

# Règles du jeu



## But du jeu

Trouver certaines bestioles parmi les cartes-herbes étalées sur la table pour les capturer avec un jeton-filet.

## Préparation

1. L'adulte qui joue avec un plus petit prend les cartes-herbes dont le verso présente un papillon et sélectionne les cartes-bestioles correspondantes<sup>1</sup>; l'adulte qui joue avec un plus grand prend toutes les cartes-herbes et toutes les cartes-bestioles.
2. L'adulte et l'enfant<sup>2</sup> étalent les cartes-herbes aléatoirement sur la table en faisant des rangées et des colonnes.
3. L'adulte fait une pile avec les cartes-bestioles sélectionnées ou avec toutes les cartes-bestioles, selon le cas. Il pose la pile sur la table, face cachée, près de lui et de l'enfant.
4. L'adulte et l'enfant prennent chacun un jeton-filet. Ils prennent ce jeton dans une main et posent leur autre main sur leur cuisse ou à plat sur la table.

1. Ces 15 cartes-herbes, de même que les 45 cartes-bestioles correspondantes, comportent des insectes plus faciles à distinguer les uns des autres, ce qui rend la partie plus facile. Le fait de réduire le nombre de cartes-herbes de moitié rend également la partie beaucoup plus facile et plus rapide.

2. Le mot *enfant* désigne ici l'enfant ou les enfants qui participent au jeu.

## Déroulement

1. L'enfant commence le jeu. Il prend une carte-bestiole avec sa main qui est sur sa cuisse ou sur la table, la retourne sans la regarder et la dépose juste à côté de la pile, face vers le haut. La carte présente la bestiole à attraper.
2. Aussitôt la carte retournée, l'adulte et l'enfant cherchent la bestiole à attraper en prenant soin de ne pas bouger leur main qui tient le jeton-filet afin de ne pas obstruer le champ de vision de l'autre ou des autres joueurs. Le premier qui voit la bestiole sur une carte-herbe pose le plus rapidement possible son jeton-filet dessus. Il prend ensuite la carte-bestiole pour la conserver près de lui et récupère son jeton. L'adulte aide l'enfant au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
3. L'adulte retourne une carte-bestiole à son tour et la pose, face vers le haut, sur la première carte retournée. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes-bestioles dans la pile.
4. Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de cartes-bestioles à la fin de la partie.



Jeton-filet



Cartes-bestioles



Cartes-herbes



## Variante

### Jeu coopératif

Pour les enfants qui sont moins à l'aise avec les jeux compétitifs, il est possible de jouer de façon coopérative. La préparation est la même, sauf qu'il faut absolument étaler toutes les cartes-herbes sur la table.

### Déroulement

1. L'enfant et l'adulte prennent six cartes-bestioles chacun. Ils forment une pile avec leurs cartes et placent celle-ci, face cachée, devant eux.
2. L'enfant et l'adulte retournent chacun une carte-bestiole et la pose à côté de leur pile. Il s'agit de la bestiole qu'ils doivent respectivement chercher.
3. Chacun attrape la bestiole représentée sur sa carte en plaçant son jeton-filet sur la bonne carte-herbe. Le premier joueur qui capture sa bestiole attend que l'autre ou les autres repèrent la leur; l'adulte peut aider l'enfant au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu?» dans le guide d'accompagnement).
4. L'enfant et l'adulte retournent à nouveau une carte-bestiole. Ils la posent sur la carte qu'ils ont retournée précédemment. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes-bestioles aient été trouvées. L'enfant et l'adulte peuvent regarder ensemble les bestioles qu'ils ont réussi à attraper.

