

## Cri des animaux

### **Présentation du jeu,**

Avec **Le cri des animaux**, votre enfant va découvrir de nombreux animaux, leur cri, et le milieu dans lequel ils vivent.

### **Contenu**

1CD

36 jetons

6 planches de jeu :

Planche rouge : la ferme

Planche vert clair : la prairie

Planche orange : la forêt

Planche jaune : la savane et le désert

Planche vert foncé : la jungle

Planche bleue : l'océan et la banquise

1 règle

### **Comment on joue ?**

**Jeu1:** découverte des cris des animaux (PISTE 1 DU CD) :

votre enfant pose devant lui toutes les planches. Mettez en route le CD sur la piste 1. Votre enfant va découvrir planche par planche tous les animaux et leur cri.

**Jeu 2:** le loto : « Où est cet animal » : ce jeu se joue à 1, 2, 3 ou 6 joueurs.

Les joueurs prennent le même nombre de planches (elles doivent toutes être utilisées).

- Préparation : les jetons sont posés face visible sur la table. Mettez le CD en marche sur une des pistes de 2 à 6 (chacune de ces pistes correspond à une partie différente).

- On entend un premier cri. Les joueurs doivent reconnaître l'animal qui fait ce cri. Le joueur qui possède la planche avec l'animal prend le jeton et le pose dessus.

- Le premier qui a complété sa ou ses planches a gagné !

Les différents cris sont suffisamment longs pour que chacun ait le temps de reconnaître le cri et de prendre le jeton.

Si on joue avec des petits, il est possible de trier au préalable les jetons sur la table au milieu. On peut également mettre le CD sur pause. Par contre, on ne peut pas revenir en arrière car la partie recommence au début.

**jeu 3:** le jeu de rapidité « À qui est ce cri ? » : ce jeu se joue à autant de joueurs qu'on veut, uniquement avec les jetons.

- Préparation : tous les jetons sont mélangés sur la table, face visible. - Mettez le CD en marche sur les pistes 8, 9 ou 10.

- « Ouah ! Ouah ! Le chien aboie. » On entend un cri. Le premier joueur qui reconnaît le cri attrape le jeton, et ainsi de suite avec les autres cris.

- À la fin de la partie, chacun compte ses jetons. Celui qui en a le plus grand nombre gagne.

**Jeu 4:** le quit: un jeu pour découvrir le vocabulaire autour des cris des animaux.

C'est une variante du jeu 3, sans le cri de l'animal :  
« Qui bêle ? Le mouton ou le cochon ? Trop facile ! Le mouton. »