

# La malle Zoo logique

Inspirée de l'album ZOO LOGIQUE de Joëlle Jolivet édité aux éditions du Seuil jeunesse.

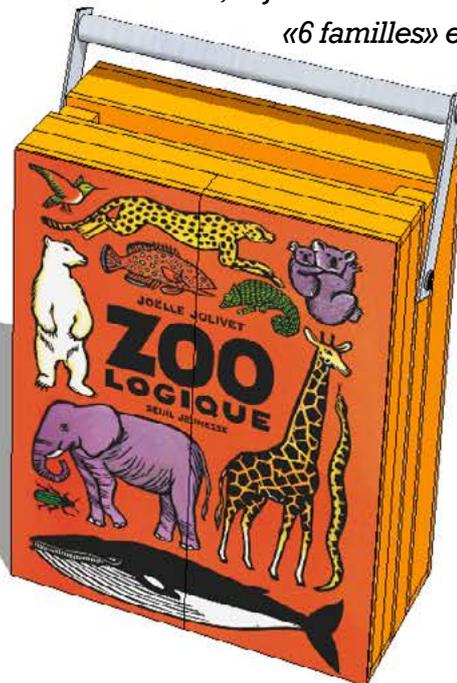


Cette malle a été conçue à partir de l'album «Zoo logique» édité chez Seuil jeunesse. Cet album-documentaire rassemble des centaines d'animaux classés selon leur habitat, leur couleur, s'ils vivent au chaud, au froid, dans les arbres, dans l'eau douce ou la nuit, mais beaucoup d'autres paramètres de classement entrent en jeu...

Ce foisonnement apparemment anarchique offre d'infinies possibilités de jeux et de découvertes. Nous avons créé 5 jeux qui embrassent la globalité des possibilités d'utilisation de l'album. Nous avons aussi voulu exciter la curiosité des joueurs en les amenant à rechercher plus avant des réponses aux énigmes posées par les jeux de la malle en se plongeant dans d'autres livres qui apporteront les solutions mais aussi élargiront leur champ de découvertes.

Comme toutes les malles et expositions-animations conçues par Swann expo, les règles des jeux sont posées le plus clairement possible mais nous laissons toute liberté aux joueurs d'interpréter ces règles afin d'en inventer de nouvelles, nous l'avons maintes fois constaté, ils ne s'en privent pas...

*Les jeux proposés dans la malle Zoo logique : Le jeu des «Biotopes», le jeu des «Grands ordres», le jeu des «Correspondances», le jeu des «6 familles» et le jeu du «Qui-suis je ?».*

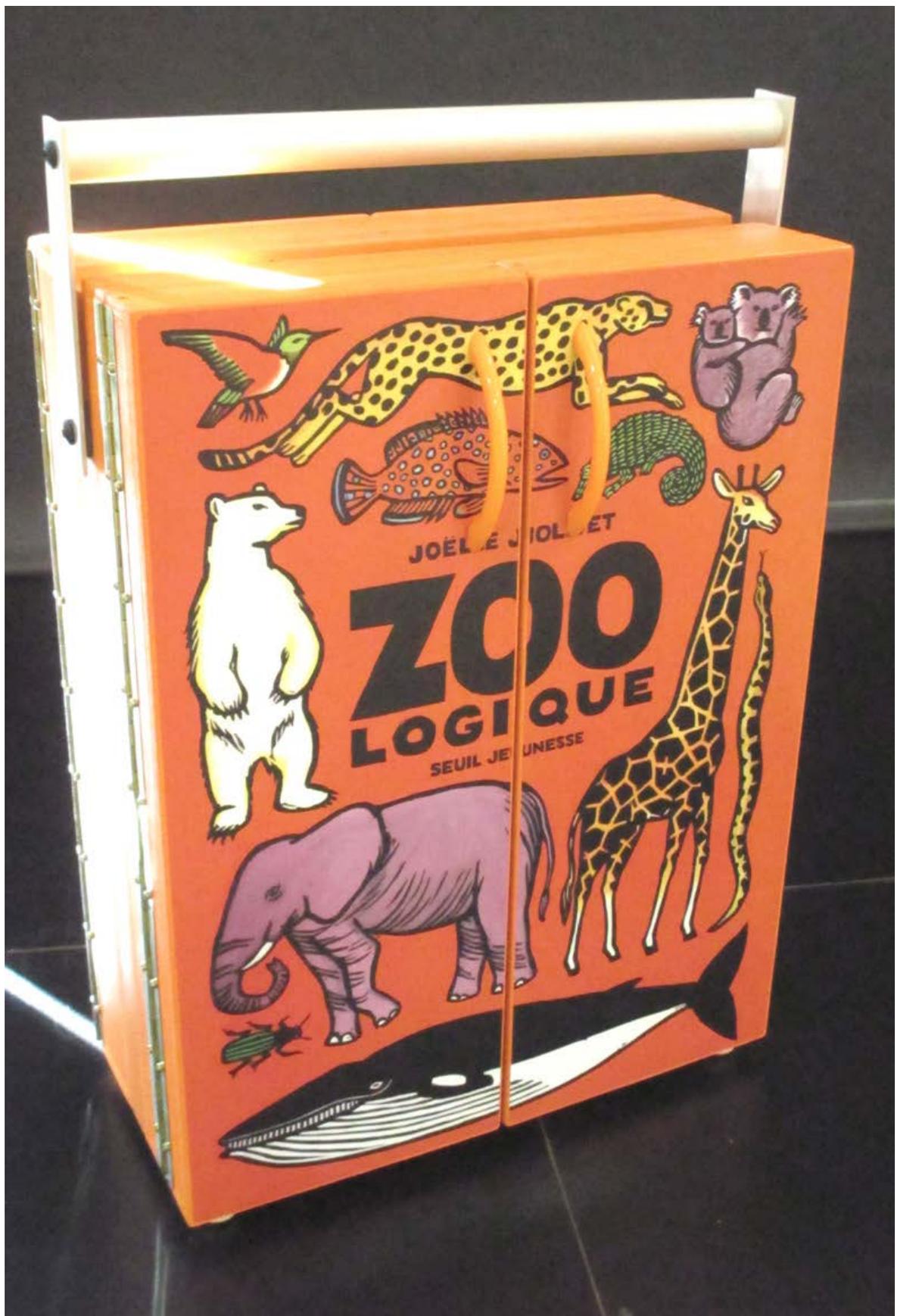




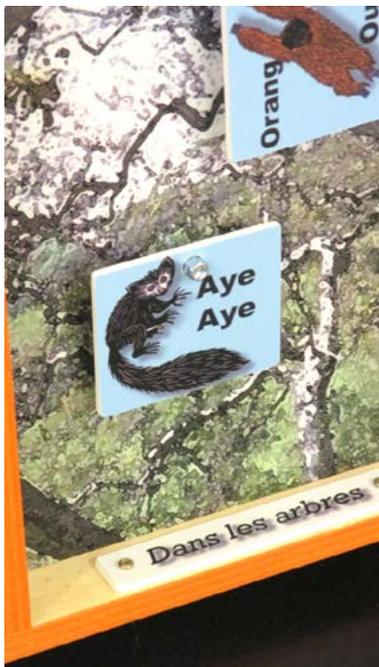
La malle Zoo logique est protégée par un «manteau» de mousse compacte de 20 mm d'épaisseur. Cette protection évite la plupart des chocs lors des transports de la malle mais n'affranchi pas des précautions d'usage à prendre pendant ses déplacements.

Une fois son manteau retiré, la malle laisse apparaître son architecture générale conçue au plus près de la maquette de ce magnifique album.





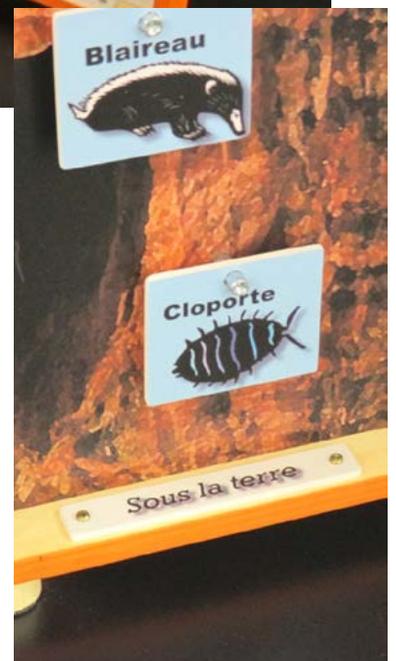
La malle côté recto. La couleur orange vif domine à l'extérieur de cette malle, reprenant ainsi les teintes éclatantes de l'album. Comme pour toutes les malles, les codes typographiques et iconographiques de l'album sont respectés à la lettre. La malle est fabriquée en bois de peuplier, inox, aluminium et cuivre jaune.

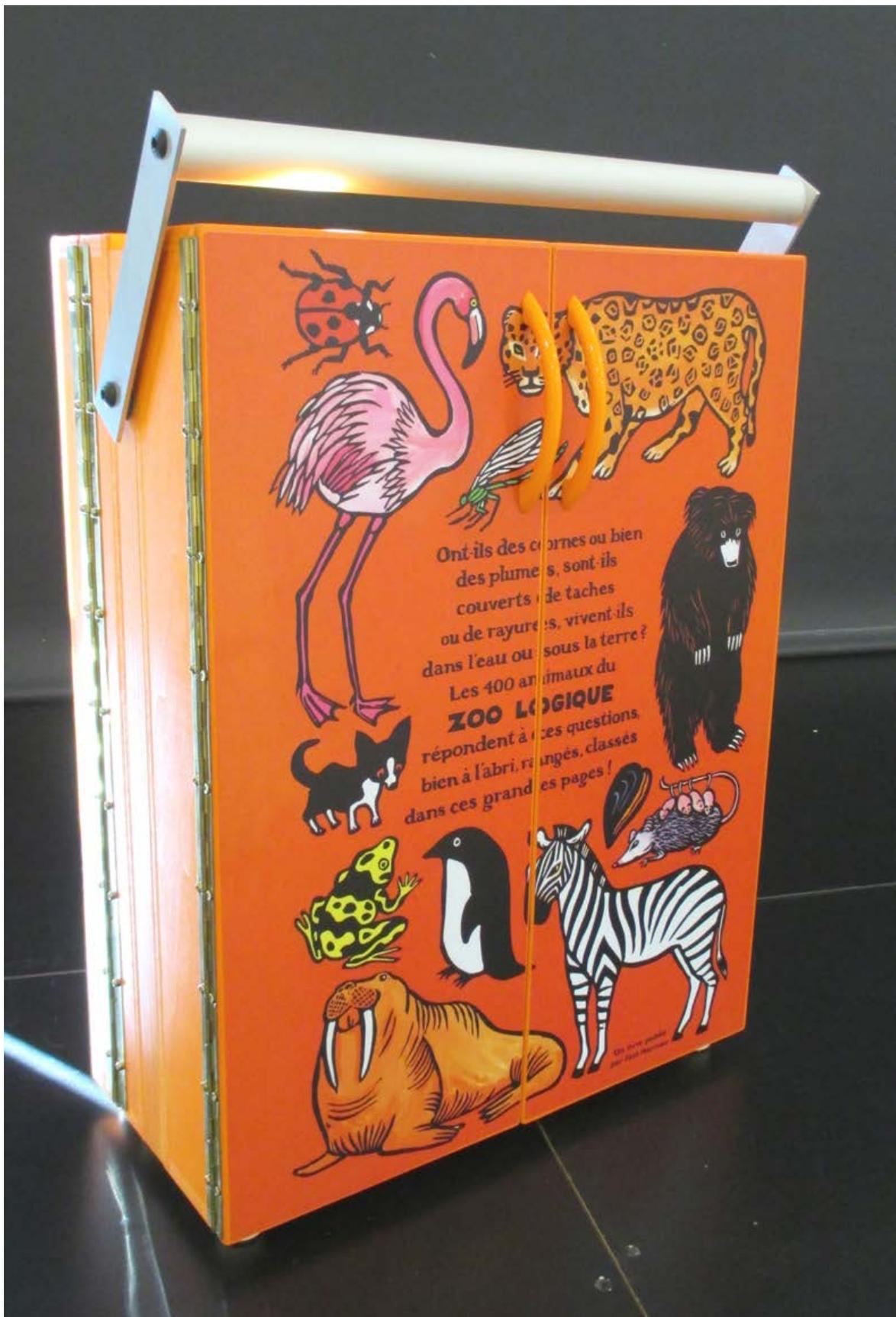


La malle ouverte sur sa face du jeu « Biotope ». Il s'agit de placer une série de cartes représentant des animaux du livre dans leurs univers respectifs (dans la mer, dans les arbres, sous la terre, dans l'eau douce); attention aux pièges !..



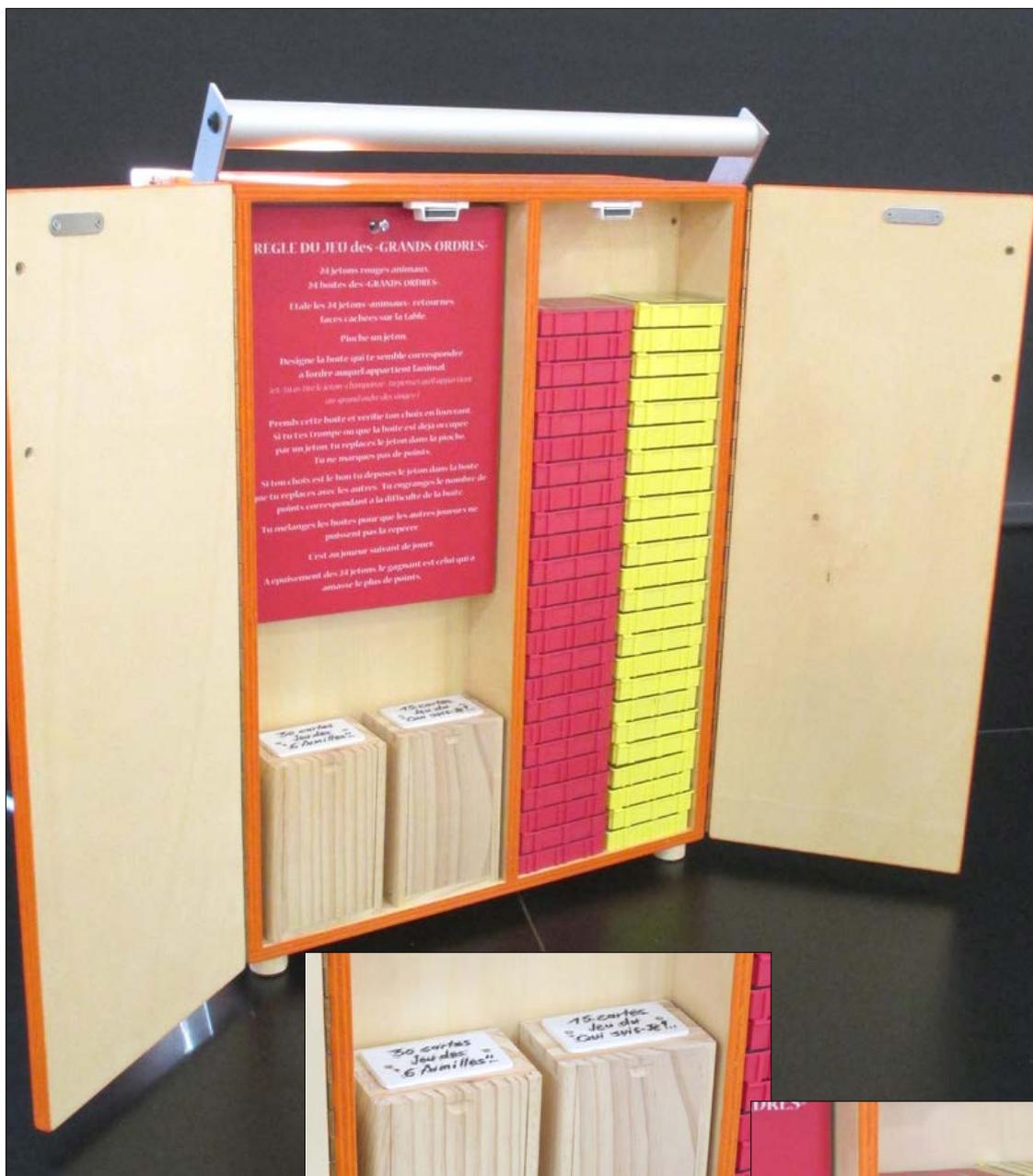
Cette grosse boîte s'ouvre comme une malle de voyage. Les charnières de fermeture en acier cuivré jaune ont été choisies pour accentuer cet effet.





Ont-ils des cornes ou bien  
des plumes, sont-ils  
couverts de taches  
ou de rayures, vivent-ils  
dans l'eau ou sous la terre?  
Les 400 animaux du  
**ZOO LOGIQUE**  
répondent à ces questions,  
bien à l'abri, rangés, classés  
dans ces grandes pages!

La malle côté verso. Ici comme au verso, les codes typographiques et iconographiques de l'album sont respectés à la lettre. Le texte et la composition graphique de quatrième de couverture de l'album sont repris tel quel.



**RÈGLE DU JEU des -GRANDS ORDRES-**

24 jetons rouges animaux.  
24 boîtes des -GRANDS ORDRES-

Étale les 24 jetons animaux, retournes  
faces cachées sur la table.

Pioche un jeton.

Designe la boîte qui te semble correspondre  
à l'ordre auquel appartient l'animal.  
*(ex. tu as tiré le jeton « chimpanzé », tu penses qu'il appartient  
au grand ordre des singes)*

Prends cette boîte et vérifie ton choix en fouillant.  
Si tu les trompe ou que la boîte est déjà occupée  
par un jeton, tu replaces le jeton dans la pioche.  
Tu ne marques pas de points.

Si ton choix est le bon tu déposes le jeton dans la boîte  
que tu replaces avec les autres. Tu enregistres le nombre de  
points correspondant à la difficulté de la boîte.

Tu mélanges les boîtes pour que les autres joueurs ne  
puissent pas la repérer.

C'est au joueur suivant de jouer.

À l'épuisement des 24 jetons le gagnant est celui qui a  
amassé le plus de points.

30 cartes  
Jeu des  
« 6 Familles »

15 cartes  
Jeu du  
« Qui suis-je ? »



La malle ouverte sur la  
face de rangement  
des jeux :

«Correspondance»,  
«Grands ordres»,  
«Qui-suis je ?»  
et «6 familles»





Tous les jeux sortis du côté recto de la malle :

- ① 5 fiches des règles des jeux.
- ② 48 boîtes des jeux «Grands ordres» et «Correspondances».
- ③ L'album dans son compartiment.
- ④ 2 boîtes de rangement des cartes des jeux «Qui-suis je ?» et «6 familles»



Ci-dessus, les 15 cartes du jeu du «Qui-suis je ?», les 30 cartes du jeu des «6 familles» et leur coffret de rangement en bois.

Ci-dessous, quelques unes des 48 boîtes des jeux «Correspondances» et «Grands ordres».

Les cartes et les jetons de jeux sont imprimées sur des feuilles de polyéthylène indéchirable et sur du PVC 3 mm rigide.



# La malle Zoo logique

Inspirée de l'album ZOO LOGIQUE de Joëlle Jolivet  
édité aux éditions du Seuil jeunesse.

**Contact technique :**

swann.expo@orange.fr / téléphone «technique» 06 81 54 19 78 (Patrice).

**Diffusion/communication :**

betty.swannexpo@orange.fr / téléphone 05 56 96 98 38 (Betty).