

Le jeu de cartes Animal Race peut être joué par 1 à 50 enfants. Suivant l'âge des enfants, il n'est pas nécessaire de jouer avec toutes les cartes. Pour les plus petits, on utilise les cartes reprenant les formes, les animaux et les couleurs qu'ils connaissent. On ajoute des cartes au fur et à mesure de la progression des enfants.

DÉCOUVERTE ET MISE EN PLACE DU JEU DE CARTES

Les enfants reçoivent quelques cartes et les observent. Si c'est la première fois que l'on réalise cette activité, il est important de commenter avec eux ce qu'ils observent sur les différentes cartes : couleurs, formes (nombre de côtés..., animaux (déplacement, nombres de pattes, habitat...)).

On demande alors aux enfants de prendre une place dans la salle et, dès qu'ils sont en position, on leur demande de lancer leurs cartes en l'air. Cela permettra aux cartes de s'éparpiller dans l'ensemble de l'espace de jeu.

DÉFIS INDIVIDUELS

Tous les enfants jouent en même temps, chacun pour soi. Peu importe la version choisie, le jeu commence toujours de la façon suivante : au signal, les enfants doivent retourner toutes les cartes du même côté, et ce, le plus rapidement possible. Soit face cachée (pour les plus grands) ou soit face visible (pour les plus petits).

Jeu 1 : Recherche et trouve

Chaque enfant doit trouver une carte correspondant à la consigne donnée, p.ex. une carte jaune, un lion, un triangle, un animal qui saute... (utiliser les trois sujets de la carte). Ensuite deux cartes : une avec du bleu et l'autre avec un triangle...

Jeu 2 : De moins en moins

Les joueurs doivent être les plus rapides pour retrouver une carte correspondant à plusieurs critères. Plus il y a de consignes, moins il y a de cartes possibles. Exemples de consignes : une carte avec un triangle et du jaune (6 cartes), une carte avec une baleine et du rouge (6 cartes), une carte avec un escargot et un carré (6 cartes), une carte avec un singe, un rectangle et de l'orange (1 carte).

Après l'annonce du moniteur, l'enfant qui trouve une carte correspondant à la consigne donnée va se positionner sur le banc d'arrivée, la ligne, le tapis... Il est ainsi plus facile de visualiser si toutes les cartes ont été trouvées. A chaque fois, l'enfant conserve sa carte en main et on répète le jeu plusieurs fois. Qui comptabilisera le plus de cartes ? Organisations possibles pour cette version : les enfants sont en cercle autour des cartes, ils doivent aller toucher un objet avant de pouvoir aller chercher une carte ou les cartes sont d'un côté de l'espace et les joueurs de l'autre.

DÉFIS PAR ÉQUIPES / SOUS-GROUPES

Jeu 1 : Classement

Tous ensemble, les enfants doivent classer les cartes le plus rapidement possible, par couleurs, formes ou animaux, dans un cerceau ou un endroit bien spécifique.

Jeu 2 : Maisons

Les enfants sont répartis par équipes et, tous ensemble, ils doivent ramener une carte correspondant à leur « maison ». Le moniteur organise, au préalable, des maisons de couleurs, de formes ou d'animaux (6 maisons maximum).

Variante 1 : Les enfants sont répartis entre 12 ou 18 maisons : la maison des couleurs et des animaux (12 maisons - 6 avec les couleurs et 6 avec les animaux) ou la maison des couleurs, des formes et des animaux (18 maisons). Au signal, les enfants doivent ramener une ou deux carte(s) à la fois correspondant à leur maison. Qui ramènera le plus de cartes ? Dès que toutes les cartes sont réparties dans les différentes maisons, les enfants peuvent aller « voler » des cartes dans d'autres maisons, en n'en prenant toutefois qu'une seule à la fois. Qui aura récupéré le plus de cartes ?

Variante 2 : A l'inverse, on peut aussi offrir une carte à la fois à une autre maison et, ainsi, se débarrasser progressivement de ses cartes. Qui en aura le moins à la fin du jeu ?

Jeu 3 : Recherche et trouve

On peut encore disposer toutes les cartes avec la face visible d'un côté de la salle et former 6 équipes de l'autre côté de l'espace de jeu. En procédant à une course-relais, les joueurs doivent ramener une carte à la fois, correspondant à la consigne donnée par le moniteur. Par exemple : ramener 6 cartes rouges, 6 poissons, 6 cartes de différentes couleurs.

Variante : Pour ce jeu, on peut demander aux enfants de ramener les cartes de différentes façons, p.ex. : à plat sur la main, en équilibre sur la tête, coincées entre les genoux, en imitant la marche de l'animal imprimé sur la carte qu'on ramène, en lançant un objet (sac de riz) qui doit atterrir sur la carte pour avoir l'autorisation de la récupérer, en traversant un parcours/obstacle (ex équilibre sur un banc, saut au-dessus des haies, slalom...).

Jeu 4 : Dominos

Le premier de chaque équipe choisit une carte et la place devant la file constituée par les autres membres de son équipe. Au signal, sous forme de course-relais, le premier de chaque équipe doit ramener une carte avec un côté qui correspond à une extrémité de la carte de base

(un animal ou une forme/couleur), le joueur suivant doit ensuite ramener une carte qui correspond à l'autre extrémité de la carte ramenée par le premier coureur, et ainsi de suite, pour former le plus long parcours de dominos durant le temps imparti.

Jeu 5 : Uno

Au signal, sous forme de course-relais, le premier joueur de chaque équipe va chercher une carte et la dépose dans son cerceau. Il passe le relais au suivant (en lui tapant dans la main, par exemple), qui doit ramener une carte comportant au minimum un point commun avec la carte précédente (soit la couleur, la forme ou l'animal) ; et ainsi de suite. Quelle équipe sera la première à comptabiliser 10 cartes ?

Jeu 6 : Jungle speed

Les enfants sont regroupés par 3 (il y a, dans chaque trio, deux joueurs et un arbitre). Les deux joueurs sont assis ou à genoux, face à face avec, entre eux, un foulard. Ils possèdent tous les deux un tas de 10 cartes, faces cachées. L'arbitre est à la hauteur du foulard. Le premier joueur retourne une carte de son tas en montrant d'abord la face dessinée à son adversaire, et il la dépose devant lui. Le deuxième joueur fait, ensuite, la même chose. S'il y a une correspondance (même couleur - même animal - même forme) entre les deux cartes retournées, c'est le premier qui attrape le foulard qui gagne 1 point. S'il n'y a pas de correspondance, le premier joueur retourne une nouvelle carte et la dépose sur la carte précédemment dévoilée. Le jeu se poursuit selon les mêmes modalités. Dès qu'un point est marqué, on remet le foulard au milieu. Si un joueur attrape le foulard alors qu'il n'y a pas de correspondance, il perd un point. Le premier joueur à atteindre les 5 points remporte une manche. Il prend alors la place de l'arbitre.

Variante : Le joueur qui n'attrape pas le foulard récupère toutes les cartes des deux tas dévoilés. Le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la partie.