

Retrouvez à chaque âge  
une collection de jeux adaptée

2+



3+



4+



5+



3+

# Qui mange quoi?

Un jeu incontournable pour apprendre à nourrir les animaux de la ferme !

À travers un parcours ludique dans une ferme pédagogique, les enfants partent à la rencontre des animaux de la ferme. Tout au long de leur progression dans le jeu, ils s'amuse à identifier les aliments et jouent à nourrir les 8 animaux à l'aide de leurs seaux.

Ce jeu favorise le développement du **vocabulaire**, la capacité de **concentration** et l'apprentissage des **premières règles du jeu**.



Jeux Ravensburger® n° 24 034 0



## Contenu

- 1 grand plateau de jeu recto-verso à assembler
- 4 seaux
- 24 jetons Aliments
- 24 jetons jaunes
- 1 roulette
- 1 notice

ILLUSTRATIONS Nina Caniac

DESIGN GRAPHIQUE Sophie Voisin

DESIGN PACKAGING Kinetic MCD

© 2016 Jeux Ravensburger S.A.S.  
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfaffstatt  
www.ravensburger.com

Ravensburger

Ravensburger

## Découverte des animaux



**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 clos 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 clos 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.



**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 clos.



**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.

## Jeu 1 : La ronde des aliments

2 à 4 joueurs

### Préparation

La partie se joue sans le plateau. Tous les jetons sont placés au milieu des joueurs **faces cachées**.

### Comment jouer

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 le 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.

C'est du maïs !



C'est du maïs pour le cochon.

### Variante de jeu

Même jeu mais chaque joueur doit nommer l'aliment qu'il tire 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.

## Jeu 2 : Qui mange quoi ?

2 à 3 joueurs

### Préparation

Assembler les 3 parties du plateau de jeu qui ont une même couleur de fond. 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.

### Comment jouer

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. 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 un 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 (2 joueurs) ou 1 jeton (3 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 jaunes. Celui qui en a le plus a gagné.



1 point : j'avance d'une case.



le seau : je vais directement au rond « Aliments ».

## Jeu 3 : Pour jouer seul

Choisir **un côté du plateau** et **tous les jetons Aliments**. Quand il tire un jeton, le joueur vérifie que c'est bien un aliment présent 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.

