



Règles et corrections des jeux de l'exposition La vie de la Forêt



Le loto des couleurs

Règle du jeu

Difficulté : **Facile**

Âge : **à partir de 3 ans**

Prenez chacun une planche de jeu, mélangez les cartes puis étalez-les face cachée.

Prenez tour à tour une carte, si elle correspond à la couleur de votre planche, déposez la carte dessus, sinon reposez la carte face cachée.

Le premier à avoir rempli sa planche a gagné !

Le mémoire de la forêt

Règle du jeu

Difficulté : **Facile**

Âge : **à partir de 3 ans**

Chacun votre tour, retournez deux cartes du plateau de jeu.

Si elles sont identiques, prenez les deux cartes.

Si elles sont différentes, replacez-les face cachée.

C'est au joueur suivant de tenter sa chance.

Le gagnant est celui qui aura le plus de paires.

Lorsque toutes les cartes sont ramassées, apprenez à dessiner les espèces grâce aux fiches pas à pas mises à disposition.

Mycorhizes

Règle du jeu

Difficulté : Facile

Âge : à partir de 7 ans

Prenez un pion par joueur et placez le sur un des deux départs (flèche rouge) du plateau de jeu.

Chaque joueur reçoit une carte champignon. L'objectif est de trouver les ressources dont il a besoin.

Lancez le dé chacun votre tour puis arpentez les chemins forestiers à la recherche de vos précieuses ressources.

Lorsque vous arrivez sur une tuile, retournez-la. Si cette ressource vous est utile, gardez-la. Sinon, replacez-la face cachée ou face visible.

À vous de choisir entre coopération ou compétition.

Où vis-tu ?

Règle du jeu

Difficulté : **Moyen**

Âge : **à partir de 3 ans**

Ce jeu est adaptable pour les cartes espèces en fonction de l'âge des enfants.

Le joueur lance le dé :

- Si le dé indique un milieu de vie (couleur), le joueur cherche un animal vivant dans ce milieu puis le pose sur le plateau de jeu.
- Si le dé tombe sur la face noire, le joueur qui a lancé le dé ferme les yeux et pioche un animal au hasard. Puis il le regarde et tente de le placer sur la bonne planche "milieu".
- Si le dé tombe sur la face arbre, le joueur qui a lancé le dé prend un animal au hasard et le place directement sur la bascule.

La partie s'arrête lorsque toutes les cartes animaux sont placées.

Les joueurs retournent les planches "milieu" pour voir les corrections.

Chaque animal mal placé est déposé sur la bascule.

Il ne faut pas la faire tomber !

Si la bascule reste en équilibre, les joueurs ont gagné !

Si elle tombe, les joueurs ont perdu !

Correction

Les réponses se trouvent au dos des cartes.

Le loto sonore

Règle du jeu

Difficulté : **Moyen**

Âge : à **partir de 7 ans**

Écoutez l'ensemble des 15 sons.

Posez un pion numéroté de 1 à 15 sur l'image correspondante.

Pour finir, associez chaque son à un chant, un cri ou un autre bruit.

Correction



Légende



Cris



Autres bruits



Chants

- Chevreuil d'Europe ① 
- Hérisson commun ② ?
- Coucou gris ③ 
- Ecureuil roux ④ ?
- Loup gris ⑤ 
- Pic épeiche ⑥ ?
- Geai des chênes ⑦ 
- Sanglier d'Europe ⑧ ?
- Decticelle des Bruyères ⑨ 
- Buse variable ⑩ 
- Bourdon ⑪ ?
- Grenouille rousse ⑫ 
- Chouette hulotte ⑬ 
- Troglodyte mignon ⑭ 
- Renard roux ⑮ 

Les petites annonces

Règle du jeu

Difficulté : **Moyen**

Âge : **à partir de 7 ans**

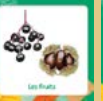
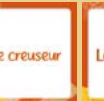
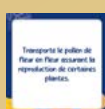
À vous de créer la bonne association entre les candidats, leurs missions et leurs rôles.

Alignez les cartes vertes "candidats" (animaux ou végétaux).

Piochez une carte bleu foncée "mission", lisez à voix haute la définition puis retrouvez dans un premier temps à quel candidat la mission correspond.

Piochez une carte orange "rôle", retrouvez à quelle mission et à quel candidat le rôle correspond.

Correction

La roue de l'année

Règle du jeu

Difficulté : **Difficile**

Âge : **à partir de 10 ans**

Formez trois équipes puis piochez chacun votre tour le nom de votre arbre (carte verte). Lancez le dé à tour de rôle pour avancer sur le plateau de jeu. L'équipe à votre gauche pose une question.

En cas de bonne réponse à la question, l'équipe gagne un jeton feuille. C'est à l'équipe suivant de jouer.

Lorsque l'équipe a deux jetons, elle peut les échanger contre une carte reconstituant son arbre (carte jaune).

L'objectif est de récolter le plus rapidement possible 8 feuilles d'arbre pour obtenir les 4 pièces de son puzzle (racines, tronc, houppier et cime) avant la fin de l'année sur le plateau de jeu.

La première équipe à reconstituer son arbre gagne la partie.

Correction

Les réponses se trouvent directement sur le recto des cartes.

Qui cherche trouve

Règle du jeu

Difficulté : **Difficile**

Âge : à partir de 10 ans

Correction



Qui est passé par ici ?

Règle du jeu

Difficulté : **Difficile**

Âge : **à partir de 10 ans**

Disposez les cartes bleue, verte et jaune sur la table.

Observez les indices sur les cartes.

Prenez une carte animal (carte marron).

Vous devez associer chaque indice à l'animal qui l'a laissé (3 indices par animal sauf pour le lombric et le scolyte typographe 2 indices uniquement) :

- carte verte => indice habitat
- carte jaune => indice empreinte
- carte bleue => indice nourriture

Correction

