

# La ferme des « animaux en couleur »

## ➤ Fabrication du jeu

Elle peut être réalisée par l'adulte avec la participation des futurs joueurs.

### Matériel à récupérer :

- 28 bouchons de taille identique et de 5 couleurs (6 rouges/ 6 verts/ 6 jaunes/6 bleus et 4 blancs)
- 1 boîte en carton à customiser (ex : boîte de biscottes, de céréales ou boîte à chaussures...)

### Images ou impressions (de la taille des bouchons):

- 5 animaux de la ferme en 4 exemplaires
- 1 souris en 4 exemplaires
- 1 fermier en 4 exemplaires



- Exemple :
- Impressions à colorier
- Bouchons

### Réalisation :

- les figurines animaux et le fermier:

Découper 5 animaux de votre choix et 1 souris en 4 exemplaires chacun. Les coller sur 1 bouchon des couleurs suivantes : rouge, vert, jaune et bleu.

Découper 4 fermiers puis les coller sur les 4 bouchons blancs.

- Des paravents « meule de foin » :

Découper 1 carton de 20 x 8 cm en 4 exemplaires

Ils peuvent être en carton naturel ou en carton « canson » de couleur, à customiser selon vos envies.

- De la grange :

Vous pouvez faire le choix d'un **toit plat** qui nécessite juste la découpe d'une trappe sur le dessus de la boîte de 8x 5,5 cm ou d'un **toit pointu** plus complexe à la découpe



Exemple de toit plat



Exemple de toit pointu

Ce système d'ouverture sur le dessus du toit permet la pioche des figurines lors de la partie de jeu.

Découper une porte à une extrémité de la boîte, en forme de U à l'envers (ex : photo 4), il est important qu'elle soit située plutôt en hauteur pour permettre le stockage de la pioche au fond de la boîte. Taille de la porte 3,5 x 3,5 cm (équivalence de la taille des bouchons) ; il est important d'adapter la taille de la porte en fonction de la taille de vos bouchons (ex : les bouchons des bouteilles de jus de fruit sont plus larges).



Une fois la porte découpée, plier à 90° ce petit morceau de carton vers l'extérieur, celui-ci servira de support horizontal (ou rebord) pour poser 1 figurine lors de la partie de jeu. Pour un meilleur maintien de ce petit rebord de porte, découper un rectangle en carton de 3 x 6 cm. Plier le en 2 et coller le sous le rebord pour un meilleur maintien.

Une fois toutes les découpes terminées, customiser votre grange (peinture, crayonnage, collage...)

## ➤ REGLE DU JEU

### Le but du jeu

Rentrer tous ses animaux dans la grange le plus rapidement.

### Mise en place

Placer les figurines dans la grange, les mélanger sans les regarder.

Chaque joueur prend 1 paravent « meule de foin » qu'il place devant lui et pioche au hasard 5 animaux dans la grange. Il les place face à lui derrière sa meule de foin, à l'abri des regards des autres joueurs.

Le dernier joueur à s'être rendu dans une ferme ou le plus jeune joueur est désigné 1<sup>er</sup> joueur. Il pioche 1 animal dans la grange et le place sur le rebord de la porte (dans l'exemple ci-contre, un canard rouge), face visible. Celui-ci sert de référence pour débiter la partie, comme dans l'exemple ci-contre.



### Tour de jeu :

A son tour, le joueur choisi parmi ses animaux placés derrière sa meule de foin, celui possède un élément commun avec l'animal posé sur la porte de la grange : soit de la même couleur (rouge dans notre exemple) ou soit le même animal (un canard dans notre illustration).

Exemple : si c'est une vache bleue qui est posée sur le rebord de la porte de la grange, il devra poser 1 vache ou 1 autre animal de couleur bleu.

L'animal que le joueur aura choisi sera posé sur le rebord de la porte, ainsi il poussera l'autre animal qui tombera dans la grange.

Si le joueur ne possède pas l'animal ou la couleur correspondante, il peut jouer soit 1 souris, soit 1 fermier. S'il n'en a pas derrière sa meule, il passe son tour.

Effets de la souris et du fermier :

**La souris :** lorsqu'un joueur place 1 souris, il doit piocher 1 animal supplémentaire dans la grange. Il le place derrière sa meule puis c'est le tour du joueur suivant.

**Le fermier :** est 1 joker pouvant être joué à tout moment pendant le tour de jeu du joueur. Il remplace 1 couleur ou 1 animal demandé que le joueur ne possède pas derrière sa meule de foin.

### Fin de la partie :

Le 1<sup>er</sup> joueur qui fait rentrer tous ses animaux dans la grange met fin à la partie. Les autres joueurs terminent le tour en cours. Si plusieurs joueurs ont réussi à placer tous leurs animaux dans la grange, ils ont tous gagné la partie.

**Variante 1 :** dès qu'un joueur a rentré tous ses animaux dans la grange, il a gagné, la partie est terminée.

**Variante 2 :** si un joueur ne peut pas jouer, alors il pioche un animal dans la grange et passe son tour.