

Animaux qui respirent par des branchies

Carpe
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Requin blanc
Salamandre

Animaux qui ne mettent pas au monde leurs petits sous forme d'œufs

Baleine à bosse
Castor
Cerf
Chameau
Chat
Chauve-souris
Cheval
Chimpanzé
Dauphin
Éléphant d'Afrique
Girafe
Hérisson
Hippocampe
Kangourou
Koala
Lion
Mouton
Ours brun
Panda
Phoque
Renard
Requin blanc
Rhinocéros
Salamandre
Sanglier
Serpent à sonnette
Souris
Taupe
Tigre
Vache
Zèbre

Animaux vivant en France

Abeille
Canard
Carpe
Castor
Cerf
Chat
Chauve-souris
Cheval
Cigogne
Coccinelle
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hérisson
Homard
Huître
Libellule
Méduse

Mouton
Ours Brun
Papillon
Phoque
Poule
Renard
Rouge-gorge
Salamandre
Sanglier
Sauterelle
Souris
Taupe
Vache

Animaux qui peuvent rester au moins 5 minutes sous l'eau

Baleine à bosse
Carpe
Castor
Crocodyle marin
Dauphin
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Manchot empereur
Méduse
Phoque
Requin blanc
Salamandre

Animaux qui construisent des nids pour dormir ou donner naissance à des petits

Abeille
Autruche
Canard
Chimpanzé
Cigogne
Crocodyle marin
Fourmi
Poule
Rouge-gorge
Sanglier
Souris

Animaux qui ont des pattes avant ou arrière palmées

Castor
Crocodyle marin
Grenouille
Manchot empereur
Phoque
Salamandre

Animaux qui vivent autant la nuit que le jour

Baleine à bosse
Dauphin
Escargot
Fourmi
Huître

Manchot empereur
Taupe

Animaux qui se nourrissent de poissons

Baleine à bosse
Canard
Chat
Cigogne
Crocodyle marin
Dauphin
Homard
Manchot empereur
Ours brun
Phoque
Requin blanc

Animaux qui se nourrissent d'insectes, de vers ou d'escargots

Autruche
Canard
Carpe
Chauve-souris
Chimpanzé
Cigogne
Coccinelle
Fourmi
Grenouille
Hérisson
Libellule
Ours brun
Poule
Renard
Rouge-gorge
Salamandre
Sanglier
Sauterelle
Souris
Taupe

Animaux qui peuvent vivre sans leurs parents dès la naissance

Carpe
Coccinelle
Crocodyle marin
Escargot
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Méduse
Papillon
Requin blanc
Salamandre
Sauterelle
Serpent à sonnette

Animaux qui ne soient pas des mammifères

Abeille
Autruche
Canard
Carpe
Cigogne

Coccinelle
Crocodyle marin
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Manchot empereur
Méduse
Papillon
Poule
Requin blanc
Rouge-gorge
Salamandre
Sauterelle
Serpent à sonnette

Animaux qui se nourrissent de poissons

Baleine à bosse
Canard
Chat
Cigogne
Crocodyle marin
Dauphin
Homard
Manchot empereur
Ours brun
Phoque
Requin blanc

Animaux qui se nourrissent d'insectes, de vers ou d'escargots

Autruche
Canard
Carpe
Chauve-souris
Chimpanzé
Cigogne
Coccinelle
Fourmi
Grenouille
Hérisson
Libellule
Ours brun
Poule
Renard
Rouge-gorge
Salamandre
Sanglier
Sauterelle
Souris
Taupe

Animaux sans dents

Abeille
Autruche
Baleine à bosse
Canard
Carpe
Cigogne
Coccinelle
Escargot
Fourmi
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Manchot empereur
Méduse
Papillon
Poule
Rouge-gorge
Sauterelle

Animaux sans langue

Abeille
Carpe
Coccinelle
Fourmi
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Méduse
Papillon
Requin blanc
Sauterelle
Castor

Animaux qui hibernent ou se reposent en hiver

Carpe
Castor
Chauve-souris
Coccinelle
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hérisson
Libellule
Ours brun
Papillon
Salamandre
Sauterelle
Serpent à sonnette

Animaux qui parcourent de très longues distances

Autruche
Baleine à bosse
Cigogne
Éléphant d'Afrique
Girafe
Lion
Méduse
Requin blanc
Zèbre

Animaux qui possèdent une coquille très dure ou une carapace

Coccinelle
Crocodyle marin
Escargot
Homard
Huître

Animaux qui peuvent être venimeux

Abeille
Fourmi
Méduse
Salamandre
Serpent à sonnette

Animaux qui, quand ils sont petits, ne ressemblent pas du tout à leurs parents, et donc qui subissent une métamorphose.

Coccinelle
Grenouille
Homard
Huître
Libellule
Méduse
Papillon
Salamandre
Sauterelle

Animaux qui ont des doigts ou des orteils

Autruche
Castor

Chauve-souris
Chimpanzé
Cigogne
Crocodyle marin
Grenouille
Hérisson
Koala
Manchot empereur
Poule
Rouge-gorge
Salamandre
Souris
Taupe

Animaux qui ne peuvent pas fermer les yeux car ils n'ont pas de paupières

Abeille
Carpe
Coccinelle
Escargot
Fourmi
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Méduse
Papillon
Requin blanc
Sauterelle
Serpent à sonnette

Insectes

Abeille
Coccinelle
Fourmi
Libellule
Papillon
Sauterelle

Animaux qui en général ne mettent au monde qu'un seul petit

Baleine à bosse
Cerf
Chameau
Chauve-souris
Cheval
Chimpanzé
Dauphin
Éléphant d'Afrique
Girafe
Kangourou
Koala
Manchot empereur
Phoque
Rhinocéros
Vache
Zèbre

Animaux qui ont au moins deux fois plus de dents qu'un homme

Dauphin
Crocodyle marin
Requin blanc

tiptoi et le savoir s'anime

4-99 ans

Sur la trace des Animaux

4 jeux pour découvrir des animaux fascinants, pour 1 à 4 joueurs de 4 à 99 ans

Auteur : Wolfgang Kramer · Illustrations : Pino Avonto, Dynamo Ltd.
Design : ideo, Serviceplan, kinetic, DE Ravensburger, Vera Bolze (notice)
Rédaction : Clemens Türck et Dr. Gregor Thomas
Jeux Ravensburger® n° 00 536 9

Attention, amis des animaux !

Thomas, le soigneur du zoo, s'occupe de nombreux animaux ! Du coup, il mélange un peu tout : Quels animaux savent nager ? Lesquels mangent des feuilles et lesquels pondent des œufs ? Aide Thomas à retrouver les animaux qu'il cherche.

A travers quatre jeux passionnants, apprenez à distinguer les pensionnaires du zoo d'après leurs cris et leurs empreintes. Classez les animaux selon leur vitesse ou leur taille ou bien encore selon leurs caractéristiques et écoutez bien les informations que vous donne Thomas sur chacun de ses 50 protégés.

Chers parents,

Le jeu « Sur la trace des animaux » fonctionne uniquement avec le lecteur tiptoi® de Ravensburger. Le lecteur vous guide à travers le jeu en vous expliquant ce que vous devez faire.

Avant la première partie, veuillez télécharger sur le lecteur le fichier audio correspondant au jeu « Sur la trace des animaux ».

Une notice détaillée sur la façon de télécharger les données audio sur le lecteur accompagne le lecteur tiptoi®. En résumé :

Pour télécharger des fichiers audio sur le lecteur, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le lecteur sur votre ordinateur à l'aide du câble de connexion. Cliquez ensuite sur l'icône tiptoi® dans l'onglet « Poste de travail ». Vous trouverez le fichier d'installation de « tiptoi® Manager » (pour Windows PC et Mac OS).

Démarrez « tiptoi® Manager ». Téléchargez le fichier audio du jeu « Sur la trace des animaux » sur votre lecteur tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le lecteur de l'ordinateur. Le lecteur tiptoi® est prêt !

1) Qui mangent de la viande : Par viande, on entend les autres vertébrés, sauf les poissons.

2) Espèces vivipares: Les mammifères sont vivipares. L'embryon se développe à l'intérieur de la mère et naît sous forme de petit ou de larve formée. Il n'y a pas que les mammifères qui soient vivipares. Les ovovivipares pondent des œufs qui se développent à l'intérieur du corps. Au moment de naître, les petits éclosent, comme chez le serpent à sonnette par exemple.

3) Os : Les cartilages ne sont pas des os ; c'est pourquoi le requin appartient à cette catégorie.

4) Hibernation : Seuls ont été pris en compte les animaux qui vivent dans des régions où il y a un hiver.

5) Venimeux : Certaines espèces de ces animaux peuvent être venimeuses ; le venin n'a pas nécessairement besoin d'être mortel.

© 2013 Jeux Ravensburger S.A.S.

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstätt
www.ravensburger.com
www.tiptoi.fr

231168

Ravensburger

Ravensburger

Contenu

- 1 1 tableau de bord (le zoo)
- 2 50 pièces de puzzle Animaux
- 3 4 pièces Joueurs
- 4 21 jetons Empreintes (au dos desquels figure une médaille)



Présentation

« Sur la trace des animaux » vous propose 4 jeux pour mieux connaître les animaux. En plus, vous pouvez écouter des informations sur chaque animal. L'élément central pour tous les joueurs est le tableau de bord. Il représente l'entrée du zoo, ainsi que Thomas, le soigneur. Celui-ci vous explique les règles et vous guide à travers les jeux. Le bouton orange « Infos » vous permet d'obtenir d'autres informations et explications sur les règles.

Nous commencerons par expliquer le fonctionnement de ce tableau de bord. Une fois que vous aurez lu ce chapitre, vous pourrez immédiatement commencer une partie du jeu de votre choix. C'est Thomas le soigneur du zoo, qui vous explique les règles du jeu. Si vous avez encore des doutes, vous pourrez toujours vous reporter aux règles des 4 jeux dans cette notice. Allumez maintenant le lecteur tiptoi®. Appuyez sur le bouton jusqu'à ce le son de départ retentisse.

Tableau de bord

Activer		Pointez le lecteur tiptoi® sur le bouton « Marche » pour activer le jeu.
Découvrir		Désirez-vous d'abord découvrir le jeu ? Si vous pointez sur le bouton « Découvrir », vous pouvez ensuite pointer sur chaque animal pour écouter des informations le concernant. Vous pouvez également pointer sur les jetons Empreintes pour apprendre quel animal a laissé ces traces.
Infos		Le bouton « Infos » vous permet d'obtenir des conseils et des indications sur le jeu, ainsi qu'une explication courte et claire des règles.
Passer		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Passer » pour stopper les explications de tiptoi®.
Répéter		Vous pouvez pointer à tout moment sur le bouton « Répéter » pour réécouter les dernières paroles de tiptoi®.

Solutions du jeu 1 : Identifier les animaux

Remarque :

Le fait qu'un animal possède une caractéristique n'exclut pas automatiquement les autres. Ainsi, par exemple, le manchot empereur vit dans la mer et sur terre. Les deux caractéristiques sont donc bonnes.

Bien sûr, il existe toujours des exceptions dans la nature. Certaines espèces peuvent posséder des caractéristiques différentes de celles présentées ici. Lorsqu'il s'agissait de cas extrêmes, nous ne les avons pas pris en considération.

Animaux qui vivent dans la mer Baleine à bosse Crocodile marin Dauphin Hippocampe Homard Huître Manchot empereur Méduse Phoque Requin blanc	Animaux sans pattes Baleine à bosse Carpe Dauphin Escargot Hippocampe Huître Méduse Phoque Requin blanc Serpent à sonnette	Libellule Papillon Poule Rouge-gorge Sauterelle	Girafe Hérisson Kangourou Koala Lion Mouton Ours brun Panda Renard Rhinocéros Sanglier Souris Taupe Tigre Vache Zèbre	Mouton Poule Vache	Animaux qui ont des sabots Cerf Cheval Girafe Mouton Rhinocéros Sanglier Vache Zèbre
Animaux qui vivent dans les eaux douces - torrents, rivières ou lacs Canard Carpe Castor Crocodile marin Grenouille Libellule Salamandre	Animaux qui ont 2 pattes Autruche Canard Chauve-souris Chimpanzé Cigogne Manchot empereur Poule Rouge-gorge	Animaux qui pondent des œufs Abeille Autruche Canard Carpe Cigogne Coccinelle Crocodile marin Escargot Fourmi Grenouille Hippocampe Homard Huître Libellule Manchot empereur	Animaux qui ont un bec Autruche Canard Cigogne Manchot empereur Poule Rouge-gorge	Animaux qui mangent de la viande Chat Chimpanzé Cigogne Crocodile marin Lion Ours brun Renard Requin blanc Sanglier Serpent à sonnette Tigre	Animaux à plumes Autruche Canard Cigogne Manchot empereur Poule Rouge-gorge
Animaux terrestres Abeille Autruche Canard Castor Cerf Chameau Chat Cheval Crocodile marin Éléphant d'Afrique Grenouille Girafe Hérisson Kangourou Koala Lion Mouton Ours brun Panda Renard Rhinocéros Salamandre Sanglier Souris Taupe Tigre Vache Zèbre	Animaux qui ont 4 pattes Castor Cerf Chameau Chat Cheval Crocodile marin Éléphant d'Afrique Grenouille Girafe Hérisson Kangourou Koala Lion Mouton Ours brun Panda Renard Rhinocéros Salamandre Sauterelle Serpent à sonnette	Animaux qui ont des poils Castor Cerf Chameau Chat Chauve-souris Cheval Chimpanzé Girafe Hérisson Kangourou Koala Lion Mouton Ours brun Panda Phoque Renard Sanglier Souris Taupe Tigre Vache Zèbre	Animaux qui ont un bec cornes ou des bois Cerf Girafe Mouton Rhinocéros Vache	Animaux qui mangent de l'herbe, des feuilles ou des fruits Abeille Canard Carpe Castor Cerf Chameau Cheval Chimpanzé Cigogne Éléphant d'Afrique Escargot Fourmi Girafe Kangourou Koala Mouton Ours brun Panda Papillon Poule Rhinocéros Rouge-gorge Sanglier Sauterelle Souris Vache Zèbre	Animaux que l'on peut monter Autruche Chameau Cheval Éléphant d'Afrique Vache
Souris Taupe Tigre Vache Zèbre	Animaux qui ont plus de 4 pattes Abeille Coccinelle Fourmi Homard Libellule Papillon Sauterelle	Animaux dont les oreilles sont bien visibles Castor Cerf Chameau Chat Chauve-souris Cheval Chimpanzé Éléphant d'Afrique	Animaux typiques de la ferme Chat Cheval	Oiseaux Autruche Canard Cigogne Manchot empereur Poule Rouge-gorge	Mammifères à 4 pattes pourvus de « mains » ou de « pieds » Castor Chat Hérisson Kangourou Koala Lion Ours brun Panda Renard Souris Taupe Tigre

Les différentes caractéristiques possibles sont :

- **Longueur :**
Il s'agit le plus souvent de la longueur de l'animal, du bout du museau jusqu'à l'extrémité de la queue (si l'animal en a une). On ne demande pas la hauteur de l'animal.
- **Poids :**
Quel poids maximal peut atteindre l'animal en liberté ?
- **Portée :**
Combien de petits l'animal peut-il mettre au monde en une seule portée ?
- **Vitesse :**
Quelle vitesse maximale peut atteindre l'animal ? Il s'agit à chaque fois du moyen de déplacement le plus rapide.
- **Durée de vie :**
Quel âge maximal peut atteindre l'animal en liberté ?

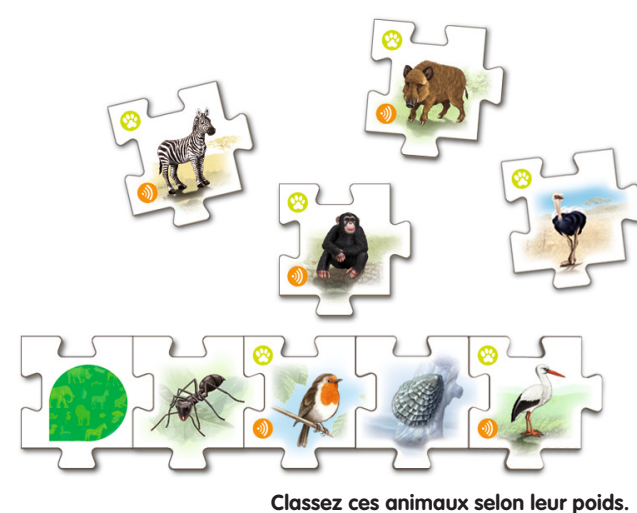
Votre tâche consiste à classer les 8 animaux selon la caractéristique nommée. Vous devez chercher tout d'abord l'animal avec la plus petite valeur (par exemple, le plus petit, le plus léger, le plus lent, ...), puis celui qui vient juste après et ainsi de suite. Thomas annonce qui commence. Le 1^{er} joueur pointe sur l'animal qui possède la plus petite valeur d'après lui. S'il répond correctement, il gagne une médaille et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il doit trouver l'animal qui vient ensuite.

Mais si le 1^{er} joueur se trompe, c'est également au joueur suivant de jouer. Celui-ci doit à son tour trouver l'animal avec la plus petite valeur. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur trouve le bon animal. Ce dernier gagne alors une médaille. Les joueurs cherchent ensuite l'animal avec la valeur suivante (par exemple le 2^{ème} animal le plus petit ou le 2^{ème} animal le plus léger) jusqu'à ce que vous ayez trouvé le 8^{ème} animal (avec la plus grande valeur).

Remarque :

Si 2 ou plusieurs animaux possèdent la même valeur, l'ordre n'a pas d'importance.

Pour toujours savoir où vous en êtes, assemblez le 1^{er} animal trouvé à une pièce Joueur au choix, puis le 2^{ème} animal au 1^{er}... Petit à petit se forme une rangée avec les 8 animaux.



Lorsque les 8 animaux ont été classés dans le bon ordre, une nouvelle manche commence. Thomas vous demande de mélanger de nouveau tous les animaux et d'en retourner de nouveau 8. Ces animaux doivent de nouveau être classés. Rejouez ensuite une 3^{ème} et dernière manche. La partie s'arrête après 3 manches et Thomas annonce les scores. Le joueur qui possède le plus de médailles remporte la partie. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci gagnent tous.

Règles solo

La préparation du jeu est la même qu'à plusieurs joueurs. Tu n'as pas besoin des médailles. Si tu joues seul(e), tu dois également essayer de classer les animaux au cours de 3 manches. Si tu te trompes, tu peux continuer jusqu'à ce que tu trouves le bon animal.

La partie s'arrête après que tu as classé 3 fois les 8 animaux. tiptoi® compte le nombre d'erreurs. Tu dois essayer de faire le moins de fautes possible. Thomas t'annonce ton score.



Jeu
« Identifier les animaux »



Pointez sur le **dé « 1 »** pour lancer le 1^{er} jeu. tiptoi® vous demande alors de sélectionner le niveau de difficulté : étoile verte pour le niveau facile ou étoile rouge pour le niveau difficile. Suivez ensuite les indications du lecteur.

Jeu « Reconnaître les cris »



Pointez sur le **dé « 2 »** pour lancer le 2^{ème} jeu. Suivez ensuite les indications de tiptoi®.

Jeu « Retrouver les empreintes »



Pointez sur le **dé « 3 »** pour lancer le 3^{ème} jeu. Suivez ensuite les indications de tiptoi®.

Jeu « Classer les animaux »



Pointez sur le **dé « 4 »** pour lancer le 4^{ème} jeu. Suivez ensuite les indications de tiptoi®.

Thomas, le soigneur



Thomas, le soigneur, vous guide à travers le jeu.

Jeu 1 : Identifier les animaux

Le jeu propose 2 niveaux de difficulté

★ **Niveau facile :**
Pour les joueurs **à partir de 4 ans**, nous conseillons le niveau facile. Il s'agit principalement de questions sur les caractéristiques des animaux dont les réponses se trouvent sur les illustrations, en plus de questions sur leur environnement et leur nourriture.

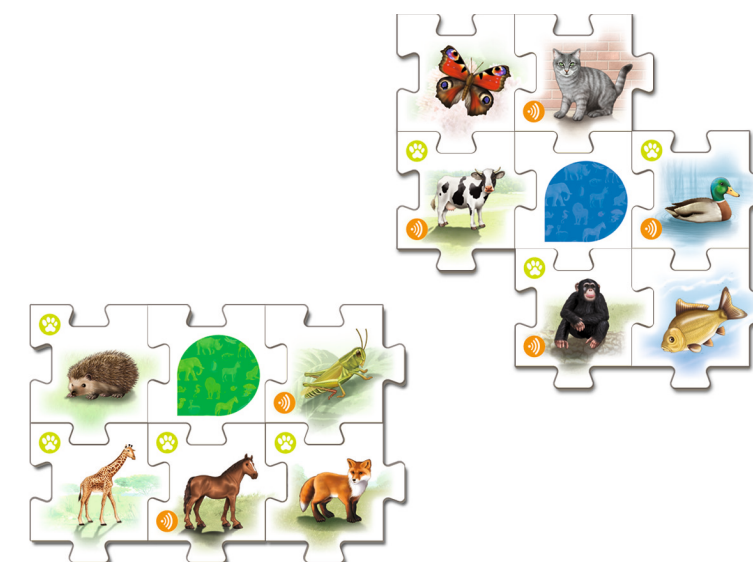
★ **Niveau difficile :**
À partir de 6 ans, il est également possible de jouer au niveau difficile. Les questions portent sur tous les domaines.

Règles pour 2 à 4 joueurs

Préparation

Installez le tableau de bord au milieu de la table. Dans ce jeu, on l'appellera « le zoo ». Chaque joueur choisit une couleur et prend la pièce Joueur de la couleur correspondante.

Étalez les 50 pièces de puzzles Animaux, face cachée, sur la table. Chaque joueur en pioche 8 qu'il assemble aléatoirement, comme un puzzle, tout autour de sa pièce Joueur. Les animaux restants, ainsi que les jetons Empreintes ne sont pas utilisés dans ce jeu.



Déroulement et but du jeu

Thomas le soigneur annonce aux joueurs les animaux qu'il cherche. Il dit, par exemple : « Je cherche des animaux qui pondent des œufs. » Thomas demande à tour de rôle à chaque joueur s'il possède un animal correspondant à la caractéristique recherchée. Si, d'après vous, vous possédez un tel animal, pointez dessus. Si cet animal correspond effectivement à la caractéristique recherchée, vous pouvez l'assembler où vous voulez autour du zoo (le tableau de bord). Le zoo devient ainsi de plus en plus grand et le nombre d'animaux que possèdent les joueurs diminue. La partie s'arrête dès qu'un joueur a réussi à placer tous ses animaux dans le zoo. Il remporte la partie. Si plusieurs joueurs placent leur dernier animal dans le même tour de jeu, tous ces joueurs sont ex æquo.

Règles solo

Si tu es seul(e), tu joues avec les 50 animaux. Étale-les face visible sur la table. Prépare également les médailles à portée de main (au dos des jetons Empreintes). Tu peux garder le tableau de bord devant toi. Choisis une pièce Joueur pour t'enregistrer.

Les questions posées par Thomas le soigneur sont les mêmes qu'à plusieurs joueurs. À toi de retrouver le plus d'animaux possible. Pointe l'un après l'autre sur les animaux qui, d'après toi, répondent à la caractéristique recherchée et assemble-les autour du zoo. Dès que tu as retrouvé tous les animaux avec cette caractéristique ou dès que tu pointes sur un mauvais animal, Thomas t'annonce ton score. Selon le nombre d'animaux retrouvés, tu gagnes de 0 à 3 médailles.

La partie s'arrête après 7 questions. Compte tes médailles. Thomas sait également combien de médailles tu as gagné et t'annonce ton score. Essaie de gagner le maximum de médailles !



Jeu 2 : Reconnaître les cris

À partir de 4 ans

Règles pour 2 à 4 joueurs

Préparation

Commencez par chercher les 25 pièces de puzzle portant le picto orange « Cris d'animaux ». Étalez ces pièces au milieu de la table. Les autres animaux et les jetons Empreintes ne sont pas utilisés dans ce jeu. Placez le tableau de bord à portée de main. Chaque joueur choisit une pièce Joueur.

Déroulement et but du jeu

Un cri d'animal s'échappe du zoo. À vous de deviner de quel animal il s'agit. Thomas demande au premier joueur s'il connaît la réponse. Celui-ci pointe sur l'animal auquel il pense. Si sa réponse est juste, il peut assembler la pièce de cet animal à sa pièce Joueur. C'est ensuite au joueur suivant de jouer et Thomas fait entendre un nouveau cri d'animal. Si le premier joueur se trompe, c'est au tour du joueur suivant de jouer. Il a alors une chance de trouver l'animal correspondant

au même cri. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un joueur trouve le bon animal.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a trouvé 5 animaux et les a assemblés à sa pièce Joueur. Il remporte cette partie.

Règles solo

La préparation du jeu est la même qu'à plusieurs joueurs. Si tu joues seul(e), tu dois également essayer de deviner à quel animal correspond chaque cri. Si tu te trompes, tu peux continuer jusqu'à ce que tu trouves le bon animal.

La partie s'arrête après 8 cris d'animaux. tiptoi® compte le nombre d'erreurs. Tu dois essayer de faire le moins de fautes possible. Thomas t'annonce ton score.

Jeu 3 : Retrouver les empreintes

À partir de 6 ans

Règles pour 2 à 4 joueurs

Préparation

Commencez par chercher les 21 pièces de puzzle portant le picto vert « Empreintes d'animaux ». Placez-les au milieu de la table. Les autres animaux ne sont pas utilisés dans ce jeu. Retournez les jetons Empreintes, côté médaille visible, et formez une pile. Chaque joueur choisit une pièce Joueur.

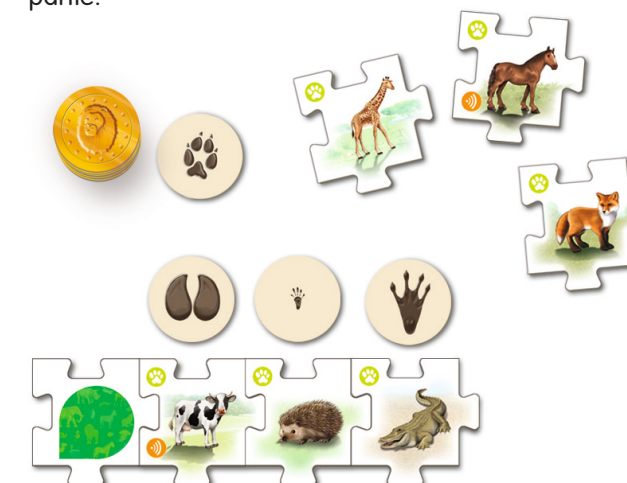
Déroulement et but du jeu

Retournez le 1^{er} jeton Empreinte et pointez dessus. Thomas demande au 1^{er} joueur s'il sait quel animal a laissé cette empreinte. Celui-ci pointe sur l'animal auquel il pense.

Si la réponse est correcte, le joueur peut prendre la pièce de puzzle animal et l'assembler à sa pièce Joueur. Retournez alors le jeton Empreinte suivant et pointez dessus. C'est au tour du joueur suivant de jouer et de trouver l'animal correspondant.

Mais si le 1^{er} joueur se trompe, c'est également au joueur suivant de jouer. Il a alors une chance de trouver l'animal qui correspond à cette même empreinte. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur trouve le bon animal.

La partie s'arrête dès qu'un joueur a retrouvé 5 animaux et les a assemblés à sa pièce Joueur. Il remporte la partie.



Règles solo

La préparation du jeu est la même qu'à plusieurs joueurs. Si tu joues seul(e), tu dois également essayer de deviner à quel animal correspond chaque empreinte. Si tu te trompes, tu peux continuer jusqu'à ce que tu trouves le bon animal.

La partie s'arrête après 8 empreintes d'animaux. tiptoi® compte le nombre d'erreurs. Tu dois essayer de faire le moins de fautes possible. Thomas t'annonce ton score.

Jeu 4 : Classer les animaux

À partir de 6 ans

Règles pour 2 à 4 joueurs

Préparation

Mélangez les 50 animaux faces cachées et retournez-en 8. Gardez les 21 médailles à portée de main (au dos des jetons Empreintes). Chaque joueur a besoin d'une pièce Joueur pour s'enregistrer. La partie peut alors commencer.

Déroulement et but du jeu

Suivez les instructions de tiptoi®. Une fois que vous vous êtes enregistrés avec votre pièce Joueur, Thomas vous propose de pointer sur les 8 animaux que vous avez choisis. Il sait ainsi quels sont les 8 animaux avec lesquels vous jouez. Thomas vous annonce ensuite une caractéristique selon laquelle il faut classer ces animaux.