

Spelend leren
Apprendre en jouant
Spielend lernen

3-7
jaar · ans
Jahre

Dieren voeren Nourrir les animaux Tiere füttern



- 3 (NL) Dieren voeren
Leerspel voor 1-4 spelers van 3-7 jaar
- 9 (FR) Nourrir les animaux
Jeu didactique pour 1 à 4 joueurs de 3 à 7 ans
- 15 (DE) Tiere füttern
Lernspiel für 1 bis 4 Spieler von 3 bis 7 Jahren



RÈGLES



Dès son plus jeune âge, votre enfant s'intéresse au monde qui l'entoure. Il observe, compare, expérimente et comprend.

Où rentre le poney le soir ? Que mangent les canards ?
Les animaux fascinent les enfants.

« **Nourrir les animaux** » leur offre une première rencontre ludique sur ce thème. Les enfants apprennent par exemple que les canards aiment les mares, que les oies peuvent vivre en plein air. Ils nomment les animaux et leur associent les bons aliments. En déplaçant les seaux sur le parcours, en faisant tourner la roulette, ils exercent leur motricité fine.



Contenu :

- 1 plateau de jeu recto-verso en trois parties à assembler
- 1 cadran avec aiguille mobile en plastique
- 24 jetons de récompense jaunes
- 24 jetons aliments
- 4 seaux



Préparation

Lors de la première utilisation, détacher le rond de la roulette et y fixer la flèche en plastique. Puis détacher avec précaution les jetons aliments et les jetons de récompense jaunes du carton.

Remarque : Devant tous les animaux se trouve un cercle, appelé cercle d'aliments, dans lequel sont représentés les différents aliments avec lesquels chaque animal doit être nourri. Ainsi, l'enfant peut lui-même vérifier si chaque animal mange bien l'aliment qu'il a choisi.

Plateau (recto)

Chèvre : feuilles, maïs, pomme

La chèvre vit à l'extérieur, dans les prés. L'hiver, elle reste davantage à l'étable.

Lapin : pissenlit, foin, carotte

Les lapins vivent souvent dans un clapier, qui peut se trouver dans un espace grillagé pour qu'ils aient plus de liberté.

Oie : grains de maïs, pain sec, salade

Les oies vivent en plein air à la ferme. Le soir on les fait rentrer dans des espaces grillagés pour les protéger des renards.

Poney : foin, pain, pomme

Le poney est souvent au pré. Il y dispose d'un abri pour le printemps et l'été. L'hiver, il vit davantage à l'écurie.

Plateau (verso)

Âne : carotte, orge, chardon

L'âne vit le plus souvent au pré. Un abri sans porte lui permet d'entrer et sortir librement.

Cochon : pommes de terre, chou fourrager, glands

Les cochons vivent dehors, dans des enclos herbeux où ils disposent d'abris, ou bien l'hiver, ils ont des stalles dans une porcherie ouvrant sur un enclos.

Canard : pain, grains de maïs, salade

Les canards vivent dans la ferme, dans des zones herbeuses et près d'une mare.

La nuit ils ont des abris dans des espaces grillagés.

Poule : ver de terre, maïs, grains

Les poules vivent dans la ferme et le soir elles rentrent passer la nuit au poulailler où elles sont protégées des renards.



Découverte des animaux

Prenez votre temps et découvrez avec votre enfant par exemple les différents jetons aliments. Demandez-lui d'observer ce que mangent les cochons par exemple et de retrouver les jetons aliments correspondants.

Faites lui décrire le poulailler ; le clapier des lapins ...
Comparer les animaux à poils et les animaux à plumes ...

Jeu 1 : La ronde des aliments

2 à 4 joueurs

Contenu

24 jetons aliments
Le plateau en trois parties

But du jeu

Le but du jeu est de gagner le plus possible de jetons aliments en les identifiant.

Préparation

Pour le jeu, vous avez besoin du plateau pour le contrôle.
Posez tous les jetons aliments au centre, dos vers le haut.

C'est parti !

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il tire un jeton et doit nommer l'aliment qu'il représente. Si la réponse est correcte, il peut garder le jeton. Si la réponse est incorrecte, le jeton est à nouveau posé au centre, caché, et c'est au tour du prochain joueur.

Fin de la partie

La partie s'arrête, quand il n'y a plus de jetons dans la pioche. Chaque joueur compte ses jetons aliments. Celui qui en a le plus a gagné.

Idée de jeu pour les enfants plus âgés

Le jeu se déroule comme précédemment décrit. Toutefois, en plus de donner le nom correct de l'aliment, chaque joueur doit en plus dire quel animal mange cet aliment. Si la réponse du joueur est incorrecte, le jeton aliment est à nouveau posé au centre, caché, et c'est au tour du prochain joueur. Les réponses peuvent être contrôlées par les autres joueurs à l'aide du plateau.



Jeu 2 : Qui mange quoi ?

2 à 4 joueurs

Contenu

Le plateau de jeu en 3 parties
12 jetons aliments
12 jetons de récompense jaunes
4 seaux
1 roulette

Remarque

On joue uniquement avec une face du plateau.

But du jeu

Le but du jeu est de distribuer le plus possible d'aliments aux quatre animaux du plateau et de gagner le plus grand nombre de jetons de récompense jaunes.

Préparation

Assemblez les trois parties du plateau avec le support de couleur identique et choisissez la face du plateau avec laquelle vous souhaitez jouer. Trier les jetons aliments pour ne garder que ceux qui figurent sur cette face. Posez tous les jetons aliments dos vers le haut, à côté du plateau. Chaque joueur tire trois jetons aliments (avec quatre joueurs, deux jetons aliments seulement) et les pose dans son seau. Les joueurs doivent bien observer les

aliments qu'ils ont tirés pour repérer sur le plateau, quels animaux ils doivent aller nourrir.

C'est parti !

La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Lorsque vient son tour, le joueur place son seau dans le demi-cercle blanc, la case de départ. Puis il tourne la flèche sur la roulette. Si la flèche est dirigée vers un ou deux cercles verts, le joueur déplace son seau du nombre de cercles indiqué en direction du premier animal qu'il souhaite nourrir. Si la flèche est dirigée vers le seau jaune, le joueur peut déplacer son seau directement sur le cercle d'aliments de l'animal qu'il souhaite nourrir et déposer un jeton aliment correspondant sur l'animal.



Il est uniquement possible de déposer un jeton aliment si le joueur sur le cercle d'aliments de l'animal choisi est arrivé.

Pour chaque jeton aliment déposé, le joueur reçoit un jeton jaune. Si un cercle vert est déjà occupé par le seau d'un autre joueur, il doit le sauter.

La présence de deux seaux sur une case est interdite. Le cercle d'aliments est le seul endroit où plusieurs seaux peuvent se trouver au même moment.

Puis, c'est au tour du joueur suivant. Si le seau est vide, le joueur le repose sur la case de départ et il tire à nouveau trois jetons aliments (avec deux joueurs) ou un jeton aliment (avec trois et quatre joueurs).

Fin de la partie

La partie s'arrête, quand un joueur a vidé son seau, alors qu'il n'y a plus de jetons dans la pioche. Chaque joueur compte ses jetons de récompense jaunes. Celui qui en a le plus a gagné.



Pour jouer seul

Choisir un côté du plateau. Le joueur utilise tous les jetons aliments, mais, quand il les tire, il vérifie si le jeton tiré correspond bien à un aliment présenté de ce côté du plateau, si c'est le cas, il le pose dans son seau, sinon il le pose à l'écart de la pioche. Remplir un seau de 3 jetons aliments et se déplacer avec la roulette pour aller nourrir chaque animal. Laisser de côté les jetons jaunes.

Variante avec les deux faces du plateau

Nourris tes 8 animaux

Les règles sont identiques. Dès que les quatre premiers animaux sont nourris et les douze jetons aliments sont déposés, le joueur retourne le plateau et continue à jouer avec les douze jetons aliments restants.

Ce mode de jeu permet à l'enfant d'observer, de comparer les différents aliments et de mieux mémoriser ceux que mange chaque animal.

Foire aux questions

Puis-je nourrir l'animal deux fois avec le même aliment ?

Non, tu ne peux nourrir chaque animal qu'une seule fois avec la nourriture représentée dans le cercle d'aliments afin que tous les animaux soient rassasiés.

Puis-je rester dans le cercle d'aliments au prochain tour et nourrir à nouveau l'animal avec un autre jeton aliment approprié ?

Non, tu dois à nouveau quitter le cercle d'aliments avant de pouvoir à nouveau nourrir l'animal.

Puis-je aussi tirer mon seau dans le cercle d'aliments si je me trouve à une case de distance et que la flèche sur la roulette est dirigée vers deux cercles verts ?

Oui, c'est permis.

