



JEU DE MÉMOIRE ANIMAUX

RÈGLES DU JEU

Plusieurs millions d'espèces animales vivent sur notre planète. Certaines se ressemblent comme le loup et le renard, d'autres sont très dissemblables tel l'écureuil et le scolopendre.

L'Homme a tenté, depuis des millénaires, de regrouper les animaux selon leur ressemblance. Il avait établi un classement graduel : embranchements, classes, ordres, familles, genres pour terminer par les espèces.

Ce jeu tente d'approcher cette classification en trois étapes : les classes (mammifères, poissons, reptiles...), les ordres (parmi les mammifères : carnivores, insectivores, rongeurs...) et les familles (parmi les carnivores : canidés, félidés...).

Cette classification ancienne est remplacée aujourd'hui par la classification phylogénétique (voir le jeu ENV041).

MATÉRIEL :

Trois séries de vingt cartes.

BUT DU JEU :

Rassembler le maximum de paires d'animaux selon leur degré de ressemblance (« classes » pour la première série, « ordres » pour la seconde série et « familles » pour la troisième série).

DESCRIPTIF DES SÉRIES :

CLASSES (cartes roses) :

- ARTHROPODES : araignées, scorpions
- CRUSTACÉS : crabes, scolopendres
- INSECTES : papillons, guêpes
- MOLLUSQUES : escargots, moules
- POISSONS CARTILAGINEUX : requins, raies
- POISSONS OSSEUX : carpes, hippocampes
- BATRACIENS : grenouilles, tritons
- REPTILES : lézards, tortues
- OISEAUX : pies, manchots
- MAMMIFÈRES : girafes, baleines

ORDRES (cartes vertes) DE LA CLASSE DES MAMMIFÈRES :

MARSUPIAUX : kangourous, koalas

CHIROPTÈRES : roussettes, noctilions

INSECTIVORES : hérissons, taupes

PRIMATES : singes, hommes

LAGOMORPHES : lapins, lièvres

CÉTACÉS : baleines, dauphins

PINNIPÈDES : phoques, otaries

CARNIVORES : tigres, belettes

ARTIODACTYLES : bœufs, girafes

PÉRISSODACTYLES : chevaux, rhinocéros

FAMILLES (cartes bleues) DE L'ORDRE DES CARNIVORES :

CANIDÉS : loups, renards

MUSTÉLIDÉS : loutres, furets

PROCYONIDÉS : ratons laveurs, coatis

URSIDÉS : pandas, ours

PHOCIDÉS : phoques, éléphants de mer

FÉLIDÉS : chats, lions

HERPESTIDÉS : suricates, mangoustes

VIVERRIDÉS : civettes, genettes

HYÉNIDÉS : hyènes, protèles

MÉPHITIDÉS : télagons, moufettes

DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs choisissent une série (de préférence suivre l'ordre : classes, ordres, familles). Ils regroupent les cartes par paires en s'aidant si besoin des listes ci-dessus.

Quand les joueurs ont assimilé les paires, ils retournent les cartes sur la table en les mélangeant.

À tour de rôle, ils retournent 2 cartes. Si les 2 cartes forment une paire, ils gardent ces cartes et rejouent. Sinon c'est au tour du joueur suivant.

FIN DE PARTIE :

Quand toutes les paires ont été trouvées, la partie est terminée.

Le joueur qui a le plus de cartes a gagné.