

Charly au zoo

Un jeu d'observation et de mémoire pour 2 à 5 joueurs de 4 à 8 ans.

Avec lexique sur les animaux à lire ou raconter.

Idée : Markus Nikisch

Illustration: Marcus Pfister

Durée de la partie : env. 10 minutes

Charly est un canard bien curieux. S'il entend ou voit quelque chose, il va aussitôt voir ce que c'est, en nageant ou en se dandinant. Aujourd'hui, il est tout excité, car, pour la première fois de sa vie, il va au zoo. Il y rencontrera des animaux du monde entier, qu'il n'a encore jamais vus. Avec Charly, pourrez-vous trouver de quels animaux il s'agit ?

Contenu

- 1 Charly
- 1 enclos d'animaux
(dans lequel les cartes
sont introduites)
- 15 cartes d'animaux
- 8 cases rondes
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

En regardant à travers les « trous » de l'enclos, on ne peut voir qu'une seule partie de l'animal ! Celui qui observera bien et qui aura une bonne mémoire pourra reconnaître l'animal qui est poussé hors de l'enclos et remportera la carte d'animal.

Le but du jeu est de récupérer en premier trois cartes d'animaux.

Chers parents,

Avant de jouer pour la première fois, regardez chacune des cartes d'animaux avec les enfants et décrivez-les avec eux. Dans le jeu, il y a cinq animaux différents :

- Hippopotame, orang-outan, caméléon, otarie, léopard

Demandez aux enfants de nommer les animaux et de dire ce qu'ils savent sur eux. Vous pouvez également lire le texte du lexique des animaux que vous trouverez à la fin de la règle du jeu.

Préparatifs

Regardez bien l'enclos des animaux. Sur la face avant, il y a quatre « trous » et au dos, il y en a trois.

Posez l'enclos au milieu de la table de manière à voir le côté avec les quatre trous. On ne jouera avec l'autre face que pour la variante pour « pros ».

Posez les huit cases en cercle autour de l'enclos, comme illustré. Mettez Charly sur n'importe quelle case.



Mélangez les quinze cartes d'animaux et empilez-les, faces cachées, à côté des cases. Prenez la carte du dessus de la pile, regardez-la et dites le nom de l'animal.

Sur l'enclos, on voit une flèche. Poussez la carte dans le sens de la flèche pour la faire rentrer dans l'enclos. La carte doit être introduite de manière à ce qu'une partie de l'illustration soit visible à travers le premier trou. Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez introduit en tout quatre cartes d'animaux dans l'enclos. Préparez le dé.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a été au zoo en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Avance Charly dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de points du dé.

Sur quelle case atterrit Charly ?

- **Charly dort !**

Passer une journée au zoo, est tellement fatiguant pour Charly qu'il s'est endormi.

Pose le pion tout doucement sur la case. C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.



- **Charly découvre un animal !**

Charly a vu un animal dans l'enclos.

Mais de quel animal s'agit-il ?

Tu as certainement déjà remarqué que les quatre « trous » de l'enclos sont de différentes tailles. Regarde bien à travers le plus petit « trou » : tu peux y voir une partie de l'animal.



Sais-tu de quel animal il s'agit ?

Dis le nom de l'animal aux autres joueurs.

Prends ensuite la carte du dessus de la pile et pousse-la dans l'enclos dans le sens de la flèche. La carte sur laquelle figure l'animal à deviner sort alors de l'autre côté de l'enclos.

- Si tu as trouvé le bon animal, tu gardes la carte et la poses devant toi.
- Si tu t'es trompé, tu remets la carte en-dessous de la pile.

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

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré la troisième carte d'animal : il gagne la partie.

Vous pouvez aussi convenir de jouer jusqu'à ce que toutes les cartes de la pile soient épuisées et qu'il ne reste plus que les quatre cartes dans l'enclos. Le gagnant est alors celui qui aura le plus de cartes.

Variante pour « pros »

Dans cette variante, on joue avec l'autre face de l'enclos. On y voit seulement trois « trous ».

La partie est jouée comme dans la variante précédente. Les joueurs doivent surtout bien se rappeler quels animaux se trouvent dans l'enclos, car avant de pousser une nouvelle carte de la pile dans l'enclos, il faut nommer l'animal bien qu'on ne le voie pas. La partie est terminée dès qu'un joueur a deviné trois animaux : il gagne la partie.

Lexique sur les animaux¹

L'hippopotame

L'hippopotame est végétarien et se nourrit presque exclusivement d'herbe. La journée, il passe le plus clair de son temps dans l'eau et ne regagne la terre ferme que la nuit pour aller se repaître de verdure. Malgré sa silhouette ronde comme un tonneau, il n'a pas un gramme de graisse sous la peau. Lorsqu'il bâille en ouvrant sa gueule immense, il est vraiment très impressionnant. Malheureusement, on a chassé l'hippopotame en grand nombre à cause de ses longues canines, souvent utilisées pour remplacer l'ivoire. En Afrique, il a ainsi pratiquement disparu de la plupart du territoire.

On ne le trouve plus aujourd'hui qu'au sud du Sahara.

Ce colosse a la vie longue : 40 ans dans son milieu naturel, et jusqu'à 50 ans en parc animalier.

L'orang-outan

L'orang-outan vit dans les forêts tropicales de Bornéo et de Sumatra. Contrairement aux chimpanzés et aux gorilles, il vit en solitaire.

Ce grand singe habite surtout dans les arbres et y passe aussi la nuit. Chaque soir, il s'y construit un nouveau nid douillet fait de branches et de feuillage. Il se nourrit principalement de fruits, mais également de noix, de plantes, d'écorce, de fourmis et de termites.

En milieu protégé, l'orang-outan peut atteindre 50 ans. Ailleurs, il est souvent victime de la chasse et sa vie est aussi menacée par la destruction de son environnement naturel.

Traduit mot à mot, son nom signifie « homme de la forêt ».

¹ © 2007 NordSüd Verlag, Zurich, les textes sont tirés du livre "Charly au zoo" de Marcus Pfister

Le caméléon

Il existe différentes espèces de caméléons, dont la moitié vit à Madagascar, la plus grande île d'Afrique. Mais on les trouve également dans d'autres pays d'Afrique, en Asie ou même dans le sud de l'Espagne.

Le caméléon vit dans les arbres et est parfaitement adapté à cet habitat. Sa longue queue lui sert de balancier. Elle lui est aussi très utile pour grimper : souvent, il l'enroule autour d'une branche, en guise de cinquième patte.

Ses gros yeux, complètement indépendants l'un de l'autre, peuvent bouger dans tous les sens. Il peut ainsi regarder en même temps dans deux directions différentes, devant, derrière, à gauche, à droite.

Dès qu'un insecte est dans les parages, le caméléon déploie sa longue langue à la vitesse de l'éclair. Ensuite, il n'a plus qu'à gober sa proie restée prisonnière de sa salive gluante.

Selon son humeur, il peut aussi changer de couleur. Lorsqu'on le contrarie, il devient de plus en plus foncé...

une vraie colère noire !

Son nom, plutôt étrange, vient du grec et signifie « Lion nain ».

L'otarie

Les otaries peuvent vivre 20 ans et se nourrissent principalement de poissons et de seiches.

Ces artistes ne présentent pas uniquement leurs tours d'adresse au zoo. Elles aiment beaucoup jouer en pleine nature également.

Le dompteur peut donc se fier à leur instinct et n'a plus qu'à développer leur talent naturel.

Le léopard

On reconnaît le léopard à ses taches irrégulières que l'on nomme rosettes. Les motifs et les nuances de sa fourrure peuvent cependant varier. Il existe même un léopard à la robe d'ébène appelé « panthère noire ».

Les léopards sont des animaux solitaires. Souvent, ils cherchent un endroit haut perché, la cime d'un arbre par exemple, où ils restent à l'affût en surveillant les environs.

Pour chasser, ils attendent l'obscurité du soir et de la nuit. C'est ensuite, à l'abri des branches, qu'ils cachent leur proie pour la manger plus tard en toute tranquillité.

On les trouve des côtes sud et ouest de l'Afrique jusqu'à l'est de la Russie. Sur leurs terrains de chasse naturels, ils peuvent vivre une quinzaine d'années, et 10 ans de plus dans un zoo.