

picco Popolino

Pour hennir de plaisir !
Un turbulent jeu de devinettes pour
2 petits experts en animaux ou plus
à partir de 3 ans. Avec une variante.

Sorte de jeu : Jeu à emporter
Joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans
Contenu : 18 cartes d'animaux Ø 6 cm,
18 cartes de mission Ø 3 cm,
1 règle du jeu

Auteur et illustrations : Sofia Carolina Muzio, Jens Hoffmann

Chers parents !

Au début de la partie, il est recommandé de regarder avec les enfants une à une les cartes d'animaux et de leur présenter les différents animaux. Pour les « petits débutants de jeu », il serait utile de leur faire regarder tranquillement la carte de l'animal qu'ils ont choisie ainsi que de leur apprendre et faire répéter son nom, son cri ainsi que son apparence.

Voici une brève description de chaque animal :



Grenouille

Je vis non seulement dans l'eau, mais aussi sur terre. J'ai la peau humide et j'adore manger des mouches. Grâce à mes pattes de derrière musclées, je peux sauter très loin. Je n'ai pas de queue.



Souris

Je suis un petit animal et je vis dans les champs. Là, je creuse des galeries et construis des nids souterrains. Mais quelquefois, je préfère vivre dans les maisons des hommes. J'aime ronger et j'ai un poil doux ainsi qu'une queue longue et fine.



Serpent

Je n'ai pas de pattes, ni de bras, je me tortille, rapide comme l'éclair, et j'attrape mon butin avec mes crochets à venin.

Le bout de ma langue est fourchu et j'adore me dorer au soleil. Ma queue recouverte d'écailles va jusqu'à ma tête.



Grand duc

Pendant la journée, je dors dans un arbre creux. La nuit, je chasse et j'aperçois avec mes grands yeux quelques souris dans l'obscurité. Ma spécialité est de tourner ma tête jusque dans le dos. Le plus souvent, mon postérieur est décoré de plumes plus longues.



Poule

Chaque jour, je ponds un œuf, quelquefois même deux. J'ai un plumage, mais je ne sais pas très bien voler. J'aime converser avec mes semblables et picorer des grains. Ma queue est décorée de plumes.



Chat

Grâce à mes petites pattes de velours, je peux m'approcher à pas de loup, et pendant la nuit, je vois très bien. Si tu caresses mon poil qui est doux, je ronronne de bien-être. Ma queue m'aide beaucoup à garder mon équilibre et à grimper partout.



Singe

Je suis plus proche de toi que tu ne penses. Chacun sait que je suis un excellent grimpeur. Je me balance d'une branche à l'autre et je raffole des bananes. Avec ma longue queue je peux m'accrocher un peu partout.



Chien

Je suis connu comme le fidèle compagnon de l'homme. En outre, je peux aboyer fort et je suis courageux. Je n'aime pas être seul, je préfère jouer et je batifole très volontiers. Quand je suis de bonne humeur, je remue la queue rapidement.



Mouton

Je suis un compagnon sociable et je vis dans les prés avec mes semblables. Un chien qui aboie nous surveille toujours. Ton pull-over est certainement fait avec ma laine qui est très douce. Ma queue est couverte de poils bouclés.



Cochon

J'aime me vautrer dans la boue. Je me nourris de tout. Tu me reconnaîtras à mon poil rêche et à ma queue en tire-bouchon.



Âne

Je suis connu pour être un animal têtue. Si je veux faire ma mauvaise tête, je raidis mes pattes de devant et n'avance plus d'un centimètre. Je suis très endurant et peux porter de très lourdes charges. Ma queue grise se termine par une touffe de poils.



Ours

Personne ne peut me faire de mal, car je suis grand et fort. Je suis un omnivore et mon dessert préféré, c'est du miel d'abeilles bien sucré. Je ne peux pas m'empêcher de me gratter le dos et d'hiberner. Tu ne peux presque pas apercevoir ma petite queue.



Lion

Je vis dans une famille et chacun me connaît comme un roi puissant. Je surveille ma tribu et laisse mes femelles chasser pour moi. Je dois tout mon orgueil à ma splendide crinière. Ma queue est très longue et se termine par une touffe de poils.



Vache

Tout le monde me connaît comme fournisseur de lait. Mon poil est généralement blanc avec des taches noires, mais quelquefois, je suis aussi marron, noire ou grise. Mon plat préféré, c'est l'herbe fraîche. Avec ma longue queue, je chasse les mouches qui me chatouillent.



Cheval

Je suis un grand animal et je te porte sur mon dos. En même temps, je peux courir rapidement et même sauter des obstacles. J'ai une queue longue et une belle crinière.



Éléphant

Je suis connu comme pachyderme et possède de précieuses défenses d'ivoire. À l'aide de mon nez, la trompe, je peux prendre des douches. Je passe la plupart du temps à manger. Ma longue queue se termine par une touffe de poils.



Girafe

Je préfère observer le monde d'en haut. Pour boire, je dois plier mes très longues pattes afin d'atteindre l'eau. Mon poil tacheté me protège dans les fourrés. À l'aide de ma langue violette, j'arrache des feuilles des arbres les plus hauts. Comparée à mon long cou, ma queue est assez courte.



Baleine

Je suis l'animal le plus grand du monde et je vis dans l'eau. Je n'ai pas de branchies, mais je respire comme les hommes et je dois retenir ma respiration quand je vais sous l'eau. Avec mon nez, j'expulse de grandes bulles d'air et je me déplace à l'aide de ma grande queue.

Un jeu pour les enfants à partir de 3 ans avec l'accompagnement d'un adulte

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, on dispose les cartes d'animaux au milieu de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent les atteindre sans problème. La face montrant la tête des animaux doit être visible. Dans cette variante du jeu, vous n'avez pas besoin des petites cartes de mission ; vous pouvez les mettre de côté.

But du jeu

Celui qui arrive à reconnaître un animal à partir de la description qu'en fait l'adulte, reçoit cette carte. Le joueur qui a obtenu le plus de cartes d'animaux gagne la partie.

Déroulement du jeu

À chaque manche, l'accompagnateur décrit un animal. Le premier enfant à attraper la carte d'animal correcte garde cette carte.

Si un enfant prend une mauvaise carte, il doit la remettre et ne peut plus deviner pendant cette manche.

Fin de la partie

La partie se termine au moment où il n'y a plus de cartes. Le joueur qui a obtenu le plus de cartes d'animaux gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Jeu de réaction pour des enfants à partir de 4 ans

Préparatifs

Avant de commencer à jouer, on dispose les cartes d'animaux au milieu de la table, de manière à ce que tous les joueurs puissent les atteindre sans problème. La face qui montre le postérieur des animaux doit être visible.

Formez une pile avec les petites cartes de mission et placez-la à l'envers sur la table de manière à ne pas voir la tête des animaux.

But du jeu

Les joueurs essaient de décrire un animal de telle sorte que les autres joueurs puissent le reconnaître et le trouver parmi les cartes qui se trouvent sur la table. Non seulement le joueur qui a décrit l'animal, mais aussi celui qui a trouvé l'animal sans se tromper reçoit une carte.

Le joueur qui a obtenu le plus de cartes gagne la partie.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier des participants à avoir été au zoo commence la partie. Celui-ci pioche la première des petites cartes de mission. Maintenant, il doit essayer de décrire l'animal indiqué par la carte aux autres joueurs.

Les autres joueurs essaient de reconnaître l'animal et de trouver son postérieur parmi les grandes cartes d'animaux qui se trouvent sur la table.

Si un joueur trouve une carte d'animal, vous pouvez vérifier si elle est correcte : retournez la grande carte d'animal et comparez la tête avec la tête figurant sur la carte de mission.

Les têtes sont identiques ?

Super ! Les deux joueurs, celui qui a décrit l'animal et celui qui a trouvé l'animal sans se tromper, peuvent garder leur carte. À la fin de la partie, les grandes cartes ainsi que les petites cartes de mission comptent chacune un point.

Les têtes ne sont pas identiques ?

C'est dommage ! Personne ne reçoit de carte. Remplacez la grande carte d'animal sur la table et la carte de mission sous la pile.

Ensuite, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il pioche la première carte de mission de la pile et décrit l'animal représenté.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes d'animaux. Le joueur qui a obtenu le plus de cartes gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante

Jouez à ce jeu sans décrire l'animal, mais en imitant les cris caractéristiques des animaux ou en les mimant. Amusez-vous bien !

Allez, maintenant on joue !
Qui reconnaîtra le plus d'animaux ?