **une pomme en plus par rapport aux pommes représentées sur la dernière carte posée du côté de la girafe...**

Pose ta carte sur le côté de la girafe.

... soit ...

- ... **une pomme en moins par rapport aux pommes représentées sur la dernière carte posée du côté du toucan.**

Pose ta carte du côté du toucan.

Si tu n'as pas de carte qui convient, tu en tires une dans la pile de pioche. Si elle convient, tu la poses tout de suite à l'endroit correspondant.

C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de cartes : il est le gagnant.

Conseil :

Au lieu de prendre les cartes en main sans les regarder, les enfants peuvent aussi poser les cartes devant eux de manière visible.

⁷ Saviez-vous que le toucan est parent du pic vert ? Il fait aussi son nid dans les trous des troncs d'arbre, mais il ne les creuse pas lui-même. Son grand bec ne lui permet pas de percer des trous dans les troncs d'arbre, mais il a par contre une autre fonction importante : il lui permet de régler la température de son corps.

2 + 5 = noix de coco

Un jeu d'évaluation sur le thème de l'addition, pour 2 à 4 enfants à partir de 4½ ans

Ce jeu développe les facultés suivantes :

chiffres de 0 à 10, apprentissage de l'addition, évaluer les longueurs

Accessoires de jeu

1 plateau de jeu « Palmiers », 1 tortue, 1 dé à motifs de girafe, 13 noix de coco, 10 morceaux d'échelles avec tortues

Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et placez la tortue⁸ sous le palmier au chiffre huit. Répartissez les noix de coco sur la cime des palmiers. On ne mettra pas plus de deux noix de coco sur un palmier. Posez les morceaux d'échelles à côté du plateau de jeu de manière à ce qu'ils soient bien visibles. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Les tortues ne savent que faire. Comment vont-elles pouvoir attraper les succulentes noix de coco accrochées sur les palmiers ? En montant les unes sur les autres, elles ont formé une échelle, mais celle-ci est encore trop courte. Pourrez-vous les aider et assembler une échelle à la bonne hauteur ? Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé une noix de coco en dernier commence en lançant le dé. Compte le nombre de taches sur le dé et avance la tortue du nombre correspondant de cases vers la gauche ou vers la droite.

N. B. : tu dois toujours avancer du nombre entier de taches. Si ce n'est pas possible dans une direction, tu avances dans l'autre direction. S'il n'y a pas de taches sur le dé, la tortue reste là où elle est. Si tu te retrouves sous le palmier au chiffre deux et que le dé indique cinq taches, elle reste également là où elle est. S'il y a des noix de coco sur le palmier en dessous duquel se trouve alors la tortue, tu as le droit d'essayer d'en récupérer une. S'il n'y en a pas, tu n'as pas de chance et c'est au tour du joueur suivant.

⁸ Saviez-vous que les tortues ne sont pas toutes aussi lentes qu'on le croit ? La tortue la plus rapide est la tortue luth. Elle se déplace aussi vite que toi quand tu fais du vélo à toute vitesse. La tortue la plus lente est la gophère à bords jaunes. Elle est encore plus lente qu'un flocon de neige tombant par terre.



Récupérer des noix de coco :

Observe bien le palmier en dessous duquel se trouve la tortue. Il se compose de palmes vertes (avec les délicieuses noix de coco) et du tronc. Celui-ci commence au trait marqué au sol et se termine au trait marqué en dessous des branches. Essaie maintenant de poser une échelle de cette hauteur, comprenant au moins deux morceaux d'échelle, afin d'atteindre les noix de coco.

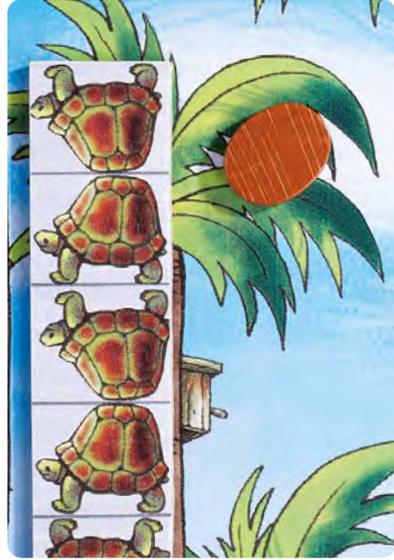
Prends un morceau d'échelle et pose-le sur le trait inférieur marqué sur le tronc de palmier. Au-dessus de ce morceau d'échelle (en faisant toucher les deux bords des échelles), pose le morceau suivant jusqu'à à ce que tu arrives à la cime.

Répète ceci jusqu'à ce que ...

- ... **l'échelle arrive exactement au trait supérieur marqué sur le tronc du palmier.**
Touché ! Si ton échelle est composée d'au moins deux morceaux, tu prends une noix de coco en récompense. Si l'échelle ne comprend qu'un seul morceau, tu ne récupères rien.
- ... **l'échelle dépasse le trait supérieur du palmier**
Tu es allé trop haut ! La prochaine fois, ton échelle devra être plus courte.



bonne hauteur !



mauvaise hauteur ! L'échelle est trop grande

Remets les morceaux d'échelle à côté du plateau de jeu. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois noix de coco : il est le gagnant..