
Jeu des Familles : Papillons et insectes.

Numéro d'inventaire : 1999.00363

Type de document : jeu, jouet

Éditeur : Nathan (Fernand) (Paris)

Date de création : 1962 (vers)

Inscriptions :

- nom d'illustrateur inscrit : Bauer (Pierrette)

Description : Boîte plastique blanc rigide avec illustration couleurs sur le dessus, bte divisée en 2 compartiments. 48 cartes illustrées et une règle.

Mesures : hauteur : 117 mm ; largeur : 162 mm ; profondeur : 26 mm

Notes : L'image du couvercle est signée "PIERRETTE BAUER". Pour l'apprentissage des Sciences naturelles, enfants de 7 à 12 ans. De 7 à 12 ans. L'ensemble des papillons et insectes est partagé en 12 séries de 4 cartes, chaque série représentant un groupe aux caractères bien marqués. Chaque carte mentionne: un chiffre et un titre qui sont communs aux 4 cartes d'une même famille et les noms des 4 animaux composant la famille à laquelle appartient la carte, le nom de l'animal représenté étant porté en rouge. Datation: n'apparaît pas dans les catalogues avant cette date.

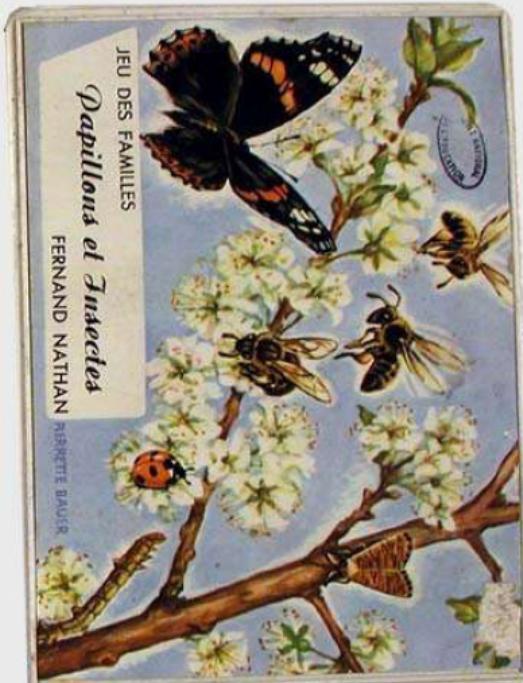
Mots-clés : Jeux de langage et de salon (anagrammes, charades, scrabble, jeux des 7 familles, etc.)

Jeux de culture gnle (questions et réponses, jeux de cartes didactiques, etc.)

Filière : aucune

Niveau : aucun

Autres descriptions : ill. en coul.



RÈGLE DU JEU : PAPILLONS ET INSECTES

Ce jeu initie les enfants de 7 à 12 ans à l'étude des Sciences Naturelles. Il comprend 48 cartes. L'ensemble des papillons et insectes est partagé en douze séries de quatre cartes, chaque série représentant un groupe aux caractères bien marqués. Chaque carte porte une inscription indiquant la famille auquel elle appartient.

1° Les papillons sont tous très communs aux quatre cartes d'une même famille (exemple : 1. - PAPILLONS EXOTIQUES).

2° Les noms des quatre animaux qui appartiennent à la famille à laquelle appartient la carte sont inscrits sur la carte, le nom du représenté étant porté en rouge.

POUR JOUER. — Mettre les cartes et les distribuer entre les joueurs, qui classent leurs cartes par famille. Le jeu consiste à réunir le plus de familles possible. Ainsi, si un joueur possède une carte de la famille des abeilles et il manque le cerf-volant ou la luciole, il demande la carte des bois à un partenaire. Si celui-ci possède la carte, il la donne au joueur qui précise la question et l'explique. Si le joueur interroge n'a pas la carte réclamée, c'est à lui de demander et d'essayer de compléter une famille. Celui qui réussit à avoir plus de groupes de quatre cartes que les autres, et donc plus de familles dont il n'a pas de représentant. Celui qui n'a plus de cartes en main au moment de demander, cède son tour au suivant.

D'autres jeux pour enfants : GRANDS ROIS ET GRANDES FIGURES DE L'HISTOIRE DE FRANCE - LES OISEAUX - LES MAMMIFÈRES - BÉTÉS AQUATIQUES - LES AUTOS - LES SPORTS.

Pour les petits : BELLES IMAGES - MON PREMIER JEU DES FAMILLES - PAPA, MAMAN ET BÉBÉS ANIMAUX.