

Auditective

JOUEZ DANS L'UNIVERS DES SONS

DESIGN ET COORDINATION

Les Jouets Boom ! inc.
Montréal, Québec, Canada
www.boomtoys.com
© 1999 tous droits réservés



TRAITEMENT SONORE

Michel Boivin © 1999

RECHERCHE ET RÉDACTION

Philippe Gagné © 1999

RÉALISATION GRAPHIQUE

Signé François Roy inc.
Sainte-Perpétue, Québec, Canada



Auditective

Notre environnement sonore est souvent méconnu. En jouant avec **AUDITECTIVE SAFARI**, vous réussirez à identifier les subtilités sonores qui différencient 50 cris d'animaux les uns des autres. Jeunes et moins jeunes peuvent tenter d'identifier chacun des animaux en jouant ensemble selon le degré de difficulté choisi.

▪ Débutant :

Carte orange chiffrée : pour identifier le cri avec le chiffre correspondant.

▪ Expert :

Carte brune non-chiffrée : pour identifier l'animal au cri.

Dans ce livret, vous trouverez les règles du jeu ainsi que toute l'information pour améliorer vos performances.

Amusez-vous!

Auditective

JOUEZ DANS L'UNIVERS DES SONS

COMPOSANTES DU JEU :

1 disque compact : 50 extraits de cris d'animaux.

24 cartes : 12 catégorie débutant
12 catégorie expert
(25 images par carte)

1 feuillet de contrôle : pour le meneur de jeu.

1 livret de présentation

200 jetons : avec lesquels on recouvre les cases qui correspondent aux sons identifiés.

OBJECTIFS :

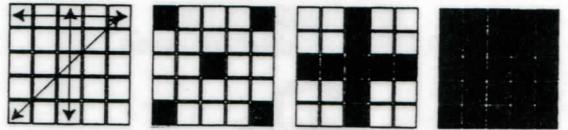
- Obtenir le plus grand nombre de bingos; **OU**
- Accumuler un total de 500 points en additionnant les chiffres correspondant aux associations réussies, selon le style de jeu choisi par le meneur de jeu.

N.B. : La case du centre n'est pas gratuite.

RÈGLEMENTS :

Le meneur de jeu :

- 1- Remet les cartes aux joueurs selon de niveau de difficulté choisi;
- 2- Décide du type de combinaison. Ex :



- 3- Active la fonction « Shuffle » ou « Random » du lecteur de disques compacts (s'assurer qu'il n'y a qu'un seul disque dans le chargeur) et démarre le jeu en appuyant sur la touche « Play »;
- 4- Note les numéros sortants sur le feuillet de contrôle.

Le joueur :

- 1- Regarde attentivement les images de sa carte dès qu'il en prend possession;
 - 2- Marque la case qui correspond au son entendu;
 - 3- Crie « Bingo » lorsqu'il atteint l'objectif fixé.
- Si la carte est gagnante, on procède à une nouvelle partie.
 - Si la carte n'est pas gagnante, elle est retirée et la partie continue.