

## Chatofant

FRANÇAIS

Un jeu de réaction à jouer rapidement, destiné à stimuler les fonctions exécutives, pour 2 à 6 joueurs de 6 à 99 ans.

**Auteur :** Roberto Fraga

**Conseil pédagogique :** Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk

**Illustration :** Daniel Sohr

**Illustration pion « Fax » :** Sonja Hansen

**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes

Arthur, l'âne. Elise, l'éléphant. Chédi le chat. Sergio le singe et Cris le coq sont de vrais amis et ils s'amuse(e)nt très souvent ensemble. Mais aujourd'hui ils ne savent pas trop quoi faire. Elise a alors une idée : on va jouer à 'Chatofant' !

La bande de copains retrouve sa bonne humeur et la partie commence.

### Contenu du jeu

60 cartes d'animaux, 1 carte Fex, 1 pion Fex, 1 règle du jeu

#### Cartes d'animaux



Recto

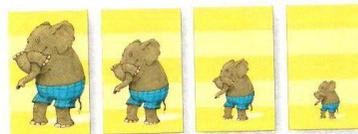
Animal faisant un geste

- 1) Chat : dire « miaou »
- 2) Singe : crier « Ouh ouh ouh »
- 3) Coq : crier « cocorico »
- 4) Âne : crier « hihan »
- 5) Eléphant : crier « reuhh »

Verso

Animal endormi

#### Les quatre tailles d'animaux



#### Idée

Les cartes montrent cinq animaux différents représentés dans quatre tailles différentes.

Chaque joueur a une pile de cartes devant lui. Au milieu de la table, il y a toujours deux autres cartes d'animaux. Les joueurs doivent comparer ces cartes et imiter le plus vite possible le cri du plus grand animal. Celui qui est le plus rapide pose une de ses cartes sur celle représentant le plus grand animal. Quel animal est alors le plus grand ?

Le but du jeu est de se débarrasser de ses cartes en premier.

### Préparatifs

Mélangez toutes les cartes, faces recto cachées. Chaque joueur prend neuf cartes. Le joueur qui commence la partie en prend dix. Les cartes restantes forment la pile de pioche qui est mise de côté, faces recto cachées. Tirez la carte posée en haut de la pile et posez-la au milieu de la table, face recto visible. Posez le pion Fex à côté. La carte Fex ne sera utilisée que pour les variantes et est retirée du jeu.

### Jeu de base : Concours de chant animal !

#### Déroulement de la partie :

Vous jouez tous ensemble. Le joueur qui commence la partie retourne la carte posée en haut de sa pile et la pose, face recto visible, à côté de la carte qui se trouve déjà sur la table. Regardez alors lequel des deux animaux est le plus grand et imitez le cri de cet animal.

#### Le joueur le plus rapide a-t-il imité le bon cri d'animal ?

- **Oui ?**

Super ! Tu retournes la carte suivante de ta pile et la poses sur la carte de l'animal dont tu viens d'imiter le cri.

- **Non ?**

Pas de chance ! Tu t'es trompé ! Lequel des autres joueurs va-t-il imiter le bon cri ?

Le plus rapide d'entre vous a le droit de tirer une carte de sa pile et de la poser sur la carte de l'animal dont il vient d'imiter le cri.

#### Attention :

S'il n'est pas possible de constater qui a été le plus rapide à imiter le cri de l'animal ou si personne n'a imité le bon cri, vous recommencez le tour. Le joueur qui a posé une carte en dernier tire alors une carte de la pile de pioche et la pose face recto visible sur sa carte.

#### Règles importantes pour attraper le pion Fex !

Au lieu d'imiter le cri d'animal, vous devez attraper le pion Fex lorsque

- le même animal est représenté sur les deux cartes, quelle que soit leur taille;
- les animaux représentés sur les deux cartes ont la même taille, quelle que soit l'espèce.

#### Fin de la partie

Celui qui se sera débarrassé de sa pile de cartes en premier gagne la partie car il est le plus rapide imitateur de cris d'animaux.

**Conseil :**  
Pour venir le jeu, on peut, en plus du cri de l'animal, aussi imiter le geste correspondant de cet animal. Cette association est une bonne préparation aux suggestions de jeu avec l'effet Fox (voir plus loin).

**Gestes des animaux :**

- Coq : mettre une main sur sa tête et écarter les doigts en guise de cône.
- Chat : avancer les deux mains en plant les doigts comme si on voulait mettre quelque chose.
- Âne : mettre les deux mains sur ses oreilles.
- Éléphant : se pincer le nez avec le pouce et l'index de chaque main et passer son autre bras au milieu pour former une trompe.
- Singe : se gratter sous chaque bras.



28

**« L'effet Fox » :**

Maintenant, il faut bien observer Fox car, en plus du cri de l'animal, vous devez aussi imiter le mouvement d'un autre animal. Mais attention ! Est-ce qu'un animal est déjà endormi ? Dans ce cas, il ne faut pas imiter son geste car pour ne pas éveiller Fox, est vraiment déconcertant et il faut vraiment être sûr de ce qu'on fait avant de le faire. Une bonne mémoire pour pouvoir exécuter l'action correctement et le plus vite possible.

**Les variantes Fox**

Il y a trois variantes que l'on peut jouer, en plus du jeu de base, en suivant les règles de la carte Fox. Mais, faites bien attention ! Fox adore désorienter les joueurs.



Ici, il faut imiter le cri du grand animal et le geste du petit animal.



Ici, il faut imiter le geste du grand animal et le cri du petit animal.

29

**Variante 1 : Grand ou petit**

Mettez vous d'accord sur une face de la carte Fox et posez-la en travers par rapport à la carte Fox. Ensuite, vous allez déposer une nouvelle carte au milieu de la table. Les règles d'utilisation du pion Fox s'appliquent comme dans le jeu de base.

**Variante 2 : Fox tourne-toi**

Cette variante se joue suivant les règles de la variante 1 **Grand ou petit**, en respectant en plus ceci : l'élève qui a attrapé le pion Fox, vous devez retourner la carte Fox sur l'autre face. La tâche à accomplir change ainsi sans arrêt.

**Variante 3 : Les animaux dorment !**

En plus des règles de la variante 2 **Fox tourne-toi**, suivre ce qui suit :

- Avant d'imiter le cri ou le geste d'un animal, regardez quel animal endormi se trouve sur la pile du joueur qui a retourné et posé une carte en dernier.
- Si c'est le même animal que sur l'une des deux cartes posées au milieu de la table, on doit seulement imiter le cri ou le geste de l'autre animal.

30

**Exemple :**



Le coq et l'âne sont posés au milieu de la table et, d'après la carte Fox, vous devez imiter le geste du coq et le cri de l'âne. La carte posée en haut de la pile du joueur qui vient juste de déposer une carte indique un âne endormi. Vous devez donc imiter le geste du coq et non le cri de l'âne car ce dernier ne doit pas être réveillé.

**Important :** On suit les règles indiquées pour attraper le pion Fox et les animaux. Si l'un des deux animaux posés au milieu de la table est aussi représenté comme animal endormi sur la pile d'un joueur.

31