



2-4 ÂGE 6-99



La chasse aux bestioles

Un jeu amusant et divertissant qui travaille :

- La mémoire de travail
- L'attention et le repérage visuel
- La gestion de l'impulsivité
- La dextérité et la motricité fine
- L'imagerie mentale



RÈGLES DU JEU

But du jeu : Être le premier à accumuler 8 points en identifiant et en mémorisant des bestioles.



LUDO

Ludo est un petit personnage qui adore s'amuser. Son rôle est de s'assurer du bon déroulement du jeu et de proposer différentes variantes afin de rendre chaque partie des plus amusantes! Il vous guidera tout au long du jeu pour vous donner des précisions et vous proposer des choix.



MÉNINGE

Méninge est un personnage très intelligent. Son rôle est de prodiguer des conseils éducatifs afin d'optimiser l'utilisation du jeu. Il sera l'allié des parents, des enseignants et des professionnels qui souhaitent maximiser les opportunités d'apprentissage en cours de partie.



LE JEU

Soyez le plus grand collectionneur d'insectes en prenant part à une compétition de chasseurs de bestioles qui stimulera votre mémoire, votre sens de l'observation et votre rapidité. À vos loupes et filets! Prêts... partez!

LES BESTIOLES

Voici les **6 différentes bestioles** que l'on retrouve sur les cartes.



Sur chaque **Carte Bestioles**, toutes les bestioles sont illustrées, **sauf une**.


Observe attentivement chaque carte afin d'**identifier la bestiole manquante**.



Par exemple, sur cette carte, il manque la coccinelle.



2 AVENTURES AMUSANTES

TITRES DES JEUX	ÂGE SUGGÉRÉ	PRINCIPALES COMPÉTENCES SOLLICITÉES
LA COLLECTION DE BESTIOLES <ul style="list-style-type: none">• Niveau 1 : LES PETITS COLLECTIONNEURS• Niveau 2 : LES GRANDS CHASSEURS• Niveau 3 : LES CHASSEURS EXPERTS	6 - 7 8 - 10 10 +	- Sens de l'observation - Attention - Gestion de l'impulsivité - Mémoire de travail (niveaux 2 et 3)
 PATTES DE MOUCHE	6 +	- Sens de l'observation - Attention - Dextérité - Imagerie mentale - Mémoire de travail

LA COLLECTION DE BESTIOLES

NIVEAU 1 : LES PETITS COLLECTIONNEURS

Vous aurez besoin des bestioles, des 36 Cartes Bestioles (fond bleu), de la loupe et des 24 feuilles.

PRÉPARATION

- 1 Chaque joueur prend **6 bestioles en plastique** (une de chaque espèce) et les place devant lui.
- 2 Brassez les **36 Cartes Bestioles** et déposez-les en pile, face cachée. Placez les **24 feuilles** (pointage caché) et la **loupe** à la portée de tous.

DÉROULEMENT

- 1 Chaque joueur prend **5 Cartes Bestioles** et les place en ligne devant lui, face visible.
- 2 Au signal, les joueurs doivent trouver le plus rapidement possible sur chaque carte la bestiole manquante, la récupérer parmi ses bestioles de plastique et la placer devant la carte correspondante.
- 3 Dès qu'un joueur a terminé sa séquence, il doit s'emparer de la loupe en imitant le bruit de l'abeille (Bzz Bzz). Ce signal met fin au tour de jeu et tous les joueurs doivent cesser de jouer.



- 4 **VÉRIFICATION DE LA SÉQUENCE** – À tour de rôle, en débutant par celui qui s'est emparé de la loupe, les joueurs valident, à voix haute, leur séquence. Tous ceux qui ont placé **toutes** leurs bestioles correctement pigent une **feuille** au hasard.
- 5 **NOUVEAU TOUR DE JEU** – À chaque nouveau tour, les joueurs mettent de côté les cartes qu'ils viennent de jouer et pigent 5 nouvelles cartes. Lorsque la pile de cartes est épuisée, remélangez toutes les cartes pour former une nouvelle pile.



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce qu'un joueur accumule **8 points**. En cas d'égalité, les joueurs impliqués jouent un autre tour de jeu et on vérifie la séquence en débutant par celui qui s'est emparé de la loupe. S'il a la bonne séquence, il remporte la partie. Sinon, on vérifie les réponses des autres joueurs jusqu'à ce qu'un joueur gagne une feuille.

IMPORTANT

Lorsque vous réalisez que vous avez déjà placé une bestiole devant une carte et que la même bestiole est absente sur une autre carte, retournez simplement la carte.



NIVEAU 2 : LES GRANDS CHASSEURS

Vous aurez besoin des bestioles, des 36 Cartes Bestioles (fond bleu), des Cartes Filets, de la loupe et des 24 feuilles.

PRÉPARATION

- 1 Chaque joueur prend 1 Carte Filet et 6 bestioles (une de chaque espèce) et les place devant lui.
- 2 Brassez les 36 Cartes Bestioles et déposez-les en pile, face cachée. Placez les 24 feuilles (pointage caché) et la loupe à la portée de tous.

DÉROULEMENT

- 1 Chaque joueur prend 3 Cartes Bestioles et les place, face cachée, en ligne devant lui.
- 2 Au signal, tous les joueurs retournent leurs cartes en même temps. Ils doivent trouver le plus rapidement possible, sur chaque carte, la bestiole manquante et la mémoriser.
- 3 Dès qu'un joueur croit avoir mémorisé sa séquence, il doit s'emparer de la loupe en imitant le bruit de l'abeille (Bzz Bzz). Ce signal met fin au tour de jeu et oblige tous les joueurs à retourner leurs cartes face cachée.
- 4 Les joueurs tentent alors de placer leurs bestioles de plastique sous les cartes où ces dernières sont absentes.



CARTE FILET

Cette carte est un passe-partout. Elle remplace n'importe quelle bestiole que vous avez oubliée. La Carte Filet ne peut servir qu'une seule fois dans la partie. Utilisez-la judicieusement!

ATTENTION!

Il ne faut pas toucher aux bestioles avant que les cartes soient retournées.

Petit conseil : mémorise la séquence en ordre, de gauche à droite, et répète-la tout bas plusieurs fois.



DOUBLONS DE BESTIOLES!

Si la **même bestiole est absente sur deux cartes ou plus** dans la même séquence, on ne la place tout simplement pas.



Exemple :



La réponse est :

—



—



- 5 VÉRIFICATION DE LA SÉQUENCE** – À tour de rôle, en débutant par celui qui s'est emparé de la loupe, les joueurs retournent leurs cartes, face visible et valident à voix haute, leur séquence. Tous ceux qui ont placé leurs bestioles dans le bon ordre pigent une **feuille** au hasard.



- 6 NOUVEAU TOUR DE JEU** – À chaque tour de jeu, les joueurs mettent de côté les cartes qu'ils viennent de jouer et en pigent des nouvelles. Tous les joueurs qui ont gagné une feuille au tour précédent ajoutent **1 Carte Bestiole** de plus à mémoriser, et ce, jusqu'à un **maximum de 5 cartes**. Lorsque la pile de cartes est épuisée, remélanguez les cartes pour former une nouvelle pile.

FIN DE LA PARTIE

Le 1^{er} joueur à accumuler **8 points** gagne la partie! En cas d'égalité, les joueurs impliqués font un autre tour de jeu. On vérifie la séquence de celui qui s'est emparé de la loupe. S'il a la bonne séquence, il remporte la partie. S'il s'est trompé, on vérifie la séquence des autres joueurs. Le premier qui obtient une feuille remporte la partie.

Lorsque vous aurez bien maîtrisé cette façon de jouer, passez au **Niveau 3** pour encore plus de défis!



NIVEAU 3 : LES CHASSEURS EXPERTS

Vous aurez besoin des bestioles, des 36 Cartes Bestioles (fond bleu), des 6 Cartes Spéciales (fond vert), des Cartes Filets, de la loupe et des 24 feuilles.

PRÉPARATION

- 1 Mélangez les **6 Cartes Spéciales** au paquet de **Cartes Bestioles**.
- 2 Le jeu **LES CHASSEURS EXPERTS** se joue comme le jeu **LES GRANDS CHASSEURS**, donc distribuez **1 Carte Filet**, **6 bestioles** (1 de chaque espèce) et **3 Cartes Bestioles** à chaque joueur pour débiter la partie.



CARTES BOCAL (x2)

Lorsqu'une **Carte Bocal** apparaît dans vos **Cartes Bestioles**, c'est comme si vous aviez déjà capturé une bestiole! Vous devez placer sous cette carte une bestiole **qui ne fait pas partie de votre séquence**.



La mouche, l'abeille et le criquet auraient aussi été acceptés.



CARTES BOUSSELE (x2)

Lorsqu'une **Carte Boussole** apparaît dans vos **Cartes Bestioles**, vous perdez le nord! Vous devez **inverser la séquence des bestioles**, c'est-à-dire que vous devez les placer **de droite à gauche** plutôt que de gauche à droite.

S'il y a plus d'une **Carte Boussole** dans la séquence, l'effet reste toujours le même.



CARTES TUE-MOUCHE (x2)

Coup de chance! Lorsqu'une **Carte Tue-mouche** apparaît dans vos **Cartes Bestioles**, celle-ci fait fuir les bestioles. Il s'agit donc d'une carte gratuite. Vous n'avez pas à placer de bestiole sous cette carte.



Plus vous avez de **Cartes Spéciales** dans votre séquence, plus le défi sera grand. Bonne chasse!



PATTES DE MOUCHE

Serez-vous capable d'identifier les bonnes bestioles uniquement avec le sens du toucher?

Vous aurez besoin des bestioles, des 36 Cartes Bestioles (fond bleu) et des 24 feuilles.

PRÉPARATION

- 1 Chaque joueur prend **6 bestioles** (une de chaque espèce) et les place devant lui.
- 2 Brassez les **36 Cartes Bestioles** et déposez-les en pile, face cachée. Placez les **24 feuilles** (pointage caché) à la portée de tous.

DÉROULEMENT

- 1 Le premier joueur prend **1 Carte Bestiole** et la place devant lui, face visible. Il doit trouver sur la carte la bestiole manquante et la mémoriser.
- 2 Lorsque le joueur est prêt, **il ferme les yeux**. Avec ses mains, il regroupe et mélange ses 6 bestioles ensemble et tente de trouver celle qu'il a mémorisée. Il la place ensuite devant lui.
- 3 Lorsqu'il a terminé, le joueur ouvre les yeux. S'il a trouvé la bonne bestiole, il gagne une **feuille**. Lors de son prochain tour de jeu, il devra ajouter une **Carte Bestiole** supplémentaire, donc jouer avec 2 nouvelles cartes, et ce, jusqu'à un maximum de 5 cartes. S'il fait une erreur, il recommence à son prochain tour de jeu avec le même nombre de cartes.
- 4 C'est au tour du joueur suivant de s'exécuter de la même façon.

DOUBLONS DE BESTIOLES!

Voir page 6

Prenez le temps d'observer et de toucher les bestioles pour définir ce qui les différencie (la forme des ailes, du corps et des pattes).

Par exemple, faites remarquer à l'enfant que la libellule a un long corps tandis que celui de l'abeille est plus court et dodu.

Augmentez progressivement le niveau de difficulté. Pour les Chasseurs débutants, la séquence sera de 2 **Cartes Bestioles** maximum tandis que les Chasseurs experts peuvent se rendre jusqu'à 5 cartes.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce qu'un joueur accumule **8 points**. Si après avoir joué le même nombre de tours de jeu des joueurs sont à égalité, ils doivent rejouer jusqu'à la fin du bris d'égalité.

