

Mon premier jeu de **ZOZIOS**



Retrouve la règle sur notre chaîne : Jeux Auzou

Dès
3 ans

10
min

2 à 6
joueurs

37
cartes



18 cartes
Clé



1 carte
Cage



18 cartes
Serrure

BUT DU JEU :

Être le plus rapide à libérer un maximum d'oiseaux !

MISE EN PLACE :

- Mélanger les cartes Serrure, puis faire une pioche face serrure cachée et la placer sous le tiroir de la boîte afin de la cacher.
- Étaler les cartes Clé sur la table, face clé visible, en laissant au centre un espace dégagé pour y poser la carte Cage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

Tous les joueurs jouent en même temps, il faut être le plus rapide.

- Le joueur le plus âgé prend la carte Serrure du dessus de la pile (sous le tiroir), montre l'oiseau à délivrer, puis la retourne et la pose sur la carte Cage, faisant ainsi apparaître une serrure.
- Dès qu'un joueur pense avoir trouvé la carte Clé qui correspond à la serrure exposée, il pose sa main sur la carte, puis la retourne, ainsi que la carte Serrure.
- Si les deux oiseaux qui apparaissent sont identiques, c'est que la clé correspond à la serrure, il gagne donc la carte Serrure qu'il pose devant lui, oiseau visible (c'est un oiseau qu'il a délivré). Il remet ensuite la carte Clé, face clé visible, parmi les autres, et une nouvelle carte Serrure est placée au milieu des clés.
- Si les deux oiseaux qui apparaissent ne sont pas identiques, il remet les deux cartes face clé visible et attendra le prochain tour de jeu pour jouer à nouveau. Les autres joueurs continuent le tour.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu prend fin lorsque toutes les cartes Serrure ont été gagnées, le gagnant est le joueur qui en possède le plus !

QUE SE PASSE-T-IL SI...

- ... on veut simplifier le jeu ? On peut jouer avec uniquement 6 clés différentes d'abord (bien choisir les 6 clés et les 6 serrures correspondantes lors de la mise en place), puis avec 12 clés, et enfin avec les 18 clés.

- ... on veut corser le jeu ? On pose la carte Serrure face serrure cachée sur la carte Cage puis on retourne les deux ensemble et on glisse la carte Cage de façon à ne dévoiler que le bas de la serrure, sans montrer la forme de l'anneau.

VARIANTE CALME

- On joue comme précédemment, mais chacun à tour de rôle en commençant par le plus jeune. À son tour, un joueur retourne deux cartes : la carte Serrure exposée et la carte Clé qu'il pense correspondre.
- Si les deux oiseaux qui apparaissent sont identiques, le joueur gagne la carte Serrure, qu'il pose devant lui, oiseau visible.
- Il remet ensuite la carte Clé, face clé visible, parmi les autres, et une nouvelle carte Serrure est placée au milieu des clés.
- Si les deux oiseaux ne sont pas identiques, le joueur remet les deux cartes face clé et face serrure visibles. C'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance.

VARIANTE SERRURE

On joue comme dans le jeu principal ou la variante calme, mais en inversant cartes Serrure et cartes Clé. Il s'agit donc de trouver les serrures qui correspondent aux clés placées l'une après l'autre au centre de la table.



Le mot de l'instit

Observer

Différencier
les formes
voisines

Analyser
et déduire



Grâce à « Mon premier jeu de ZoziOS »,
l'enfant développe ses **capacités d'observation**
en repérant des formes semblables parmi
des formes voisines.

Il va aussi apprendre à :

- **Faire des déductions logiques** (à partir des correspondances formes / couleurs).
- **Être réactif** (dans le jeu principal).
- **Attendre son tour** (dans la variante calme).
- **Gagner**, mais aussi... **perdre** !

JOUER AVEC DES ENFANTS DE PETITE SECTION :

Avec les plus petits, on peut, dans un premier temps, jouer avec **seulement 6 clés** pour que le champ d'observation soit moins grand, en **priviliégiant la variante calme** pour laisser à chacun **le temps de bien observer les clés**.

JOUER AVEC DES ENFANTS DE PETITE ET MOYENNE SECTIONS :

Pour ces deux sections, on peut **augmenter progressivement le nombre de clés** (9, puis 12, puis 15). On peut aussi **inverser cartes Serrure et cartes Clé** (il s'agit alors, au lieu de trouver « la bonne clé », de trouver « la bonne serrure »).

JOUER AVEC DES ENFANTS DE MOYENNE ET GRANDE SECTIONS (ET PLUS) :

Avec les plus grands, on peut utiliser **l'ensemble des 18 clés**, et, lorsqu'ils connaissent bien le jeu, corser celui-ci en utilisant **la carte Cage** pour masquer des indices.





Créé par :

Sylvain Ménager

Illustrations : *Anna Hurley*

Les couleurs des oiseaux ont été adaptées
au besoin graphique.

Directrice éditoriale : Laura Lévy

Responsable éditoriale : Adrienne Heymans

Éditrice : Déborah Schwarz

Responsable studio graphique : Sabrina Regoui

Maquette : Margaux Khalil

Gravure : Stéphane Cavazzini

Responsable fabrication : Éric Peyronnet

Fabrication : Julie Larcin

Correction : Vscript

© 2021, éditions Auzou.

Tous droits réservés pour tous pays.

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications
destinées à la jeunesse, modifiée
par la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

Dépôt légal : janvier 2021.

Fabriqué et imprimé en Chine.

Made and printed in China.

Dans la même collection :

