

Le goûter des animaux

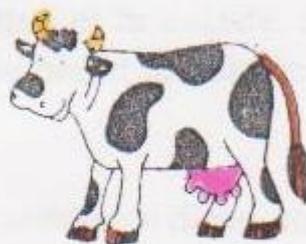
Un jeu de devinettes pour 3 - 4 joueurs dès 4 ans.

Idée : Michael Schacht
Illustration : Heike Wiechmann
Durée du jeu : env. 10 minutes

Allons à la ferme ! Pour faire sortir les poneys, cochons, moutons, canards et tous les autres animaux de leurs étables et enclos, il faut leur donner de bonnes choses à manger.

Contenu du jeu :

- 24 ronds représentant les animaux, de 4 couleurs différentes
- 16 gourmandises :
 - 4 carottes oranges
 - 4 salades vertes
 - 4 morceaux de sucre blanc
 - 4 grains de blé jaunes



But du jeu :

Celui qui va réussir à attirer le plus grand nombre possible d'animaux en choisissant la nourriture préférée de chaque animal gagne la partie.

Préparatifs :

Chaque joueur prend quatre gourmandises : une carotte orange, une salade verte, un morceau de sucre blanc et un grain de blé jaune. S'il y a seulement trois joueurs, les autres gourmandises restent dans la boîte.

Trier les ronds représentant les animaux d'après leur couleur de fond (orange, vert, blanc et jaune) et en faire quatre piles.

Poser les quatre piles au milieu de la table (côté illustré tourné vers les haut).

La couleur de fond des ronds représentant les animaux correspond à la gourmandise préférée de chaque animal : Orange = carotte, vert = salade, blanc = morceau de sucre, jaune = grain de blé.

Attention : les animaux sont friands de plusieurs gourmandises. Le lapin aime bien p. ex. les carottes et la salade, le canard par contre aime bien les grains de blé et la salade.

Déroulement du jeu :

Chaque joueur prend les quatre gourmandises dans ses mains pour les cacher et pose ses mains sur ses genoux en-dessous de la table.

En même temps, chacun des joueurs passe l'une des **gourmandises** dans une main (p. ex. la main droite). Les autres gourmandises restent dans l'autre. Les joueurs forment un poing avec la main où se trouve la gourmandise choisie.

Tous les joueurs disent en même temps : "Un, deux, trois, viens vers moi" et posent leur poing fermé sur la table.

Ils laissent l'autre main sous la table.

Tous les poings sont posés sur la table avec la gourmandise cachée dans la main ?

Tous ouvrent leur main et comparent les gourmandises qu'ils y ont déposées :

- **Est-ce que la gourmandise que tu as choisie n'apparaît dans aucune autre main ?** Tu es donc le seul à avoir par exemple choisi la carotte ? Tu as réussi à faire sortir l'un des animaux. Tu prends un rond de la couleur de fond correspondante dans la bonne pile, donc un rond avec la couleur de fond orange. Pose-le devant toi de façon à voir la couleur.
- **Est-ce que la gourmandise que tu as choisie apparaît dans une autre main ou dans plusieurs mains ?** Il y a donc plusieurs joueurs qui ont par exemple choisi la salade ?

L'animal correspondant ne sait malheureusement pas où aller. Il reste au milieu de la table et aucun des joueurs ne pourra prendre le rond.

Une fois que toutes les gourmandises ont été comparées et que les joueurs ont pris leurs ronds correspondants, une nouvelle partie commence. Tous les joueurs choisissent en secret une gourmandise, la montrent en ouvrant leur main et la comparent entre eux.

Fin du jeu :

Le jeu est terminé dès que l'une des piles est vide. Le joueur qui a pu attirer le **plus grand nombre d'animaux**, c'est-à-dire celui qui a le plus grand nombre de ronds devant soi, gagne le jeu. Si deux ou plusieurs joueurs ont le même nombre d'animaux, le gagnant est celui qui aura le plus grand nombre d'animaux différents.