Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

**Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.**

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

**escaleajeux.fr**
**09 72 30 41 42**
**06 24 69 12 99**
**escaleajeux@gmail.com**

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 stylo tiptoi® de Ravensburger. Le stylo vous guide à travers le jeu en vous expliquant ce que vous devez faire.**

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

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

Pour télécharger des fichiers audio sur le stylo, vous devez vous rendre sur l'application « tiptoi® Manager ». Pour installer « tiptoi® Manager », branchez le stylo sur votre ordinateur à l'aide du câble USB. 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 stylo tiptoi® en allant dans le menu « Télécharger ». Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez débrancher le stylo de l'ordinateur. Le stylo tiptoi® est prêt !

tiptoi® et le savoir s'anime

Le système éducatif interactif

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 stylo tiptoi®. Appuyez sur le bouton jusqu'à ce le son de départ retentisse.

## Tableau de bord

| | | |
|---|---|---|
| **Activer** | | Pointez le stylo 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.<br>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®. |

| | | |
|---|---|---|
| **Jeu « Identifier les animaux »** | | Pointez sur le **dé « 1 »** pour lancer le 1er 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 stylo. |
| **Jeu « Reconnaître les cris »** | | Pointez sur le **dé « 2 »** pour lancer le 2ème jeu. Suivez ensuite les indications de tiptoi®. |
| **Jeu « Retrouver les empreintes »** | | Pointez sur le **dé « 3 »** pour lancer le 3ème jeu. Suivez ensuite les indications de tiptoi®. |
| **Jeu « Classer les animaux »** | | Pointez sur le **dé « 4 »** pour lancer le 4ème 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.

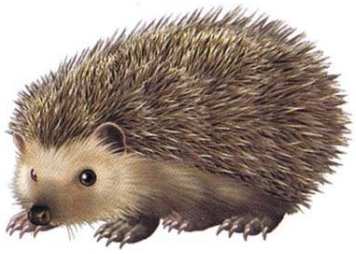
Étalez les 50 pièces de puzzles Animaux, face cachée, sur la table. Chaque joueur en pioche 8 qu'il assemble aléatoirement, comme un puzzle, tout autour de sa pièce Joueur. Les animaux restants, ainsi que les jetons Empreintes ne sont pas utilisés dans ce jeu.

**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.
Essaye 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 1er jeton Empreinte et pointez dessus. Thomas demande au 1er 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 1er 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.

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.

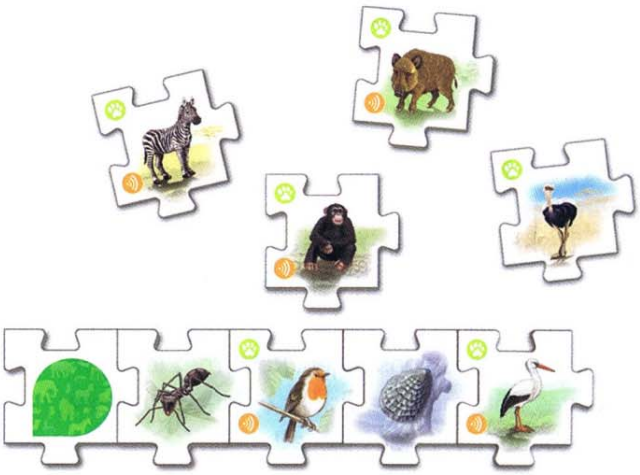
- **Durée de vie :**
  Quel âge maximal peut atteindre l'animal en liberté ?

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 1er 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 1er 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 2ème animal le plus petit ou le 2ème animal le plus léger) jusqu'à ce que vous ayez trouvé le 8ème 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 1er animal trouvé à une pièce Joueur au choix, puis le 2ème animal au 1er... Petit à petit se forme une rangée avec les 8 animaux.



**Classez ces animaux selon leur poids.**

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 3ème 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.

# 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 qui vivent dans les eaux douces - torrents, rivières ou lacs**
Canard
Carpe
Castor
Crocodile marin
Grenouille
Libellule
Salamandre

**Animaux terrestres**
Abeille
Autruche
Canard
Castor
Cerf
Chameau
Chat
Chauve-souris
Cheval
Chimpanzé
Cigogne
Coccinelle
Crocodile marin
Éléphant d'Afrique
Escargot
Fourmi
Grenouille
Girafe
Hérisson
Kangourou
Koala
Libellule
Lion
Manchot empereur
Mouton
Ours brun
Panda
Papillon
Phoque
Poule
Renard
Rhinocéros
Rouge-gorge
Salamandre
Sanglier
Sauterelle
Serpent à sonnette
Souris
Taupe
Tigre
Vache
Zèbre

**Animaux sans pattes**
Baleine à bosse
Carpe
Dauphin
Escargot
Hippocampe
Huître
Méduse
Phoque
Requin blanc
Serpent à sonnette

**Animaux qui ont 2 pattes**
Autruche
Canard
Chauve-souris
Chimpanzé
Cigogne
Manchot empereur
Poule
Rouge-gorge

**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
Sanglier
Souris
Taupe
Tigre
Vache
Zèbre

**Animaux qui ont plus de 4 pattes**
Abeille
Coccinelle
Fourmi
Homard
Libellule
Papillon
Sauterelle

**Animaux qui savent voler**
Abeille
Canard
Chauve-souris
Cigogne
Coccinelle
Libellule
Papillon
Poule
Rouge-gorge
Sauterelle

**Animaux qui pondent des œufs**
Abeille
Autruche
Canard
Carpe
Cigogne
Coccinelle
Crocodile marin
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Manchot empereur
Méduse
Papillon
Poule
Requin blanc
Rouge-gorge
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 dont les oreilles sont bien visibles**
Castor
Cerf
Chameau
Chat
Chauve-souris
Cheval
Chimpanzé
Éléphant d'Afrique
Girafe
Hérisson
Kangourou
Koala
Lion
Mouton
Ours brun
Panda
Renard
Rhinocéros
Sanglier
Souris
Taupe
Tigre
Vache
Zèbre

**Animaux qui ont un bec**
Autruche
Canard
Cigogne
Manchot empereur
Poule
Rouge-gorge

**Animaux qui ont des cornes ou des bois**
Cerf
Girafe
Mouton
Rhinocéros
Vache

**Animaux qui vivent dans la forêt ou dans la jungle**
Abeille
Castor
Cerf
Chat
Chauve-souris
Chimpanzé
Coccinelle
Crocodile marin
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hérisson
Koala
Libellule
Ours brun
Panda
Papillon
Renard
Rhinocéros
Rouge-gorge
Salamandre
Sanglier
Sauterelle
Souris
Taupe
Tigre

**Animaux typiques de la ferme**
Chat
Cheval
Mouton
Poule
Vache

**Animaux qui ont des nageoires**
Baleine à bosse
Carpe
Dauphin
Hippocampe
Manchot empereur
Phoque
Requin blanc

**Animaux qui mangent de la viande** [1]
Chat
Chimpanzé
Cigogne
Crocodile marin
Lion
Ours brun
Renard
Requin blanc
Sanglier
Serpent à sonnette
Tigre

**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

**Oiseaux**
Autruche
Canard
Cigogne
Manchot empereur
Poule
Rouge-gorge

**Animaux qui ont des sabots**
Cerf
Cheval
Girafe
Mouton
Rhinocéros
Sanglier
Vache
Zèbre

**Animaux à plumes**
Autruche
Canard
Cigogne
Manchot empereur
Poule
Rouge-gorge

**Animaux que l'on peut monter**
Autruche
Chameau
Cheval
Éléphant d'Afrique
Vache

**Mammifères à 4 pattes pourvus de « mains » ou de « pieds »**
Castor
Chat
Hérisson
Kangourou
Koala
Lion
Ours brun
Panda
Renard
Souris
Taupe
Tigre

**Animaux sans poils, ni plumes**
Abeille
Baleine à bosse
Carpe
Coccinelle
Crocodile marin
Dauphin
Éléphant d'Afrique
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Méduse
Papillon
Requin blanc
Rhinocéros
Salamandre
Sauterelle
Serpent à sonnette

**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** [2]
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
Crocodile 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
Crocodile marin
Fourmi
Poule
Rouge-gorge
Sanglier
Souris

**Animaux qui ont des pattes avant ou arrière palmées**
Canard
Castor
Crocodile 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
Crocodile 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
Crocodile 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
Crocodile marin
Escargot
Fourmi
Grenouille
Hippocampe
Homard
Huître
Libellule
Manchot empereur
Méduse
Papillon
Poule
Requin blanc
Rouge-gorge
Salamandre
Sauterelle
Serpent à sonnette

**Animaux sans os** [3]
Abeille
Coccinelle
Escargot
Fourmi
Homard
Huître
Libellule
Méduse
Papillon
Requin blanc
Sauterelle

**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

**Animaux qui hibernent** [4] **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
Crocodile marin
Escargot
Homard
Huître

**Animaux qui peuvent** [5] **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
Crocodile 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
Zèbree

**Animaux qui ont au moins deux fois plus de dents qu'un homme**
Dauphin
Crocodile marin
Requin blanc

**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 nait 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.

© 2012 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 Pfastatt
www.ravensburger.com
www.tiptoi.fr
230245

Ravensburger