

## 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 deux séries de quatre cartes, chaque série représentant un groupe aux caractères bien marqués. Chaque carte mentionne :

1° Un chiffre et un titre qui sont communs aux quatre cartes d'une même famille (exemple : 1. - PAPILLONS EXOTIQUES).

2° Les noms des quatre animaux composant la famille à laquelle appartient la carte, le nom de l'animal représenté étant porté en rouge.

**POUR JOUER.** — Battre 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 dans la famille des insectes utiles l'abeille et la coccinelle, il saura grâce aux inscriptions portées sur la carte qu'il lui manque le carabe des bois et la libellule. Il demandera le carabe des bois à un partenaire. Si celui-ci possède la carte, il la donne. Le demandeur réclame la libellule au même partenaire ou à un autre. S'il l'obtient, la famille est terminée. Si le joueur interrogé n'a pas la carte réclamée, c'est à lui de demander et d'essayer de compléter une famille. Celui qui rassemble le plus de familles a gagné. Il est interdit à un joueur de demander les cartes d'une famille 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.

Dans la même série des jeux des familles : GRANDS ROIS ET GRANDES FIGURES DE L'HISTOIRE DE FRANCE - LES OISEAUX - LES MAMMIFÈRES - BÊTES AQUATIQUES - LES AUTOS - LES SPORTS.

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

