

Rentrons la nourriture !

Un jeu coopératif de collecte pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.
Avec variante compétitive.

Idée : Helene Schüpper
Design : Anna Lena Räckers
Durée de la partie : env. 10 minutes



Chers parents,

Les accessoires de ce jeu, spécialement conçus pour les mains d'enfant, stimulent les capacités motrices, la coordination main-œil et l'imagination de votre enfant. Dans le jeu libre, votre enfant va s'intéresser aux animaux, à l'étable et aux prés. Il va s'inventer différents rôles et jeux sur le thème de la ferme et va ainsi donner vie aux objets du jeu.

Dans le jeu de dé, votre enfant va être initié à un premier jeu joué selon des règles. Les règles sont ici décrites de manière à amener votre enfant vers le jeu de rôle et afin de lui faire mieux comprendre une règle du jeu et de la mettre en pratique. Le jeu de base stimule l'expérience en groupe et renforce l'esprit d'équipe. Il devra être joué avant la variante compétitive.

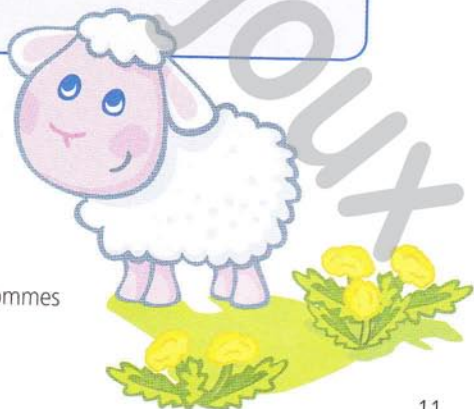
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la vie à la ferme. Réfléchissez avec lui, nommez les animaux qui y vivent et imitez leur cri. Vous stimulerez ainsi la créativité de votre enfant qui prendra plaisir à jouer.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 étable en 3D
- 1 vache
- 1 mouton
- 1 cochon
- 9 corbeilles remplies de trèfle, pissenlits et pommes
- 9 tas de paille
- 1 dé
- 1 règle du jeu



Idée

La nuit va bientôt tomber à la ferme du Soleil ! Comme le paysan Tim a rêvassé toute la journée, il a oublié de rentrer à l'étable les corbeilles contenant la nourriture des animaux. Les animaux se mettent donc tous à l'œuvre et ramassent leur nourriture. La vache va chercher les corbeilles remplies de trèfle, le mouton celles remplies de pissenlits et le cochon celles contenant les pommes. Réussirez-vous à récupérer la nourriture de votre animal et à la ramener à temps à l'étable avant qu'il ne fasse nuit ?

Préparatifs

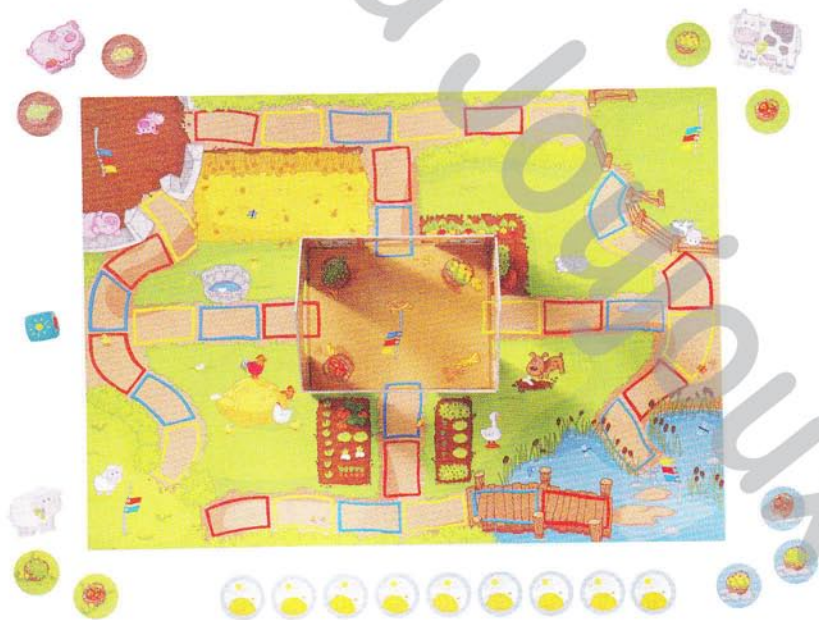
Posez le plateau de jeu au milieu de la table ou par terre devant vous. Dépliez la partie inférieure de l'étable et posez l'étable au milieu du plateau de jeu comme illustré ci-dessous. Veillez à ce que les languettes s'emboîtent bien dans les découpes. Posez le toit sur l'étable.

Chaque joueur prend un animal et le met dans son pré.

Posez les corbeilles faces nourritures visibles dans les coins du plateau de couleur correspondante. Il y a alors deux corbeilles dans chacun des trois prés et trois dans l'étang.

Chaque joueur prend ensuite trois tas de paille et les pose, face soleil visible, en une rangée à côté du plateau de jeu. Préparez le dé.

Les accessoires de jeu en trop sont remis dans la boîte.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui qui dira le plus fort : « A vos corbeilles, prêts, partez ! » commence en lançant le dé.

Qu'indique le dé ?

- **Rouge, jaune ou bleu ?**

Miam, miam ! Ton animal se met tout de suite à la recherche de sa nourriture. Déplace-le dans n'importe quelle direction et pose-le sur la prochaine case libre de la couleur du dé.

Attention ! Si devant un pré, l'étang ou l'étable, il n'y a plus de case libre de la couleur du dé, tu as le droit d'aller directement à cet endroit, indépendamment de la couleur du dé. Plusieurs animaux ont le droit de se retrouver ensemble uniquement sur ces cases !

- **Le soleil ?**

Meuh, bêeh ou groin-groin ! Tu te réjouis bruyamment en imitant les cris des animaux.

Tu as alors le droit de choisir une couleur et d'amener ton animal sur la prochaine case libre de la couleur que tu as choisie.

- **La lune ?**

Oh là là, il va bientôt faire nuit !

Retourne un tas de paille sur la face nuit.

Avec chaque tas de paille retourné, il fait de plus en plus sombre. Lorsque le dernier tas de paille est retourné, il fait nuit.

Grande fête dans le pré !

Dès que ton animal arrive dans un pré ou dans l'étang et s'il y a une corbeille contenant sa nourriture à cet endroit, tu récupères la corbeille et la poses devant toi.

Si tu n'es pas sûr de savoir quelle nourriture ton animal cherche, retourne alors la corbeille. Si ton animal n'y est pas représenté, retourne l'autre / les autres corbeilles. Si ton animal n'est pas représenté, tu ne récupères aucune corbeille.

Quand c'est de nouveau à ton tour de jouer, tu lances le dé et avances ton animal en direction de l'étable. Tu déposes dans l'étable la corbeille récupérée seulement une fois que ton animal est dans l'étable.

Au tour suivant, tu sors alors ton animal de l'étable et te dirige vers l'emplacement suivant où il y a une corbeille.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Lorsque tu auras emmené ta troisième corbeille à l'étable, ton animal y restera. Quand ce sera de nouveau à ton tour, tu lanceras le dé et aideras alors l'animal d'un autre joueur à récupérer ses corbeilles de nourriture.

Fin de la partie

Si vous réussissez à amener toutes les corbeilles à l'étable avant que le dernier tas de paille ne soit retourné, vous gagnez la partie tous ensemble. Les animaux sont tellement contents qu'ils donnent un joyeux concert à leur façon : meuh, bêeh, groin-groin !

Mais si vous retournez le dernier tas de paille auparavant, la nuit est alors tombée et vous perdez la partie tous ensemble.

Variante compétitive

Vous jouez ici comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Préparez les tas de paille et le dé au début de la partie.
- Si le dé tombe sur la lune, l'animal du joueur est fatigué. Le joueur baille et s'étire pour représenter son animal qui reste là où il se trouve.
- Quand un joueur amène une corbeille à l'étable, il récupère un tas de paille en récompense.

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré son troisième tas de paille : il gagne la partie.

Conseil :

Pour les tout-petits, il sera plus simple de retirer le toit et de jouer avec l'étable ouverte.