ma première FERME

Chers parents, grands-parents, éducateurs et enseignants,

Avec le jeu Ma première Ferme, nous souhaitons faire comprendre aux jeunes enfants le fonctionnement d'une ferme en leur faisant découvrir où vivent les animaux, ce qu'ils mangent et ce qu'ils produisent.

Nous avons aussi voulu souligner l'importance des animaux sauvages, qui contribuent à maintenir des écosystèmes de qualité et les équilibres naturels, même si certains en trop grand nombre peuvent nuire aux cultures. Le livret pédagogique fourni dans ce jeu vous donnera des informations amusantes et complémentaires sur ces animaux. N'hésitez pas à le découvrir avec les enfants.

Ce jeu bénéficie également de nombreux intérêts pédagogiques, notamment la mémorisation et la représentation dans l'espace, ainsi que le développement du langage.

Bon jeu !

L'équipe de Bioviva

Règle du jeu

Poules, vaches, cochons, chèvres... Découvrez la vraie vie des animaux dans une ferme traditionnelle : replacez-les dans leur milieu de vie, associez les petits avec leurs parents et donnez-leur à manger, vous pourrez ainsi recueillir leur production avec le fermier !

Durée : 20 minutes - Age : 3+ - 2 à 4 joueurs

Contenu

1 plateau puzzle avec 6 lieux de vie



15 pions « Animaux » en bois (petit, père, mère)



5 jetons « Aliments »



5 jetons « Produits »



1 pion « Fermier » en bois

1 tableau des associations
1 dé en bois
1 livret pédagogique
1 planche d'autocollants

Préparation du jeu

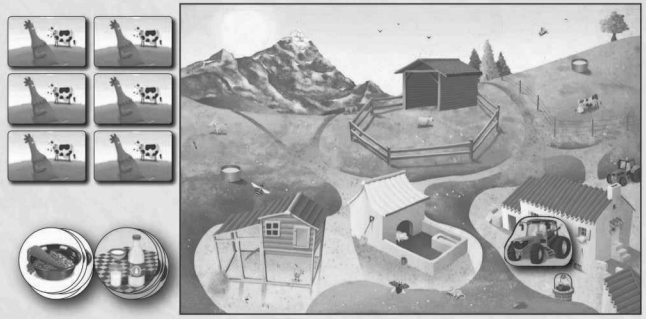
1. Coller les autocollants représentant les différents animaux sur les pions « Animaux » en bois (le recto est en couleur, le verso est en orange).
2. Coller les deux autocollants du pion « Fermier » de chaque côté du pion en bois arrondi.
3. Coller les 6 petits autocollants ronds sur le dé en mettant les deux autocollants identiques sur deux faces opposées du dé.

But du jeu

Compléter tous les lieux de vie des animaux de la ferme avec la famille d'animaux et les aliments associés. Dès lors, le fermier pourra venir récupérer leur production. Le joueur ayant récupéré le plus de jetons « Produits » remporte la partie.

Mise en place du jeu

1. Composer le plateau à l'aide des 6 pièces de puzzle.
2. Regrouper et placer les pions « Animaux », face cachée, dans le couvercle de la boite.
3. Regrouper et placer les jetons « Aliments », face cachée, en tas à côté du plateau.
4. Regrouper et placer les jetons « Produits », face visible, en tas à côté du plateau.
5. Disposer le tableau des associations à proximité des joueurs afin qu'il soit visible de tous.
6. Placer le pion « Fermier » sur la partie du plateau représentant sa maison.



Déroulement du jeu

Le plateau est constitué de 6 lieux de vie.

5 lieux de vie des animaux :
- le pâturage, en haut à gauche
- la bergerie, en haut au milieu
- le pré, en haut à droite
- le poulailler, en bas à gauche
- la porcherie, en bas au milieu

Et un lieu de vie pour les humains : la maison du fermier, en bas à droite.

Chaque lieu de vie des animaux doit être complété par 3 pions « Animaux » : le petit, le père, la mère et un jeton « Aliments » correspondant à ce que mangent réellement les animaux.

A tout moment, le tableau des associations peut servir d'aide-mémoire.
Une fois le lieu de vie complété, toutes les conditions sont réunies pour que les animaux puissent être productifs. Le joueur qui déplacera le pion « Fermier » sur le lieu de vie complété pourra remporter la production associée.

Exemple : Les pions du coq, de la poule, et des poussins ont été disposés dans le poulailler. Le jeton « Aliments » avec des graines et des vers de terre a également été placé dans le poulailler. Le joueur qui déplacera le pion « Fermier » dans le poulailler remportera le jeton « Produits » représentant les œufs.

Démarrage du jeu

On joue chacun son tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé :



Si le dé indique les « Animaux », le joueur prend au hasard un pion « Animaux » dans le couvercle de la boîte et essaie de le placer dans le lieu de vie lui correspondant dans la ferme. Si le pion n'est pas placé au bon endroit (vérifier avec le tableau des associations), le joueur repose le pion dans la boîte face cachée et c'est au joueur suivant de lancer le dé.



Si le dé indique les « Aliments », le joueur prend le premier jeton « Aliments » sur la pile et essaie de le placer dans le lieu de vie correspondant dans la ferme. S'il se trompe (vérifier avec le tableau des associations), le joueur repose le jeton sous la pile des jetons « Aliments » et c'est au joueur suivant de lancer le dé.

NB : *S'il n'y a plus d'aliments, le joueur peut piocher un pion « Animaux » à la place.*



Si le dé indique le « Fermier », le joueur déplace le pion « Fermier » dans un des lieux de vie du plateau : pâturage, bergerie, pré, poulailler, porcherie.

=> Si dans le lieu de vie choisi, il y a les 3 pions « Animaux » et le jeton « Aliments » correspondant, le joueur remporte le jeton « Produits » et le conserve auprès de lui.

=> Si dans le lieu de vie choisi, il manque un ou plusieurs pions « Animaux » et/ou le jeton « Aliments », le pion « Fermier » reste sur le lieu de vie mais le joueur ne peut pas récupérer la production.

NB : *Lorsque, lors d'un tour suivant, le lieu de vie disposant du pion « Fermier » devient complet grâce à un autre joueur, c'est ce dernier qui remporte le jeton « Produits ».*



Si le dé indique « Orage », il pleut trop sur la ferme ! Le joueur passe donc son tour.



Si le dé indique « Animaux sauvages », le joueur doit trouver un animal sauvage (hérisson, papillon, ...) dessiné sur le plateau, le désigner avec son doigt et le nommer. S'il réussit, il peut piocher dans la boîte soit un pion « Animaux », soit un jeton « Aliments ». S'il ne réussit pas, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Pour aider les plus jeunes, voici la liste des animaux sauvages présents sur le plateau : papillon, abeille, ver de terre, coccinelle, souris, hérisson et renard.

Fin de la partie

Au fur et à mesure, chacun des 5 lieux de vie des animaux de la ferme est complété avec 3 pions « Animaux » et 1 jeton « Aliments ». Le passage du pion « Fermier » ayant permis de recueillir la production de chaque famille d'animaux.

Le jeu se termine lorsque les 5 jetons « Produits » ont été ramassés : œufs, lait, jambon, laine et fromage.

Chaque joueur compte le nombre de jetons « Produits » qu'il a récupérés. Celui (ou ceux) qui en possède(nt) le plus remporte(nt) la partie !

Retrouvez-nous sur www.bioviva.com !
Bioviva, des jeux naturellement drôles et drôlement naturels !