



Tous mes animaux

Idée : Heinz Meister
Illustration : Martina Leykamm

Vous n'êtes pas très sûrs de connaître ou reconnaître certains animaux ? Eh bien, faites vite plusieurs parties avec les cartes d'animaux et vous saurez à quoi chacun d'eux ressemble !

Contenu du jeu

24 cartes d'animaux, 1 dé, 1 planche d'autocollants, 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois :

En premier, coller les autocollants sur le dé. Il y a six autocollants, c'est-à-dire un sur chaque face du dé.

Jeu n°1 : Petit mémo des animaux

Qui trouve en premier un des animaux recherchés et aura récupéré le plus de cartes à la fin de la partie ?
Un jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Préparatifs

Répartissez les 24 cartes d'animaux, faces cachées, au milieu de la table. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sera monté sur un cheval en dernier a le droit de commencer. Il lance le dé et retourne une carte quelconque.

L'un des quatre animaux du dé correspond-il à l'animal de la carte ?

- **Oui !**
Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi, face cachée.
- **Non !**
Dommage ! La carte reste posée, face visible, au milieu de la table. Chacun à votre tour, vous retournez des cartes jusqu'à ce qu'un bon animal soit trouvé. Le joueur qui a retourné la bonne carte a le droit de la garder. Il la pose devant lui, face cachée. Toutes les autres cartes retournées sont de nouveau posées faces cachées.

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

Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les cartes posées au milieu de la table ont été retournées et qu'aucune d'elles ne correspond à l'un des quatre animaux du dé. Le joueur qui aura récupéré le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n°2 : Grand mémo des animaux

Qui trouve le plus possible d'animaux et récupérera le plus grand nombre de cartes ? Un jeu de mémoire pour 2 à 4 enfants à partir de 4 ans.

Préparatifs

Répartissez les 24 cartes d'animaux, faces cachées, au milieu de la table. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sera le plus rapide à coasser comme une grenouille a le droit de commencer. Il lance le dé et retourne une carte quelconque.

L'un des quatre animaux du dé correspond-il à l'animal de la carte ?

- **Non !**
Dommage ! Repose la carte, face cachée, après que les autres l'aient également vue.
- **Oui !**
Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi, face cachée. Tu peux maintenant soit lancer le dé encore une fois soit ne pas lancer le dé et retourner une carte d'animal. Ton tour s'arrête dès que tu retournes une carte dont l'animal ne correspond à aucun des quatre animaux du dé.

C'est ensuite au tour du joueur suivant qui peut décider soit de lancer le dé avant de retourner une carte soit de retourner une carte sans lancer le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré cinq cartes d'animal : il gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu n°3 : Trouver l'animal identique

Qui est bon observateur et pourra, en ayant un peu de chance au dé, récupérer le plus de cartes possible ?
Un jeu de classement pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans.

Préparatifs

Posez les cartes en une pile, face cachée, au milieu de la table. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui imitera le plus fort le cri de l'éléphant a le droit de commencer. Retourne la carte posée en haut de la pile et pose-la, face visible, au milieu de la table. Ensuite, lance le dé.

L'un des quatre animaux du dé correspond-il à l'animal de la carte ?

- **Non !**
Dommage ! La carte reste posée face visible au milieu de la table.
- **Oui !**
Super ! Tu récupères la carte et la poses devant toi. Ensuite, tu retournes une autre carte et lances le dé de nouveau. Tu joues tant que tu récupères des cartes.

Attention :

Pendant ton tour, si plusieurs des cartes retournées contiennent des animaux présents sur le dé, tu as le droit de prendre toutes les cartes concernées.

C'est ensuite au tour du joueur suivant : il retourne une carte et lance le dé.

Fin de la partie

La partie se termine dès que la pile est épuisée et que plus aucune carte ne peut être retournée. Celui qui aura récupéré le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Astuce :

Pour vérifier lequel d'entre vous a le plus de cartes d'animaux, vous pouvez poser vos cartes en une rangée ou les empiler. Le gagnant est celui qui aura la plus grande rangée ou la plus grande pile !