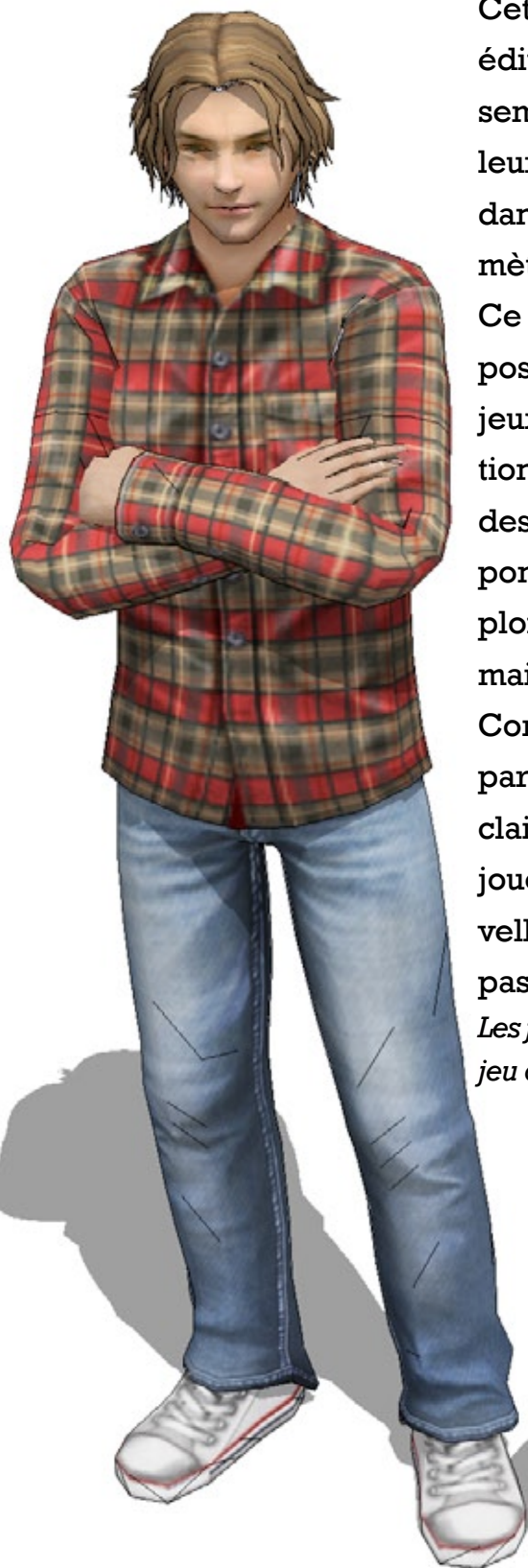


La malle Zoo logique

Inspirée de l'album ZOO LOGIQUE de Joëlle Jolivet édité aux éditions du Seuil jeunesse.

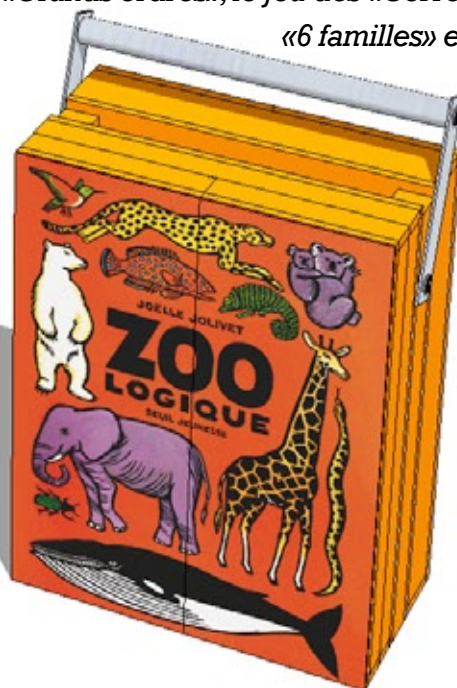


Cette malle a été conçue à partir de l'album «Zoo logique» édité chez Seuil jeunesse. Cet album-documentaire rassemble des centaines d'animaux classés selon leur habitat, leur couleur, s'ils vivent au chaud, au froid, dans les arbres, dans l'eau douce ou la nuit, mais beaucoup d'autres paramètres de classement entrent en jeu...

Ce foisonnement apparemment anarchique offre d'innombrables possibilités de jeux et de découvertes. Nous avons créé 5 jeux qui embrassent la globalité des possibilités d'utilisation de l'album. Nous avons aussi voulu exciter la curiosité des joueurs en les amenant à rechercher plus avant des réponses aux énigmes posées par les jeux de la malle en se plongeant dans d'autres livres qui apporteront les solutions mais aussi élargiront leur champ de découvertes.

Comme toutes les malles et expositions-animations conçues par Swann expo, les règles des jeux sont posées le plus clairement possible mais nous laissons toute liberté aux joueurs d'interpréter ces règles afin d'en inventer de nouvelles, nous l'avons maintes fois constaté, ils ne s'en privent pas...

Les jeux proposés dans la malle Zoo logique : Le jeu des «Biotopes», le jeu des «Grands ordres», le jeu des «Correspondances», le jeu des «6 familles» et le jeu du «Qui-suis je ?».

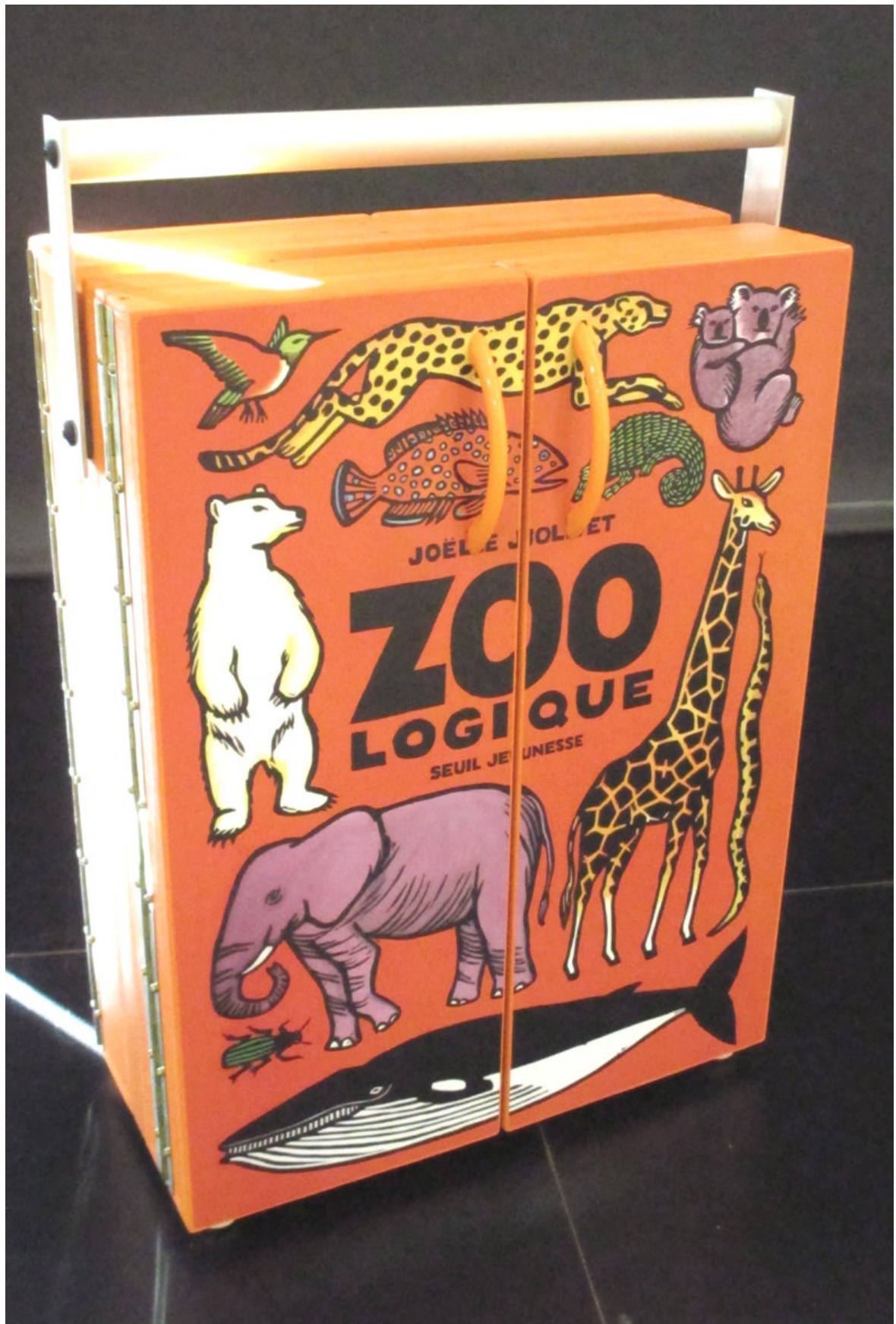




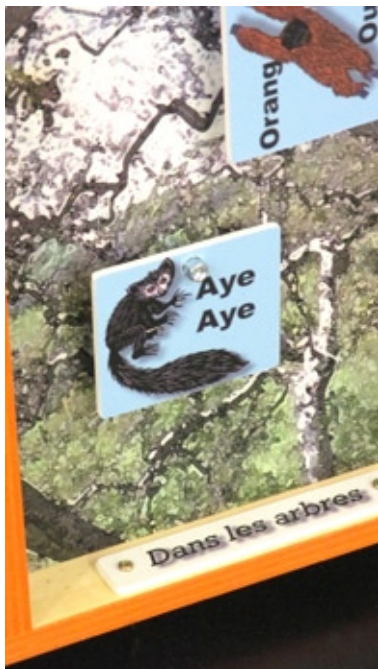
La malle Zoo logique est protégée par un «manteau» de mousse compacte de 20 mm d'épaisseur. Cette protection évite la plupart des chocs lors des transports de la malle mais n'affranchi pas des précautions d'usage à prendre pendant ses déplacements.

Une fois son manteau retiré, la malle laisse apparaître son architecture générale conçue au plus près de la maquette de ce magnifique album.





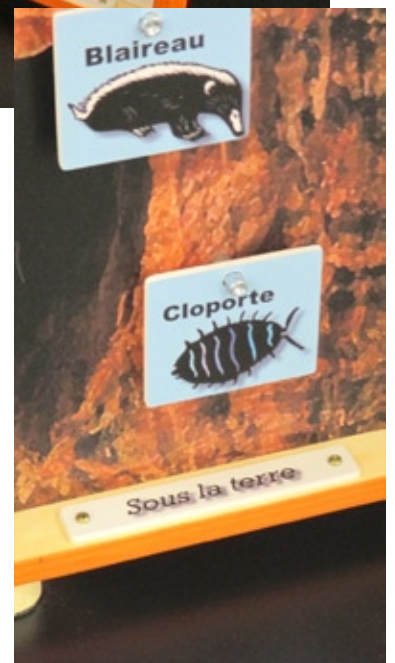
La malle côté recto. La couleur orange vif domine à l'extérieur de cette malle, reprenant ainsi les teintes éclatantes de l'album. Comme pour toutes les malles, les codes typographiques et iconographiques de l'album sont respectés à la lettre. La malle est fabriquée en bois de peuplier, inox, aluminium et cuivre jaune.

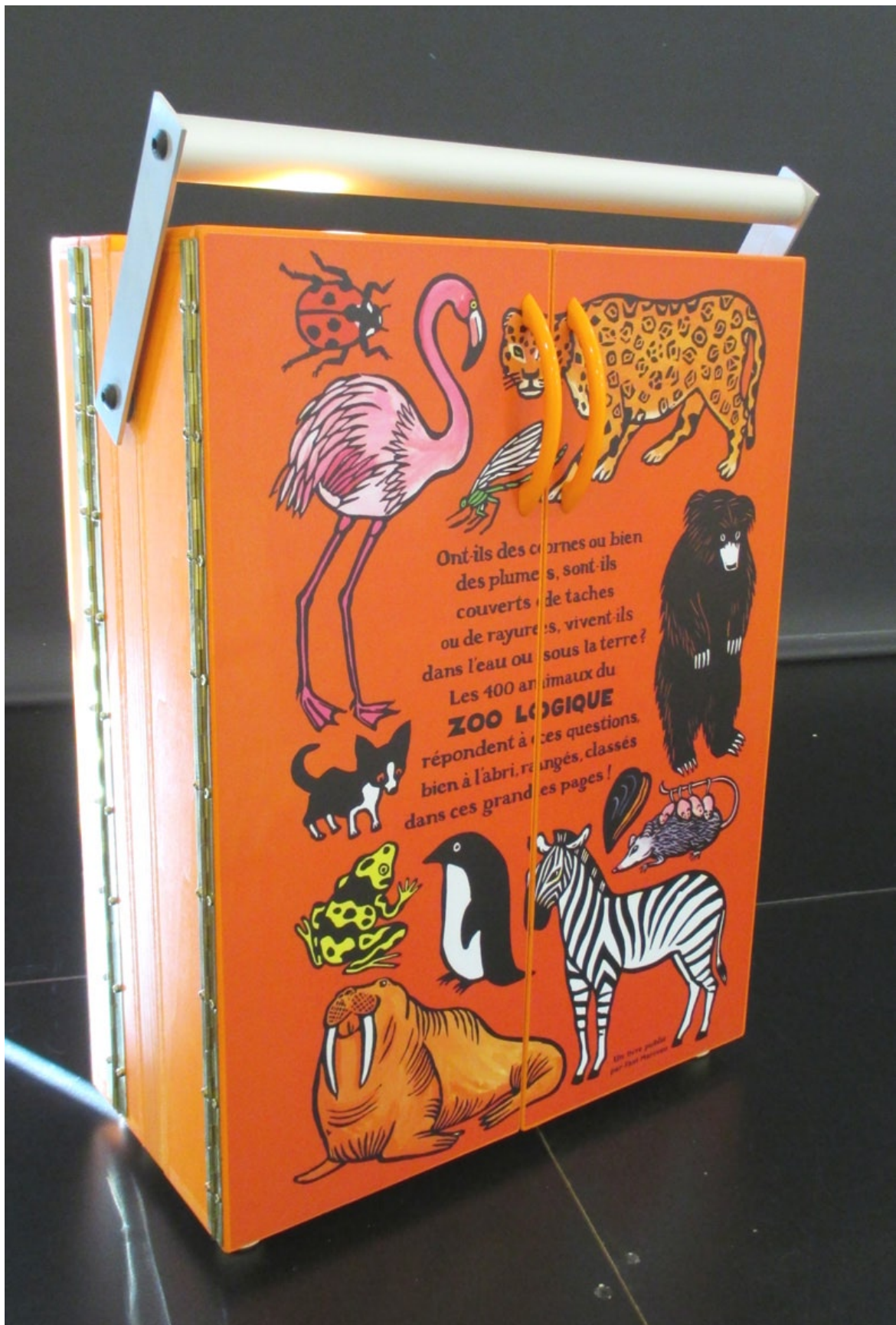


La malle ouverte sur sa face du jeu « Biotope ». Il s'agit de placer une série de cartes représentant des animaux du livre dans leurs univers respectifs (dans la mer, dans les arbres, sous la terre, dans l'eau douce); attention aux pièges !..



Cette grosse boîte s'ouvre comme une malle de voyage. Les charnières de fermeture en acier cuivré jaune ont été choisies pour accentuer cet effet.





La malle côté verso. Ici comme au verso, les codes typographiques et iconographiques de l'album sont respectés à la lettre. Le texte et la composition graphique de quatrième de couverture de l'album sont repris tel quel.



La malle ouverte sur la face de rangement des jeux :

«Correspondance»,
«Grands ordres»,
«Qui-suis je ?»
et «6 familles»



Tous les jeux sortis du côté recto de la malle :

- ① 5 fiches des règles des jeux.
- ② 48 boîtes des jeux «Grands ordres» et «Correspondances».
- ③ L'album dans son compartiment.
- ④ 2 boîtes de rangement des cartes des jeux «Qui-suis je ?» et «6 familles»



Ci-dessus, les 15 cartes du jeu du «Qui-suis je ?», les 30 cartes du jeu des «6 familles» et leur coffret de rangement en bois.

Ci-dessous, quelques unes des 48 boîtes des jeux «Correspondances» et «Grands ordres».

Les cartes et les jetons de jeux sont imprimées sur des feuilles de polyéthylène indéchirable et sur du PVC 3 mm rigide.



RÈGLE DU JEU des «CORRESPONDANCES»

-24 jetons jaunes animaux.

-24 boîtes des «CORRESPONDANCES».

**Étale les 24 jetons «animaux», retournés,
faces cachées sur la table.**

Pioche un jeton.

**Désigne la boîte qui te semble correspondre
à la description de l'animal .**

*(ex: tu as tiré le jeton «colibri», tu penses que la boîte «Géant-minuscule /
à plumes» correspond à la description du colibri).*

Prends cette boîte et vérifie ton choix en l'ouvrant.

**Si tu t'es trompé ou que la boîte est déjà occupée
par un jeton, tu gardes le jeton que tu as pioché.**

**Si ton choix est le bon tu déposes le jeton dans la boîte
que tu reposes avec les autres.**

**Tu mélanges les boîtes pour que les autres joueurs
ne puissent pas la repérer.**

C'est au joueur suivant de jouer.

**À épuisement des 24 jetons, le gagnant est celui qui a le
moins de jetons en sa possession.**

RÈGLE DU JEU des «GRANDS ORDRES»

-24 jetons rouges animaux.

-24 boîtes des «GRANDS ORDRES».

**Étale les 24 jetons «animaux», retournés,
faces cachées sur la table.**

Pioche un jeton.

**Désigne la boîte qui te semble correspondre
à l'ordre auquel appartient l'animal.**

*(ex: tu as tiré le jeton «chimpanzé», tu penses qu'il appartient
au «grand ordre des singes»).*

Prends cette boîte et vérifie ton choix en l'ouvrant.

**Si tu t'es trompé ou que la boîte est déjà occupée
par un jeton, tu replaces le jeton dans la pioche.**

Tu ne marques pas de points.

**Si ton choix est le bon tu déposes le jeton dans la boîte
que tu replaces avec les autres. Tu engranges le nombre de
points correspondant à la difficulté de la boîte.**

**Tu mélanges les boîtes pour que les autres joueurs ne
puissent pas la repérer.**

C'est au joueur suivant de jouer.

**À épuisement des 24 jetons, le gagnant est celui qui a
amassé le plus de points.**

RÈGLE DU JEU des «6 FAMILLES»

-30 cartes à jouer.

-6 joueurs maximum.

Le but du jeu est de regrouper une famille entière constituée de 5 cartes, et de l'abattre sur la table en annonçant : «Famille».

Le jeu se compose des 6 familles suivantes :

**Dans les arbres, Sur le sable, À taches/À rayures,
Au chaud, Au froid, A plumes.**

Chaque joueur reçoit 5 cartes. Le reste des cartes est posé au milieu de la table (c'est la PIOCHE).

Le 1^o joueur demande à un autre joueur une carte qui lui manque pour compléter une famille.

Si celui-ci a la carte, il doit lui donner. Le joueur peut alors redemander une carte, soit au même joueur, soit à un autre, jusqu'à ce qu'il se trompe. Il doit alors prendre une carte dans la PIOCHE.

Le joueur suivant peut alors jouer.

Le gagnant est celui qui a abattu le plus de familles.

RÈGLE DU JEU «BIOTOPES»

-19 jetons animaux.

Étaler les 19 jetons «animaux», retournés,
faces cachées sur la table.

À tour de rôle, chaque joueur pioche un jeton.

Remplace l'animal dans l'élément qui te semble être le sien.
Tu as le choix entre «**Sous la terre**», «**Dans la mer**»,
«**Dans l'eau douce**», «**Dans les arbres**».

Vérifie ton choix dans l'album **ZOO LOGIQUE**.

Si tu t'es trompé, tu gardes le jeton.

À épuisement des jetons, le gagnant est celui qui a le moins
de jetons en sa possession.

**Tu peux inventer d'autres
règles du jeu si tu le veux...**

RÈGLE DU JEU «QUI SUIS-JE ?»

-15 cartes questions/indices.

Il s'agit de découvrir le nom d'un animal qui se cache derrière des questions/indices. (15 cartes pour 15 animaux).

Les joueurs désignent un maître du jeu qui dirigera la partie et en sera l'arbitre.

Le maître du jeu tire, au hasard, une des 15 cartes du jeu. Il énonce la première question/indice et sa valeur en point.

Les joueurs vont alors pouvoir faire une proposition, individuellement et par écrit, au maître du jeu.

Sur une petite feuille de papier chaque joueur inscrit son prénom et la proposition du nom de l'animal à découvrir. Il remet cette feuille au maître du jeu qui valide ou invalide en silence chaque proposition. Les joueurs ayant trouvé la bonne réponse se voient attribuer le nombre de points correspondant à la valeur de la question/indice.

Les joueurs n'ayant pas donné la bonne réponse poursuivent la partie en essayant de répondre aux autres questions/indices.

Les valeurs des questions/indices s'échelonnent de 1 à 4 points en fonction de leur niveau de difficulté.

À la fin de la partie, le gagnant est le joueur qui a amassé le plus grand nombre de point.