

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 jaunes. Celui qui en a le plus a gagné.

A 4 joueurs

Ne mettre que 2 jetons dans son seau au départ, afin de répartir vers la case départ chercher 1 aliment à mettre dans son seau.

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. Laisser de côté les jetons jaunes. Remplir un seau de 3 jetons aliments et se déplacer avec la roulette pour aller nourrir chaque animal.

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

Variante

Nourris tes 8 animaux
Se joue avec les 2 côtés du plateau.

Les règles sont identiques. Une fois que les 4 premiers animaux sont nourris, la partie continue, retourner le plateau et jouer avec les 12 jetons aliments restants.



231387

©2014 Jeux Ravensburger S.A.S.
Jeux Ravensburger S.A.S.
21 rue de Dormach
F-68120 PFASTATT
Distri: CH. Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
Service consommateurs
Tel. : 0821 022 023 (0,119 TTC / min)
www.ravensburger.com

Jeux de
DÉCOUVERTE
Recommandé en maternelle

Expérimenter
et comprendre

S'intéresser et
s'ouvrir au monde

Grandir et
devenir autonome

Oui
Mange quoi?
Nourris tes animaux préférés

Connaissance
des animaux,
concentration,
motricité fine

Jeux Ravensburger® n° 24 552 9
Illustrations : Philippe Jalbert
Conception éditoriale et rédaction : Bilis Media
Design graphique : Sophie Voisin • Design : Kinetix MCO

JEUX DE DÉCOUVERTE – Des jeux éducatifs Ravensburger pour développer les compétences de l'enfant

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

La collection « Jeux de DÉCOUVERTE » de Ravensburger propose des jeux variés et ludiques qui stimulent les capacités intellectuelles de votre enfant en explorant les notions clés de son développement.

Ces jeux abordent des thèmes essentiels qui participent à l'épanouissement et à l'autonomie de votre enfant. Apprendre devient alors un vrai jeu d'enfant !

Qui mange quoi ?

Jeu d'association pour 1 à 4 joueurs – à partir de 3 ans.

Où rentre le poney le soir ? Que mangent les canards ?

Les animaux fascinent les enfants.

« Qui mange quoi ? » 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 bords aliments. En déplaçant les seaux sur le parcours, en faisant tourner la roulette, ils exercent leur motricité fine.

Les cases Info vous proposent des conseils de jeu et des moyens supplémentaires de solliciter votre enfant.

Contenu

1 plateau de jeu recto-verso en trois parties à assembler

24 jetons aliments

24 pions jaunes

4 seaux

1 roulette

Lors de la première utilisation, détacher le rond de la roulette et y fixer la flèche en plastique.

Ravensburger

Ravensburger

Remarque : Les aliments à donner à chaque animal figurent dans un rond devant son enclos, ainsi l'enfant peut s'auto-corriger en vérifiant que l'aliment qu'il va déposer fait bien partie des aliments que mange l'animal.

Interrogez votre enfant sur les animaux :

- Où dorment les poules ?
- Que mange l'âne ?
- Quels sont les aliments que tu connais ?

Découverte des animaux

Prenez le temps d'observer avec votre enfant les jetons de nourriture, afin qu'il les identifie. Demandez-lui d'observer ce que mangent les cochons par exemple et de retrouver les jetons correspondants.

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

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, chou

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.

Canard : pain, grains de maïs, salade

Les canards vivent en semi-liberté à la ferme, dans des zones herbeuses et près d'une mare. La nuit ils ont des abris dans des espaces grillagés.

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.

Poule : ver de terre, maïs, grains

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

La ronde des aliments

2 à 4 joueurs

Contenu

24 jetons aliments

But du jeu

Gagner le plus possible de jetons aliments en les identifiant.

Préparation

Se joue sans le plateau.

Tous les jetons sont placés au milieu des joueurs face cachée.

Déroulement

- 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 c'est bon, il gagne le jeton,
- sinon le jeton est remis dans la pioche, puis c'est au tour du joueur suivant.

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.

Variante pour les plus grands

Le jeu se déroule comme indiqué ci-dessus, mais en tirant un aliment, chaque joueur doit le nommer et indiquer à quel animal il est destiné. S'il se trompe sur l'une des réponses, le jeton est remis dans la pioche. Les autres joueurs peuvent contrôler les réponses sur le plateau.

Qui mange quoi ?

Nourris tes 4 animaux

Ne jouer qu'avec un côté du plateau.

Contenu

Le plateau de jeu en 3 parties,

12 jetons aliments, 4 seaux, La roulette,

12 jetons jaunes

But du jeu

Distribuer le plus possible d'aliments aux quatre animaux du plateau et gagner le plus grand nombre de jetons jaunes.

Préparation

- Assembler les trois parties du plateau de jeu qui ont un fond de même couleur, et choisir avec quels animaux on va jouer.
- Choisir une des faces du plateau.
- Trier les jetons aliments pour ne garder que ceux qui figurent sur cette face.
- Disposer les jetons en vrac au milieu des joueurs, face cachée.
- Chaque joueur tire 3 jetons aliments qu'il place 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.

Déroulement

- La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence et place son seau dans le demi-cercle blanc.
- Il fait tourner la roulette.
- Si la roulette, indique un ou deux ronds verts, il déplace son seau du nombre de ronds indiqués, en direction du premier animal à nourrir.
- Si la roulette indique le seau, il va directement sur le rond « aliments » de l'animal qu'il peut nourrir et dépose sur l'animal 1 seul jeton aliment.
- Dès qu'il a déposé un aliment, il gagne un jeton jaune.
- Pour déposer un aliment, il faut arriver sur le rond « aliments » de l'animal choisi. Il n'est possible de déposer qu'un aliment à la fois.
- Si un rond vert est occupé par un seau, on peut passer par-dessus, mais on ne peut pas placer deux seaux sur un même rond.
- Puis c'est au tour du joueur suivant.
- Quand le seau d'un joueur est vide, le joueur le replace au départ et tire à nouveau 3 jetons (à 2 joueurs) ou 1 jeton (à 3 joueurs).