

Olifantastisch!

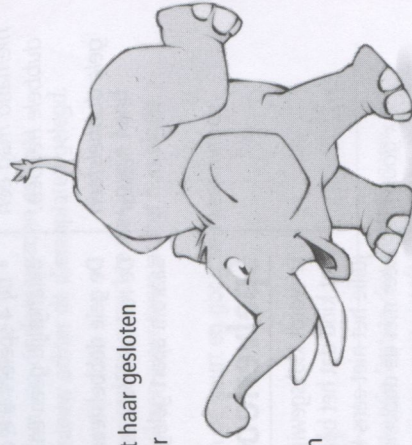
Wie herkent het dier?

Een leerspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Hajo Bücken en Dirk Hanneforth

Illustraties: Oliver Freudenreich

Speelduur: ca. 10 minuten



"Moeeee", roept Lisa en strekt haar gesloten hand naar het midden uit. In haar vuist heeft ze heeft een koe verstopt. Tom en Katrien denken na en verstoppen dan ook een van hun eigen dieren in hun vuisten. Of een van beiden Lisa's dier geraden heeft?

Spelinhoud

- 32 houten dieren (2 x 16 verschillende dieren)
- 4 dierenplaten (anti-inkijk)
- 2 dobbelstenen (1 gele / rode dobbelsteen)
- spelregels

Doel van het spel

Eén van de kinderen beschrijft met woorden, gebaren of geluiden een dier. De anderen proberen te raden om welk dier het gaat. Wie heeft als eerste geen dieren meer?

alle dieren wegleggen

Spelvoorbereiding

De variant voor 2 spelers staat op bladzijde 36.
Iedere speler pakt een dierenplaat en zet deze zodanig voor zich neer dat hij zo meteen zijn dieren erachter kan verstoppen. Leg alle dieren in het midden op tafel.
Belangrijk: bij 3 spelers wordt er een dierenpaar uit het spel genomen en in de doos gelegd.

Alle spelers trekken tegelijkertijd hetzelfde aantal dieren.

- bij 3 spelers = 10 dieren
 - bij 4 spelers = 8 dieren.
- Belangrijk: geen enkele speler mag een dier dubbel hebben!

De gele dobbelsteen wordt klaargelegd.
De rode dobbelsteen wordt alleen bij de moeilijkere variant gebruikt en daarom apart gelegd.

Spelverloop

Er wordt klokgewijs om beurten gespeeld.
Het kind dat het best als een olifant kan trompetteren, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit één keer met de dobbelsteen.

De handelingen die op de dobbelsteen te zien zijn, geven aan welke aanwijzingen je over een van je dieren moet geven. Bekijk als eerste de handeling. Beslis daarna welk dier je wilt uitkiezen. Voer vervolgens de handeling uit.

- **Beweeg je lichaam:**
Doe een typische beweging of houding van het uitgekozen dier na. Daarbij mag je niet praten en ook geen geluid maken.
- **Maak geluid:**
Probeer om een geluid na te doen dat jouw dier heel goed beschrijft.

- **Beschrijf het dier:**
Beschrijf je dier zonder z'n naam te noemen. Spreek hierbij in hele zinnen.
Bijvoorbeeld: Het is groot en grijs. Het leeft ook in Afrika.

dierenplaat opstellen

dieren gelijkmatig verdelen; niemand mag een dubbele hebben!

gele dobbelsteen klaar

1 x gooien

dier uitkiezen en handeling uitvoeren:



bewegen



geluid maken



dier beschrijven

Wie heeft het bijhorende dier?

De andere spelers denken na of ze het dier in hun bezit hebben dat bij de aanwijzing hoort. Ze verstoppen het dier, waarvan ze vermoeden dat het het juiste is, in hun gesloten vuist en leggen deze in het midden op tafel. Ook de speler die zojuist het dier heeft beschreven, verstopt zijn dier in z'n vuist en legt hem in het midden op tafel.

Belangrijk: ook als een van de spelers er vast van overtuigd is dat hij het bijbehorende dier niet bezit, kiest hij er toch een uit.

Alle spelers openen tegelijk hun vuisten:

- Heeft een van de spelers precies hetzelfde dier in zijn hand als de speler die de aanwijzing heeft gegeven?
- Beide dieren mogen in de bodem van de doos worden gelegd.
Alle andere dieren worden opnieuw achter de dierenplaten gelegd.

- Als van de radende spelers niemand het gezochte dier in zijn hand heeft, leggen alle spelers hun dieren weer terug achter hun eigen dierenplaat.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit een keer met de dobbelsteen.

Einde van het spel

Zodra een van de spelers als eerste zijn laatste dier heeft kunnen wegleggen, is het spel afgelopen. Deze speler heeft gewonnen en wordt tot "koning der dieren" benoemd. Als dit zo voor twee spelers uitkomt, hebben ze gezamenlijk gewonnen.

Moeilijkere variant

De spelvoorbereiding en het verloop blijven hetzelfde als bij het basisspel. Er wordt nu echter met de rode dobbelsteen gespeeld. Deze heeft nog drie extra afbeeldingen.

- **Beschrijf de woonplaats van het dier:**
Leg aan de andere kinderen uit waar het dier woont.
Bijvoorbeeld: het woont in een nest.
- **Beweeg je handen:**
Probeer om met je handen en vingers, de manier van lopen van het dier, op tafel na te doen. Je mag geen geluid met je mond maken. Geluiden die bv. door het op tafel kloppen ontstaan, zijn toegestaan.
- **Teken met je vinger:**
Teken de omtrek van het uitgekozen houten dier met je vinger in de lucht.

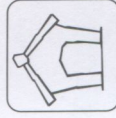
alle anderen:
dier gokken, in vuist verstoppen

Juiste dier gegokt?
Beide dieren in de doos

Foute dier gegokt?
Dieren terug achter eigen dierenplaat

alle dieren weg = gewonnen

rode dobbelsteen



woonplaats beschrijven



vinger bewegen



tekenen

Variant voor 2 personen

Iedere speler neemt telkens van elk paar een dier en legt deze achter zijn dierenplaat.

Het doel van het spel is om zo veel mogelijk dieren juist te herkennen. Bekijk de betekenis van de handelingen die op de dobbelstenen te zien zijn, en bepaal of jullie met de gele of de rode dobbelsteen willen spelen.

Lisa gooit, bekijkt de handeling, kiest een dier uit en voert de handeling uit. Tom moet raden om welk dier het hier gaat.

Beide spelers verstoppen het uitgekozen dier in hun vuist, leggen deze midden op tafel, doen deze open en vergelijken de dieren.

- Als beide spelers hetzelfde dier in hun hand houden, mogen ze het in de bodem van de doos leggen.
- Als de spelers echter verschillende dieren in hun hand houden, leggen ze beide dieren in het midden op tafel.

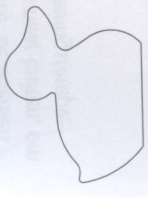
Het spel is voorbij als beide kinderen nog maar vier dieren achter hun dierenplaat hebben liggen.

Het aantal dieren dat midden op tafel ligt, geeft aan hoe goed jullie hebben gespeeld.

- 0 dieren = olifantastisch
- 2 - 8 dieren = berengoed
- 10 - 16 dieren = apensterk
- 18 - 24 dieren = muizenmatig

Klein dierenlexicon

De eend



Er zijn heel veel verschillende soorten eenden. Bij ons is de wilde eend de meest voorkomende en ook de bekendste in het wild levende eend. Als hij "grondelt", duikt hij met z'n kop en nek onder water om bij zijn voedsel, waterplanten, te kunnen komen. Romp en staart steken daarbij omhoog.

Olifantastisch!

Eendenkuikens zijn nestvlieders; nadat ze uit het ei zijn gekropen, kunnen ze al meteen lopen en zwemmen.

De haan



De haan is een mannelijke huiskip. Er zijn verschillende rassen maar allemaal stammen ze af van de zogenaamde "bankaviakip". Kippen eten graan, wormen en insecten.

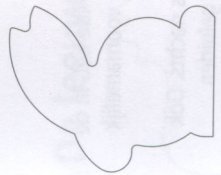
De ogen van kippen kunnen niet bewegen. Daarom moeten de dieren hun kop snel ronddraaien om hun omgeving te kunnen waarnemen.

Olifantastisch!

Hanen kraaien om hun territorium te verdedigen terwijl ze hun kam laten opzwellen.

Een kip kan per jaar wel 200 – 300 eieren leggen!

De haas



De Europese veldhaas is een planteneter en voedt zich onder meer met grassen, kruiden en bladeren.

Hazen hebben veel vijanden. Een haas is daarom steeds heel erg op z'n hoede en richt zich vaak op om de omgeving in de gaten te houden. Hun grote, heel beweeglijke oren vertellen hem waar het geluid vandaan komt.

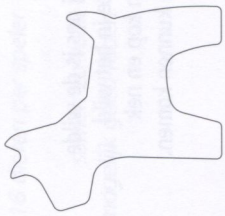
Hazen hebben langere "lepels" dan konijnen: hun oren kunnen wel 15 cm. lang zijn!

Olifantastisch!

Alle hazensoorten zijn onvermoeibare en snelle hardlopers. Vele kunnen een snelheid tot 80 km/h bereiken!

- 16 dieren per speler
- samen zo vaak mogelijk goed raden
- Goed gegokt? Dieren in de doos
- Fout gegokt? Dieren op tafel
- Hoeveel dieren liggen er op tafel?

De hond

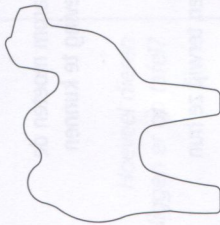


Alle huishonden stammen af van de wolf, en zijn vleeseters. De reukzin is het sterkste zintuig van de hond, op de voet gevolgd door een heel goed gehoor. Honden kunnen 40 keer beter ruiken dan mensen! Omdat honden niet zoals wij transpireren, hijgen ze. Ze ademen met openhangende bek en meestal met hun tong naar buiten, om zo hun lichaam na inspanningen of bij hoge omgevingstemperatuur te laten afkoelen.

Olifantastisch!

Honden zijn snelle en onvermoeibare hardlopers: windhonden kunnen wel 65 km/h lopen! Veel honden worden ook tot politierof blindengeleidehond opgeleid.

De kameel



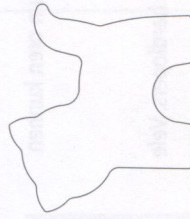
Tot de familie der kamelen behoren bv. de dromedaris die één bult heeft, en de tweebultige kameel.

Beide soorten hebben een zachte en stevige huid. Het zijn heel gezamenlijke planteneters: bladeren, gras en kruiden rekenen ze tot hun voeding, maar ook doornige gewassen vinden ze lekker. De buiten zijn energiereservoirs. Tijdens lange reizen door de woestijn kunnen de dieren het wekenlang zonder al te veel voedsel uithouden.

Olifantastisch!

Een kameel kan tot 135 liter in tien minuten opdrinken! Eenmaal goed gedrenkt, kan hij dan meer dan een week zonder drinken. Kamelen hebben afsluitbare neusgaten. Dat is vooral bij een zandstorm erg handig!

De kat



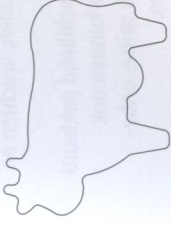
Alle tamme katten stammen af van de Afrikaanse wilde kat. In de vrije natuur zijn katten vleeseters en voeden ze zich voornamelijk met muizen.

Katten kunnen veel beter zien dan mensen, vooral 's nachts. Ook met hun gehoor zijn ze ons de baas: zelfs ultrasone geluiden ontgaan hen niet.

Olifantastisch!

Hun gehoor is zo goed, dat zelfs een blinde kat zich nog goed kan oriënteren. Een kat kan een muis op ca. 20 m. afstand horen.

De koe



De algemene naam voor deze diersoort is "rund". Vrouwelijke runderen worden, nadat ze voor het eerst hebben gekalfd, als koeien aangeduid.

Runderen zijn planteneters en bovendien herkauwers. Herkauwers hebben twee maagsystemen. Ten eerste verzwellen ze een grote hoeveelheid voedsel zonder dit amper te kauwen. Later kokhalzen ze het voer weer naar boven om het nu grondig te kauwen.

Olifantastisch!

Wilde dieren produceren slechts melk zolang ze hun jongen zogen. Bij koeien wordt de melkproductie door het dagelijks twee keer melken, tot zo'n 300 dagen na het kalven in stand gehouden. Een koe kan tot 20 liter melk per dag geven.

De kikker



Kikkers zijn amfibieën en vleeseters: op hun spijlslijst staan insecten, spinnen en kleine kreeftjes. De kikkervisjes van bijna alle kikkers, voeden zich met planten.

Kikkers kunnen heel ver reizen om elkaar in bepaalde watergebieden voor de paring te ontmoeten. Iedere soort heeft een heel bijzondere roep: als een kikker onderweg is, kan hij aan de roep herkennen, waar hij soortgenoten kan aantreffen. Een kikker legt in het voorjaar wel tot 2.000 eieren.

Olifantastisch!

Uit de regenwouden van Zuid-Amerika stammen de vrolijk gekleurde pijfkikkers. De indianen die daar leven, gebruiken het gif van deze dieren: een druppeltje aan een pijlpunt is voldoende om een kleine vogel of een aap onmiddellijk te verlammen.

De leeuw



Leeuwen zijn vleeseters en leven in troepen. De wijfjes zijn belast met het jagen. Na de jacht verzamelen zich alle dieren. Het eten gebeurt dan in een strikte volgorde: de volwassen mannetjes beginnen, daarna volgen de wijfjes en ten slotte de jongen.

De indrukwekkende manen van de mannetjes zijn niet alleen maar versiering: ze beschermen z'n nek tegen gevaarlijke tanden en klauwen.

Olifantastisch!

Leeuwen zijn grote sporters. Ze kunnen wel tot 3,80 m. hoog springen en bereiken snelheden tot 80 km/h.

De muis



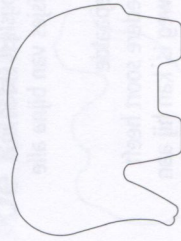
Muizen behoren tot de familie van de knaagdieren. Het zijn alleseters maar voeden zich voornamelijk met zaden, vruchten en granen.

Hun zachte pels kan al naargelang de soort, verschillend gekleurd zijn. Muizen zijn niet alleen snelle hardlopers, ze kunnen ook uitstekend springen, zwemmen en klimmen. Hun spitse, onbehaarde snuit helpt om hun evenwicht te bewaren.

Olifantastisch!

Een huismuis kan al op een leeftijd van 8 - 12 weken, voor het eerst nakomelingen krijgen. Na 20 dagen brengt ze dan tot 6 jongen ter wereld.

De olifant



Olifanten zijn planteneters. Ze voeden zich hoofdzakelijk met gras, bladeren, vruchten en wortelen.

De slurf is voor de olifant zijn neus en tegelijk een bijzonder soort hand. Hij gebruikt hem voor een heleboel dingen: om zijn jongen te aaien, om dikke takken af te breken, om gaten te graven en ook om te drinken.

Olifantastisch!

Een enkele teennagel van een olifant is net zo groot als een kinderhand.

Een olifantenslurf kan 15 - 20 liter water bevatten, dat de olifant zelf in z'n bek kan spuiten. Natuurlijk kan hij zichzelf of iemand anders, daarmee ook flink natspuiten!

Het schaap



Het moeflonschaap is de voorvader van alle gefokte rassen huisschapen.

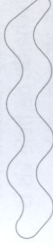
Schapen eten grassen en kruiden. Net als runderen zijn het herkauwers (zie "de koe").

Schapen en geiten gelden als de oudste van alle huisdieren. Wij mensen hielden en fokten ze al meer dan 8.000 jaar geleden want ze voorzien ons van vlees, leer, melk en wol.

Olifantastisch!

Het "Coburger Vossenschaap" is een taai en genoegzaam ras. Terwijl de lammetjes vosrood zijn, wordt de vacht (= pels) van de volwassen dieren, wit tot goudachtig van kleur. De bokken leveren tussen 4 en 5 kg wol per jaar, de moederschapen tussen 3 en 4 kg.

De slang



Er zijn heel erg veel soorten slangen. Slangen eten kleine knaagdieren, vissen, vogels, amfibieën, reptielen of insecten. Ze kunnen niet kauwen of afbijten en verslinden hun prooi in z'n geheel! Slangen hebben een gladde, van veel schubben voorziene huid.

Op de punt van de slangentong bevinden zich heel fijne organen, waarmee het dier geurstoffen kan opvangen. De tong dient een slang dus niet alleen om mee te tasten, maar ook om mee te ruiken.

Olifantastisch!

Er zijn ca. 2.500 verschillende soorten slangen. Daarvan zijn slechts zo'n 200 slangen giftig, vooral de beet van de cobra of ratelslang.

Het tamme varken



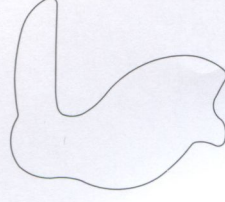
Er zijn vele rassen tamme varkens. Aan bijna geen enkel ras is nog te zien, dat het van het wild zwijn afstamt.

Varkens zijn alleseters die hun voedsel in de vrije natuur voornamelijk uit de grond halen. Ze kunnen heel goed ruiken. Wortels en larven in de aarde, worden door hen zonder probleem gevonden en opgegraven.

Olifantastisch!

Varkens zijn intelligent! Biggen, die door mensen worden opgevoed, leren bijna net zo veel als honden en zijn net zo aanhankelijk en trouw.

De toekan



Tot de familie der toekans behoren 37 verschillende soorten. Ze leven alle in de boomtoppen van de Zuid- en Midden-Amerikaanse regenwouden. Hun belangrijkste kenmerk zijn hun enorme, felgekleurde snavels.

Toekans eten vooral vruchten en insecten, maar ook grotere prooidieren, kleine nestvogels, eieren of hagedissen. Ze nestelen in boomholtes.

Olifantastisch!

De reuzentoekan is ca. 61 cm. groot. Alleen z'n snavel is al zo'n 19 cm. lang.

De vis

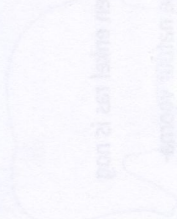


Vissen leven in het water en hebben vinnen in plaats van poten. De meeste vissen hebben schubben. De schubben zijn bedekt met een dunne opperhuid, die doorlopend slijm afscheidt: de hele vis is met dit slijm bedekt en zorgt dat hij "zo glad is als een aal". Er zijn ongeveer 25.000 verschillende vissen. Hiervan zijn sommige zuivere plantenetters maar de meeste eten echter ook vlees.

Olifantastisch!

Veel vissen kunnen heel erg snel zwemmen. Tonijnen en zwaardvissen zijn de absolute recordhouders. Hun topsnelheid kan tot 109 km/h bedragen.

De olifant

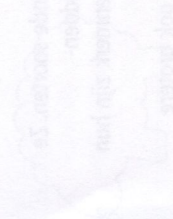


Olifanten zijn plantenetters. Ze vinden zo'n hoofdzaakje niet grappig. Ze eten vooral gras en bladeren, vruchten en wortels. Het is niet de olifant die het water zo graag drinkt. Het is de olifant die het water zo graag drinkt. Het is de olifant die het water zo graag drinkt.

Olifanten zijn plantenetters. Ze vinden zo'n hoofdzaakje niet grappig. Ze eten vooral gras en bladeren, vruchten en wortels. Het is niet de olifant die het water zo graag drinkt. Het is de olifant die het water zo graag drinkt. Het is de olifant die het water zo graag drinkt.

Olifanten zijn plantenetters. Ze vinden zo'n hoofdzaakje niet grappig. Ze eten vooral gras en bladeren, vruchten en wortels. Het is niet de olifant die het water zo graag drinkt. Het is de olifant die het water zo graag drinkt. Het is de olifant die het water zo graag drinkt.

Het schaar



Het schaar is een voorwerp van alle gekte mensen. Het schaar is een voorwerp van alle gekte mensen. Het schaar is een voorwerp van alle gekte mensen.

De toekans

De toekans is een voorwerp van alle gekte mensen. De toekans is een voorwerp van alle gekte mensen. De toekans is een voorwerp van alle gekte mensen.

De toekans is een voorwerp van alle gekte mensen. De toekans is een voorwerp van alle gekte mensen. De toekans is een voorwerp van alle gekte mensen.

Eléphantesque

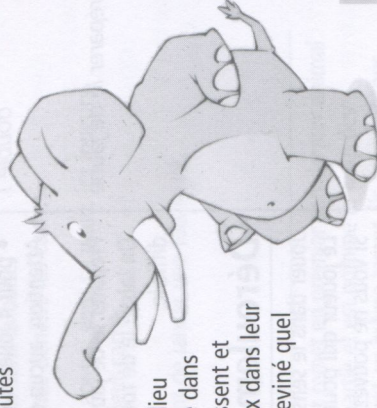
Qui va reconnaître l'animal ?

Un jeu éducatif pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idee : Hajo Bücken et Dirk Hanneforth

Illustration: Oliver Freudenreich

Durée de la partie : env. 10 minutes



« Meuhhhh », meugle Lisa en posant sa main poing fermé au milieu de la table. Une vache s'est cachée dans sa main. Tom et Catherine réfléchissent et cachent aussi l'un de leurs animaux dans leur main. Est-ce que l'un des deux a deviné quel animal est dans la main de Lisa ?

Contenu

- 32 animaux en bois (2 x 16 animaux différents)
- 4 illustrations d'animaux servant de caches
- 2 dés (1 jaune/ 1 rouge)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Un joueur décrit un animal avec des mots, des gestes ou des bruits. Les autres essayent de deviner de quel animal il s'agit.

Qui se sera débarrassé de ses animaux en premier ?

se débarrasser de
tous les animaux

Préparatifs

La variante pour 2 joueurs figure à la page 26.

Chaque joueur prend un cache et le pose devant lui de manière à pouvoir cacher ses animaux derrière. Mettre tous les animaux au milieu de la table.

S'il y a 3 ou 5 joueurs, on retirera une paire d'animaux du jeu et on la remettra dans la boîte.

Les joueurs prennent tous en même temps le même nombre d'animaux, comme suit :

- pour 3 joueurs = 10 animaux ;
 - pour 4 joueurs = 8 animaux.
- Attention, aucun des joueurs ne doit avoir un animal en double !

Préparer le dé jaune.
On laisse le dé rouge de côté, il ne servira que pour la variante la plus difficile.

Déroulement du jeu

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui pourra le mieux barrir comme un éléphant commence.
Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant une fois le dé.

Les actions représentées sur le dé suggèrent ce que l'on peut révéler sur l'animal. Regarde d'abord l'action illustrée sur le dé. Choisis ensuite un animal et après, exécute l'action.

- **Bouge ton corps :**
Imite un mouvement typique ou le comportement de l'animal que tu as choisi. Tu n'as pas le droit de parler, ni de faire du bruit.
- **Imite un bruit :**
Essaye d'imiter un bruit qui décrira ton animal de manière particulièrement frappante.
- **Décris l'animal :**
Décris ton animal sans dire son nom et en faisant des phrases entières.
Par exemple : *il est grand et gris. Il vit aussi en Afrique.*

poser le cache

distribuer les animaux; personne ne doit avoir de double !

préparer le dé jaune

lancer le dé 1x

choisir un animal et exécuter l'action



bouger



faire des bruits



décrire l'animal

Qui a l'animal correspondant ?

Les autres joueurs réfléchissent s'ils ont l'animal correspondant à ce que le joueur vient de faire. Ils cachent l'animal supposé dans leur main en la refermant et la posent poing fermé au milieu de la table.

Le joueur qui vient de décrire l'animal cache lui aussi cet animal dans sa main et la pose au milieu de la table.

N.B. : si un joueur est sûr qu'il n'a pas l'animal correspondant, il devra quand même en choisir un.

Les joueurs ouvrent leur main tous en même temps :

- Un joueur a-t-il le même animal dans sa main que celui du joueur dont c'est le tour ?
On remet alors les deux animaux dans la boîte.
Tous les autres animaux sont remis derrière les caches.
- Si aucun des joueurs n'a le bon animal dans sa main, les joueurs remettent les animaux derrière leur cache.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer une fois le dé.

Fin de la partie

La partie s'achève dès qu'un joueur remet en premier son dernier animal dans la boîte. Ce joueur gagne la partie et est nommé le « roi des animaux ». Si deux joueurs terminent en même temps, ils gagnent tous les deux.

Variante plus difficile

Les préparatifs et le déroulement du jeu sont les mêmes que précédemment, mais on jouera maintenant avec le dé rouge.
Il y a trois symboles de plus sur ce dé :

- **Décris l'habitat de l'animal :**
Explique aux autres joueurs où habite l'animal.
Par exemple : *il habite dans un nid.*
- **Bouge tes mains :**
Essaye d'imiter la démarche de l'animal en bougeant tes doigts et tes mains sur la table. Tu n'as pas le droit de faire de bruit avec ta bouche, mais tu pourras, par exemple, cogner sur la table avec tes mains.
- **Dessine avec un doigt.**
Avec un doigt, dessine en l'air le contour de l'animal choisi.

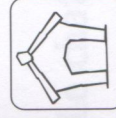
les autres joueurs : deviner l'animal le cache dans la main

Bien deviné ? Remettre les deux animaux dans la boîte

Mal deviné ? Remettre les animaux derrière son cache

plus d'animaux = partie gagnée

dé rouge



décrire l'habitat



bouger les doigts



dessiner

Variante pour deux personnes

Chaque joueur prend l'un des animaux d'une paire et le pose derrière son cache.

Le but du jeu est de reconnaître le plus possible d'animaux. Regardez les actions illustrées sur les dés et décidez vous-mêmes de jouer avec le dé jaune ou le dé rouge.

Lisa lance le dé, regarde l'action indiquée sur le dé, choisit un animal et exécute l'action. Tom doit deviner de quel animal il s'agit. Les deux joueurs cachent l'animal choisi dans leur poing, posent la main au milieu de la table, ouvrent la main et comparent les animaux.

- Si les deux joueurs ont le même animal dans la main, ils les remettent dans la boîte.
- Si les joueurs ont deux animaux différents, ils les remettent au milieu de la table.

La partie se termine lorsque les deux joueurs n'ont plus que quatre animaux derrière leur cache.

Le nombre d'animaux posés au milieu de la table indique comment vous avez joué :

- 0 animaux = éléphants
- 2 - 8 animaux = « vachement » bien
- 10 - 16 animaux = « fourni » dable
- 18 - 24 animaux = « chat » pas bon

16 animaux par joueur, deviner ensemble le plus de fois possible

Bien deviné ?
Remettre les animaux dans la boîte
Mal deviné ?
Remettre les animaux au milieu de la table

Combien y a-t-il d'animaux au milieu de la table ?

Petit dictionnaire des animaux

Le canard

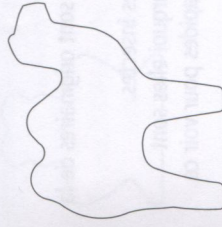


Il y a beaucoup d'espèces de canards. Dans nos régions, le colvert est le canard sauvage le plus répandu et le plus connu. Quand le canard « barbote », il plonge la tête et le cou dans l'eau pour aller chercher des plantes aquatiques en guise de nourriture. Ainsi, on ne voit plus que le bout de sa queue dépasser de l'eau.

Eléphantiques !

Les canetons peuvent marcher et nager tout de suite après être sortis de l'œuf.

Le chameau



Dans la famille des chameaux, on compte p. ex. le dromadaire, qui a une bosse, et le chameau qui a deux bosses.

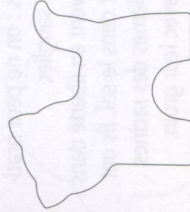
Les deux ont un poil doux et épais. Ce sont des herbivores peu exigeants : ils se nourrissent de feuilles, d'herbe et d'herbes sauvages, mais se contentent aussi de buissons épineux. Les bosses sont leur réservoir d'énergie : quand ils traversent le désert, ils peuvent se passer de nourriture pendant plusieurs semaines.

Eléphantiques !

Un chameau peut boire jusqu'à 135 litres en dix minutes ! Une fois qu'il s'est désaltéré, il peut se passer d'eau pendant plus d'une semaine.

Les chameaux ont des narines qui peuvent se refermer. Cela est très pratique quand ils se trouvent dans une tempête de sable.

Le chat



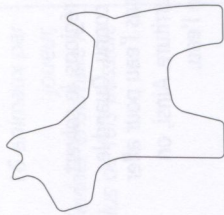
Les chats domestiques sont tous originaires du chat africain. Les chats sont des carnivores ; dans la nature, ils se nourrissent principalement de souris.

Les chats voient beaucoup mieux que les hommes, surtout la nuit. Ils ont aussi une ouïe plus perfectionnée que la nôtre : ils peuvent détecter des ultrasons.

Eléphantiques !

Leur ouïe est tellement bien développée que même les chats aveugles peuvent s'orienter. Un chat peut entendre une souris à env. 20 m de distance.

Le chien



Les chiens domestiques sont tous des descendants du loup et sont des carnivores.

L'odorat est le sens le plus développé chez le chien, suivi de près par l'ouïe. Les chiens ont un odorat de 40 fois supérieur à celui de l'homme !

Après des efforts ou lorsqu'il fait chaud, comme les chiens ne transpirent pas, ils halètent : ils respirent, la gueule ouverte et la langue pendue, afin de se rafraîchir.

Eléphanthesque !

Les chiens sont des coureurs rapides et endurants : les lévriers courent à une vitesse pouvant aller jusqu'à 65 km/h ! Certains chiens sont dressés pour aider la police ou accompagner les aveugles.

Le coq



Le coq est une poule domestique mâle.

Il y a différentes races de poules, mais toutes sont originaires de la poule « Bankavia ».

Les poules mangent des grains, des vers et des insectes.

Les yeux des poules sont immobiles, c'est pourquoi elles sont obligées de tourner la tête par mouvements rapides pour voir ce qu'il y a autour d'elles.

Eléphanthesque !

Pour défendre leur territoire, les coqs chantent en faisant gonfler leur crête.

Une poule peut pondre de 200 à 300 œufs par an !

Le cochon domestique



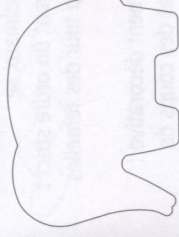
Il y a beaucoup de races de cochons domestiques : on ne peut pratiquement plus constater qu'ils sont originaires du sanglier.

Les cochons sont des omnivores qui, lorsqu'ils vivent en liberté dans la nature, trouvent leur nourriture principalement dans le sol. Ils ont un odorat très développé : ils trouvent sans problèmes des racines ou des larves qu'ils déterrent en faisant un trou avec leur groin.

Eléphanthesque !

Les cochons sont intelligents ! Les porcelets qui sont élevés par les hommes apprennent autant que les chiens et sont tous aussi attachants et fidèles.

L'éléphant



Les éléphants sont des herbivores. Ils se nourrissent principalement d'herbe, de feuilles, de fruits et de racines.

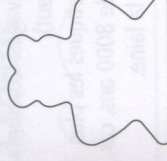
La trompe de l'éléphant est à la fois son nez et une sorte de main. Il s'en sert pour beaucoup de choses : donner des caresses à ses bébés, casser des branches, creuser des trous et boire.

Eléphanthesque !

L'ongle d'orteil d'un éléphant est aussi grand qu'une main d'enfant.

Une trompe d'éléphant contient de 15 à 20 litres d'eau pour que l'éléphant puisse s'arroser lui-même dans la gueule. Il peut s'asperger lui-même avec cette quantité d'eau ou, bien sûr, asperger aussi un autre éléphant !

La grenouille



Les grenouilles sont des amphibiens et des carnivores : dans leur menu, on trouve des insectes, des araignées et des petites crevettes. Par contre, les têtards de pratiquement toutes les grenouilles se nourrissent de plantes.

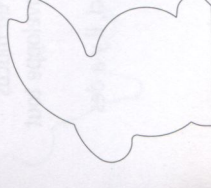
Au moment de l'accouplement, les grenouilles voyagent loin pour se retrouver au bord de certaines étendues d'eau. Chaque famille de grenouille a sa façon particulière de croasser : une grenouille qui est en chemin, peut reconnaître celles de son espèce grâce à leurs croassements. Au printemps, une grenouille pond jusqu'à 2000 œufs.

Eléphanthesque !

Les grenouilles « poison de flèche », aux couleurs resplendissantes, sont originaires des forêts tropicales d'Amérique du sud.

Les Indiens qui vivent là utilisent le poison de ces grenouilles : une goutte de poison sur une pointe de flèche suffit à paralyser immédiatement un petit oiseau ou un singe.

Le lièvre



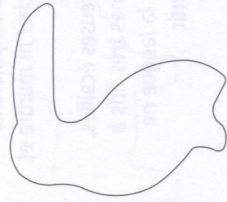
Le lièvre commun vivant en Europe est un herbivore. Il se nourrit d'herbe, d'herbes sauvages et de feuilles.

Les lièvres ont de nombreux ennemis. C'est pourquoi le lièvre est toujours aux aguets et se met souvent « debout » pour observer les environs. Ses grandes oreilles, qu'il peut diriger dans tous les sens, lui indiquent d'où les bruits viennent. Les lièvres ont des oreilles plus grandes que les lapins : elles peuvent avoir une longueur de 15 cm !

Eléphanthesque !

Les lièvres de toutes les espèces ont une grande endurance et courent très vite. Certains peuvent atteindre une vitesse de 80 km/h !

Le toucan



La famille des toucans comprend 37 espèces différentes. Ils vivent à la cime des arbres dans les forêts tropicales d'Amérique centrale et du Sud. Plus précisément, ils nichent dans des trous à l'intérieur des troncs. Leur signe distinctif est l'énorme bec de couleur chatoyante.

Les toucans se nourrissent surtout de fruits et d'insectes, parfois aussi de proies plus grosses, d'oisillons, d'œufs ou de lézards.

Éléphantesque !

Le grand toucan a une grandeur d'env. 61 cm. Rien que son bec a une longueur d'env. 19 cm !