



VISITE AU ZOO



Un jeu de François Petit
Illustrations : Irene Mark Gilo

La pochette contient 4 planches avec 12 grandes cartes Animaux, 12 petites cartes Animaux, 1 “carte” Appareil photo, 1 carte Restauration/Jeux, 1 planche Plan du zoo et 1 planche Cahier souvenir. Plusieurs règles utiliseront 2 pions et un crayon effaçable à l’eau ou effaçable à sec (non fournis avec la pochette).

Règle 1 : Visite au zoo - 2 joueurs : joueur et maître de jeu

Le joueur décide en début de partie des animaux qu’il veut voir. Il prend ensuite la carte du plan du zoo et trace avec un crayon le parcours qu’il va faire. On peut proposer une visite de 6 animaux. Le joueur trie les cartes Animaux (petites et grandes) en 2 catégories : les animaux qu’il verra pendant la visite, et ceux qu’il ne verra pas. Les cartes non utilisées seront mises de côté pour le restant de la partie. S’il le souhaite, le joueur peut écrire sur son cahier souvenir le nom des animaux qu’il va voir.

La visite commence ! Le joueur amène son pion Visiteur devant le premier animal de sa visite. Il prend alors l’appareil photo et “photographie” l’animal (il pose la petite photo de l’animal sur l’écran de l’appareil photo, l’appareil étant pris sur le côté). Clic ! La photo est prise et on “imprime” cette photo : on met la petite photo de l’animal dans le cahier souvenir. Et la visite continue. Le joueur déplace son pion jusqu’à l’enclos du deuxième animal qu’il veut voir. Il prend la photo puis pose la photo imprimée dans son cahier...

Quand il le souhaite, le maître du jeu annonce “Pause !”. Il cache le cahier souvenir et les petites photos encore non utilisées. Le plan du zoo reste visible.

Le joueur prend alors les grandes cartes Animaux et les classe en 3 séries. À gauche, les animaux qu’il a déjà vus, faces visibles (en pile ou en colonne si on veut mettre les animaux déjà vus dans l’ordre chronologique de la visite). Au centre, l’animal qu’il photographie (si “Pause !” a été annoncé quand il prenait une photo). À droite, les animaux qu’il n’a pas encore vus, et qui seront donc posés faces cachées et en pile.

Le maître du jeu vérifie avec le cahier souvenir. Si le joueur ne s’est pas trompé, le jeu reprend. Sinon, on corrige les erreurs puis le jeu continue. On pourra bien sûr proposer plusieurs pauses durant la partie.



Remarque : pour les joueurs qui le souhaitent, on pourra utiliser la carte Restauration-Jeux, moment où le visiteur mange son déjeuner et où les enfants jouent au toboggan, manège...

Variantes : - Pour faire travailler la mémoire davantage, on peut cacher également le plan du zoo en le posant face cachée sur le cahier souvenir.

- On pourra augmenter ou réduire le nombre d’animaux à voir selon les difficultés de chacun.

Règle 2 : Parcours et logique

Un joueur prend le plan du zoo, sélectionne 6 animaux et les pose devant lui dans l’ordre de la visite. Le second joueur doit alors tracer un parcours possible pour cette visite.

Variantes : - Un joueur trace le parcours dans le zoo et l’autre joueur pose dans l’ordre chronologique les animaux observés.

- On pourra dire quels animaux nous avons vus sur notre gauche, et ceux vus sur notre droite lors de la visite.



Règle 3 : Où es-tu ?

Vous avez perdu un ami qui visitait le zoo avec vous. Une annonce est faite “au micro”. À vous de pointer le bon endroit sur le plan.

Exemple : “Le petit Rémi attend ses parents entre l’enclos des tigres et le coin Restauration” Variante : conversation au téléphone : “Je suis sur le petit pont, devant l’enclos des ours”

Autres règles

4) **Mémocats** : Le jeu peut être utilisé en mémoire au préalable pour bien découvrir les 12 animaux.

5) **Où est l’animal ?** (pour 3 joueurs et plus) : On pose les 12 cartes Animaux sur la table (taille au choix des joueurs). Les 12 autres (cartes Défi) sont mises en pile, faces cachées. Puis un joueur pioche la première carte cachée et dit “Où est le ... ?”. Les autres joueurs doivent rapidement pointer du doigt la bonne carte posée sur la table. Le premier joueur à donner la bonne réponse gagne la carte Défi... Quand les 12 cartes ont été données, le joueur ayant le plus de cartes Défi gagne la partie.

6) **Raconte** (pour 2 joueurs) : Chaque joueur prend une série de 12 animaux. Le premier joueur commence : il sélectionne plusieurs animaux, les met dans l’ordre chronologique et raconte sa visite.

Exemple : “Ce matin, je suis allé au zoo. J’ai vu les lions puis les dromadaires. Après avoir mangé, j’ai observé les perroquets et enfin les ours”

L’autre joueur doit poser ses cartes Animaux qui correspondent et dans le bon ordre chronologique. Puis on compare les séries de cartes.

Remarque : on pourra complexifier les histoires selon le niveau des joueurs et augmenter le nombre d’animaux.