

DÉCOUVRE ÉGALEMENT LE GRAND JEU MISSION ANIMAUX,  
AVEC 250 ANIMAUX À TROUVER!



Relecture scientifique : André Duco, agrégé de l'Université

Photos : Shutterstock.com et AdobeStock

© 2022 Diset

Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A.:  
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
Groupe Jumbodiset - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.fr@jumbodiset.com](mailto:info.fr@jumbodiset.com)

**Nathan**

réf. 31315

printing : PANTONE 281

**Nathan**



**CONTENU :**  
• 1 plateau de jeu  
• 100 cartes

# MISSION ANIMAUX

## LA JUNGLE



**4-99 ANS**

## BUT DU JEU

Être le plus rapide à retrouver 20 animaux sur le plateau de jeu.

## PRÉPARATION

- Assemblez les 4 parties du plateau comme vous le voulez (en carré, en ligne, en « L »...)
- Il existe un très grand nombre de combinaisons possibles, ce qui empêche de mémoriser le plateau d'une partie à l'autre.
- Installez-le sur la table, à égale distance de tous les joueurs.
- Posez les cartes en pile, face cachée, à côté du plateau.

## AVANT DE JOUER

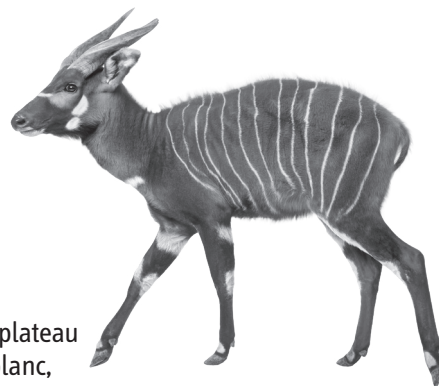
Prenez le temps de bien observer et identifier les animaux sur le plateau en les nommant. Certains sont très colorés, d'autres sont noir et blanc, certains ont des rayures ou des taches, des cornes, un bec, 2, 4 pattes ou pas du tout... Certains animaux se ressemblent beaucoup : attention à ne pas confondre l'okapi avec le bongo !

## COMMENT JOUER ?

- Le joueur le plus jeune prend la première carte de la pile et la retourne : top c'est parti ! Tous les joueurs cherchent l'animal sur le plateau.
  - Le premier qui l'a trouvé pose son doigt dessus et garde la carte qu'il a gagnée.
- Attention, il faut d'abord reconnaître l'animal sur la carte et ce n'est pas toujours facile ! Si plusieurs joueurs posent leur doigt en même temps sur l'animal et qu'on n'arrive pas à déterminer le vainqueur, la carte est remise sous la pile et un des joueurs en pioche une nouvelle.

## FIN DE LA PARTIE

Celui qui réussit le premier à collecter **20 cartes** a gagné.



## POUR PROLONGER LE JEU...

- Avec les plus jeunes : jouez à retrouver sur le plateau tous les papillons, les singes, les oiseaux, les animaux rouges, jaunes, verts...
- Avec les plus grands : jouez à retrouver tous les reptiles, les amphibiens, les mammifères...

## L'ANIMAL MYSTÉRIEUX

- Un des joueurs choisit secrètement un animal sur le plateau.
  - Les autres joueurs, chacun à leur tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, posent une question pour trouver de quel animal il s'agit : « Pond-il des œufs ? », « A-t-il 4 pattes ? », « Vit-il dans l'eau ? », « A-t-il une carapace ? », etc.
  - Le joueur répond uniquement par « **oui** », « **non** » ou « **je ne sais pas !** ».
- Chaque joueur ne peut proposer que 2 noms d'animaux. S'il se trompe 2 fois, il a perdu et ne peut plus poser de nouvelle question. Celui qui trouve l'animal mystérieux a gagné et c'est à son tour de faire deviner un animal.

## ANIMAUX EN DANGER !

Pour sensibiliser les enfants à la **protection du monde animal**, vous verrez parfois le symbole **M** sur le plateau.

Cela signifie que cette espèce est **menacée de disparition**.

Pour aller plus loin, rendez-vous sur le site Internet d'un programme de protection du monde sauvage, comme par exemple le Fonds mondial pour la nature (WWF).

