

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 ★★☆☆ modulaire 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



bioViva!

Tri NATURE

CLASSE LES ANIMAUX !



Règles du jeu

OBSERVATION

VOCABULAIRE

COOPÉRATION

Un monde à explorer...en jouant !

Depuis 1996, Bioviva crée et développe des jeux éducatifs pour faire découvrir l'incroyable richesse de notre planète et donner envie aux enfants de la protéger, dès le plus jeune âge.



Pour accompagner les jeunes enfants dans leur découverte du monde, nous avons conçu la collection RécréNature.

- Des jeux d'apprentissage simples et évolutifs,
- Qui encouragent l'autonomie,
- Basés sur la coopération pour favoriser l'entraide,
- Sur des thèmes attractifs et adaptés.

Et surtout, propices au partage, aux rires, au plaisir et à l'émerveillement !

Contenu

- 1 2 boîtes (pour trier ou classer)
- 2 40 tuiles Animal
- 3 4 tuiles Critère
- 4 2 pions en bois
- 5 1 plateau Arbre à singe
- 6 1 planche d'autocollants



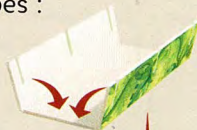
Préparation du jeu

- Collez les autocollants sur les pions en bois : les deux singes ronchons sur un pion, les deux singes malicieux sur l'autre pion.

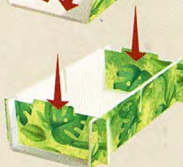


- Montez les deux boîtes (pour trier ou classer), en suivant ces étapes :

- 1 Prenez la grande base et remontez les deux côtés.



- 2 Encastrez les 2 montants munis d'une languette.



- 3 Ajoutez le troisième montant sans languette au milieu.



- 4 Calez le couvercle en insérant les languettes dans les fentes.



- Installez les éléments de jeu de la manière suivante :

- 1 Séparez les 4 tuiles Critère des tuiles Animal.
- 2 Positionnez 1 ou 2 boîtes au centre de la table, en fonction de l'activité choisie. (Voir *Trie ou classe !* page 4)
- 3 Dépliez le plateau Arbre à singe.
- 4 Placez les deux pions Singe sur leurs cases de départ respectives.
- 5 Disposez les tuiles Animal, faces animaux visibles, à côté du plateau.



But du jeu

Trier ou classer correctement les animaux pour faire grimper le singe malicieux plus haut que son copain ronchon !

Avant de commencer...

Nous vous invitons à découvrir les différents éléments du jeu avec les enfants. Vous pouvez par exemple nommer avec eux les différents modes de déplacement des animaux (marcher, voler...) et leurs enveloppes corporelles (poils, plumes...). Prenez également un moment pour regarder et nommer quelques tuiles Animal. Cette étape de familiarisation les aidera à s'appropriier le jeu et à mieux comprendre ses règles.



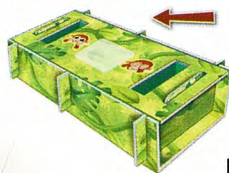
Trie ou classe !

Tri'Nature propose, pour chaque niveau de règles, deux façons de jouer.

ACTIVITÉ DE TRI

Elle consiste à **séparer les animaux** selon s'ils possèdent ou non un critère.

Par exemple, ceux qui nagent et ceux qui ne nagent pas, ceux qui ont des plumes et ceux qui n'en ont pas, etc.



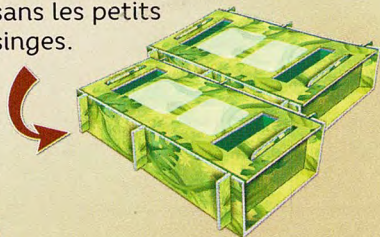
Prenez **une seule boîte**, avec le couvercle illustré des petits singes.

ACTIVITÉ DE CLASSEMENT

Il s'agit de **répartir dans des groupes** les animaux qui partagent un critère commun.

Par exemple, regrouper ensemble les animaux qui volent, ceux qui rampent, etc.

Prenez les **deux boîtes**, avec les couvercles sans les petits singes.



Règles Apprentis joueurs

Mise en place

- 1 Prenez les 4 tuiles Critère avec les enveloppes corporelles.

Les enveloppes corporelles

Elles désignent ce qui recouvre le corps d'un animal.

Elles sont, dans le jeu, réparties en 4 catégories :



Poils



Peau nue



Plumes



Carapace/Écailles

- 2 Choisissez si vous voulez faire une activité de tri ou de classement et prenez la ou les boîtes adaptées.

(Voir *Trie ou classe !* ci-contre)

ACTIVITÉ DE TRI

Choisissez une tuile Critère et placez-la sur le couvercle de la boîte.



ACTIVITÉ DE CLASSEMENT

Prenez les **4 tuiles Critère** et positionnez-les sur les couvercles.



- 3 Piochez **9 tuiles Animal** au hasard, faces animaux visibles. C'est parti !



Déroulement du jeu

Le joueur aux cheveux les plus longs commence.

- 1 Il prend une tuile Animal, l'observe (sans regarder le verso) et la place dans la bonne fente.
- 2 Le joueur suivant fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 9 tuiles soient triées ou classées.
- 3 Vérifiez tous ensemble les réponses. Reportez-vous aux consignes page suivante, en fonction de l'activité choisie.

ACTIVITÉ DE TRI

- Soulevez le couvercle et placez-le devant la boîte.
- Vérifiez d'abord le compartiment « j'ai ».**



À tour de rôle, les joueurs retirent une tuile.
Ils regardent si le dessin du critère EST BIEN PRÉSENT au dos de la tuile.



(Exemple avec le critère Plumes)

	Si OUI	la tuile est bien triée	+1 case
	Si NON	la tuile n'est pas bien triée	+1 case

- Vérifiez ensuite le compartiment « je n'ai pas ».**

Cette fois, le dessin du critère NE DOIT PAS ÊTRE PRÉSENT au dos de la tuile Animal.



(Exemple avec le critère Plumes)

	LE CRITÈRE N'EST PAS PRÉSENT	la tuile est bien triée	+1 case
	LE CRITÈRE EST PRÉSENT	la tuile n'est pas bien triée	+1 case

- Procédez ainsi avec toutes les tuiles triées.

ACTIVITÉ DE CLASSEMENT

- Soulevez les deux couvercles et placez-les devant les boîtes.
- Vérifiez les compartiments l'un après l'autre.**
À tour de rôle, les joueurs retirent une tuile d'un compartiment. Ils regardent si le dessin du critère associé est bien présent au dos de la tuile.



Exemple avec le compartiment du critère Poils



Si OUI	la tuile est bien classée	+1 case
Si NON	la tuile n'est pas bien classée	+1 case

- Procédez ainsi avec toutes les tuiles classées.

Fin de partie

- Si le singe malicieux est plus haut que le singe ronchon, **tous les joueurs ont gagné !**
- Si le singe ronchon est plus haut ou à la même hauteur que le singe malicieux, **tout le monde a perdu.**

Prêts à rejouer !?



Règles Experts

Mise en place

1 Prenez les 4 tuiles Critère avec les modes de déplacement.

Les modes de déplacement

Ils sont, dans le jeu, répartis en 4 catégories :



Nager



Marcher



Voler

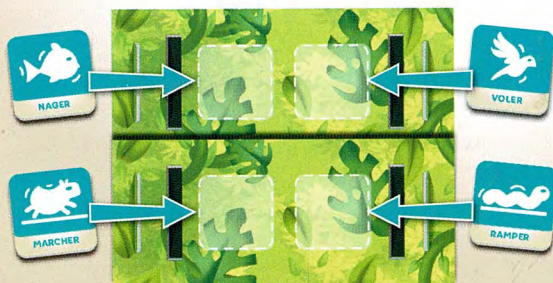


Ramper

2 Choisissez si vous voulez faire une activité de tri ou de classement et prenez la ou les boîtes adaptées. (Voir *Trie ou classe !* page 4)



(Exemple : activité de tri)



(Exemple : activité de classement)

Déroulement du jeu

Le déroulement du jeu est le même que dans les règles *Apprentis joueurs*, à la différence que :

- Si la tuile est bien triée ou classée :
le pion Singe malicieux monte d'une case dans l'arbre.

OUI
+ 1 case



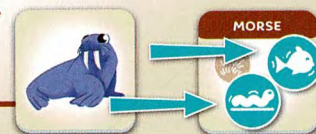
- Si la tuile n'est pas bien triée ou classée :
le pion Singe ronchon monte de deux cases !

NON
+ 2 cases



ATTENTION !

Certains animaux peuvent se déplacer de plusieurs façons. Dans ce cas, il suffit de glisser la tuile dans l'un des compartiments, au choix.



La fin de la partie est la même que dans les règles *Apprentis joueurs*.

Prêts à rejouer !?

Le coin des curieux !

Continue de trier et classer tes animaux !

Comme tu l'as vu en jouant, **trier c'est séparer en deux lots** : ceux qui possèdent le critère, ceux qui ne le possèdent pas.

Classer, c'est répartir dans différents groupes, à partir de caractéristiques communes.

Avec tous les animaux de Tri'Nature, il y a de multiples façons de prolonger le jeu !



Idée !

Tu peux aussi trier ou classer les animaux selon leur régime alimentaire (herbivore, carnivore, omnivore), leur milieu de vie (aquatique, terrestre), leur couleur principale (marron, verte, grise...).



Essaye de classer les animaux selon leur nombre de pattes : deux, quatre, plus de quatre pattes, ou pas de pattes du tout !

Tente de trier les animaux en fonction de leurs oreilles : sont-elles visibles ou non ?



Et ranger, qu'est-ce que c'est ?

C'est placer des éléments dans un ordre donné : par exemple du plus petit au plus grand.

Et si tu rangeais les animaux selon la taille de leurs oreilles ?



Zoom sur les modes de déplacement

Comme toi, qui peut marcher et nager, de nombreux animaux se déplacent de différentes façons. Ils sont ainsi bien adaptés à leur lieu de vie et à leur alimentation. Regarde par exemple au dos des tuiles de ces animaux...



Je suis un bon nageur.
Mais mon corps est si
imposant que je dois ramper
lorsque je suis à terre.
Heureusement que mes
nageoires sont super fortes !



Je passe mon temps
à nager. Mais pour
pondre mes œufs,
je rampe sur la plage !



Moi, je peux
nager,
voler ou
marcher !



Eh oui ! J'ai quatre pattes
pour marcher sur terre, mais
je préfère me déplacer dans l'eau !
Mes pattes sont palmées, ce qui fait
de moi une excellente nageuse !



Découvre les autres jeux
de la collection RécréNature
sur Bioviva.com

