

SUR LA PISTE DES ANIMAUX

Jeu pour deux joueurs à partir de 3 ans et 5 mois.

Contexte : Pour fêter la fermeture de la chasse, les animaux de la forêt organisent une grande partie de cache-cache !

Matériel : (photos 1 et 2)

- 10 tampions (tampons-pions) de fabrication maison (voir plus loin)
- 1 plateau de jeu composé de 20 hexagones, de fabrication maison aussi (voir plus loin).
- 1 tampon-encreur (si vous n'en avez pas, une betterave rouge peut faire l'affaire, ou peut-être un sachet de thé usagé imbibé d'encre de chine ?...)

Fabrication des tampons : procurez-vous 10 bouchons de bouteille d'eau minérale et de la pâte à modeler. Remplissez à ras bord les bouchons de pâte. Puis à l'aide d'outils divers (crayon, cuillère, tournevis), gravez en négatif des empreintes d'animaux. Définissez cinq motifs de base et faites deux tampons différents par espèce d'animal : un tampon «adulte» (avec une grosse empreinte) et un tampon «bébé» (avec deux petites empreintes). Vous obtenez ainsi cinq paires adulte/bébé (photo 2).

Fabrication du plateau : pour chaque nouvelle partie, il faut un nouveau plateau de 20 hexagones, sur une feuille de format A3. L'idéal est donc de se bricoler un gros tampon-hexagone d'environ 3,5 cm de côté, à partir d'une bande de carton longue de 21 cm, pliée tous les 3,5 cm et dont les deux bouts seront reliés par du scotch.

Mise en place du jeu :

Le plateau de jeu est placé entre les deux joueurs.

Les dix tampions sont mélangés, faces

cachées, à côté du plateau de jeu.

Le joueur qui a le plus envie de commencer commence. Il prend un tampon sans regarder son motif, l'encre à l'aide du tampon-encreur, et le pose sur une case du plateau au choix. En le posant, il veillera à appuyer légèrement de manière à ce que l'empreinte s'imprime bien sur le plateau, mais il ne le re-soulève pas, de sorte qu'aucun des joueurs ne sait encore à quel animal correspond le tampon qui vient d'être posé.

Le second joueur prend à son tour un tampon, l'encre et le pose sur une case libre du plateau.

Les joueurs répètent l'opération à tour de rôle jusqu'à ce que les 10 tampons soient chacun sur une case différente du plateau (photo 3).

But du jeu : Parvenir à former plus de paires que son adversaire (une paire se composant d'un tampon adulte et du tampon bébé de la même espèce).

Déroulement du jeu : A son tour, un joueur soulève un tampon, le réencre à l'aide du tampon-encreur, et le repose une case plus loin.

Cette case d'arrivée peut déjà être occupée par un ou plusieurs tampions. Si le joueur pense que le tampon parent de celui qu'il vient de déplacer se trouve sur cette case, il le désigne et le soulève pour vérifier la parenté des empreintes. S'il a vu juste, il retire la paire de tampions du plateau et la pose devant lui. S'il s'est trompé, il repose le tampon là où il se trouvait et c'est à son adversaire de jouer.

Si, sur la case d'arrivée se trouve une empreinte de l'animal parent, il peut effectuer immédiatement un autre déplacement avec le même tampon. S'il arrive à nouveau sur une case contenant l'empreinte parente, il peut se déplacer à

nouveau, etc. Il peut ainsi s'il le souhaite remonter la piste jusqu'à la case où se trouve l'auteur présumé des empreintes, le désigner et s'il a vu juste, remporter la paire.

Un joueur n'a pas le droit de déplacer le tampion que son adversaire vient juste de déplacer au coup précédent. Mais il peut le soulever pour vérifier son empreinte au cas où il annoncerait avoir rassemblé une paire.

Conseil : pour une bonne lisibilité du plateau de jeu, posez de préférence les tampions contre un bord de l'hexagone pour éviter le chevauchement des empreintes.

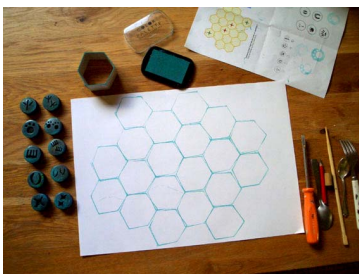
Fin de la partie : Lorsque la cinquième et dernière paire a été constituée, chaque joueur regarde combien il en a devant lui. Celui qui en a le plus gagne la partie.

Extension : Les joueurs spécialistes de la faune sauvage pourront rajouter 4 voire 6 paires d'animaux supplémentaires...

Légendes des photos ci-jointes :

1. Les différents éléments du jeu et les outils ayant servi à leur fabrication.
2. Vue rapprochée des fameux tampions (notez la finesse du travail de l'artiste). Vous aurez reconnus les différents animaux représentés (faisan, ours, blaireau, chevreuil et euh... zyrgul doré)
3. La phase de pose des tampions sur le plateau est terminée, c'est le moment de se concentrer.
4. Victoire 3-2 pour moi ! J'adore ce jeu.
5. Bon, on peut pas gagner à tous les coups.
6. Recherches matinales préliminaires.

© Famille Escoffier-Eder 14/11/2004
98 rue Pierre Brossolette, apt 9
92320 Châtillon



1
2



3
4



5
6

