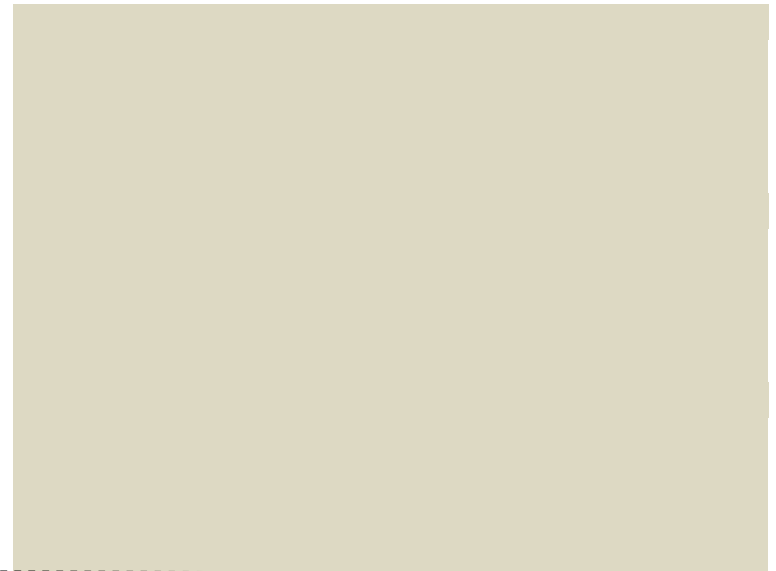
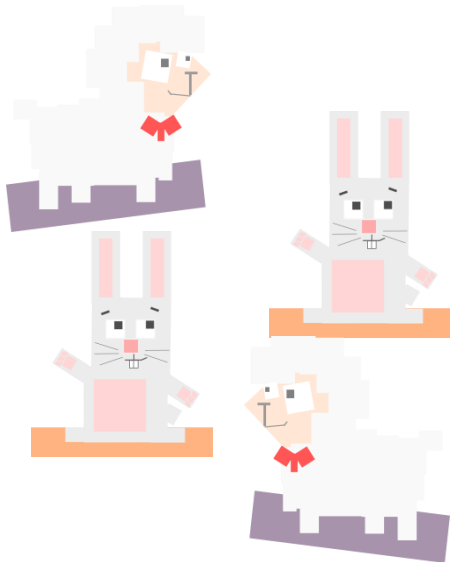
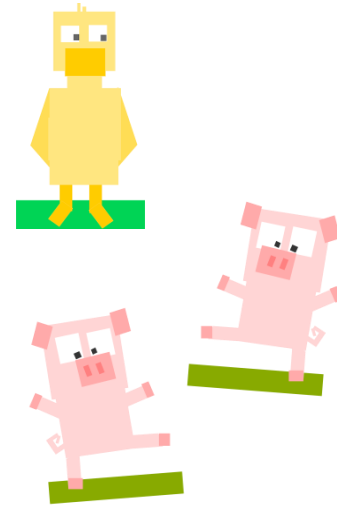
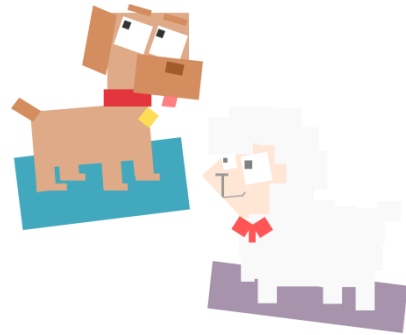
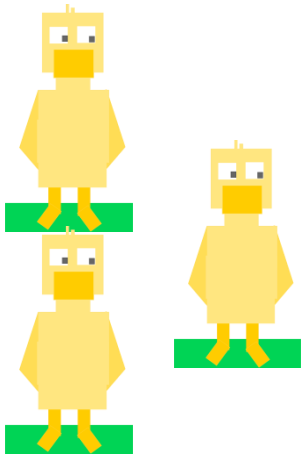
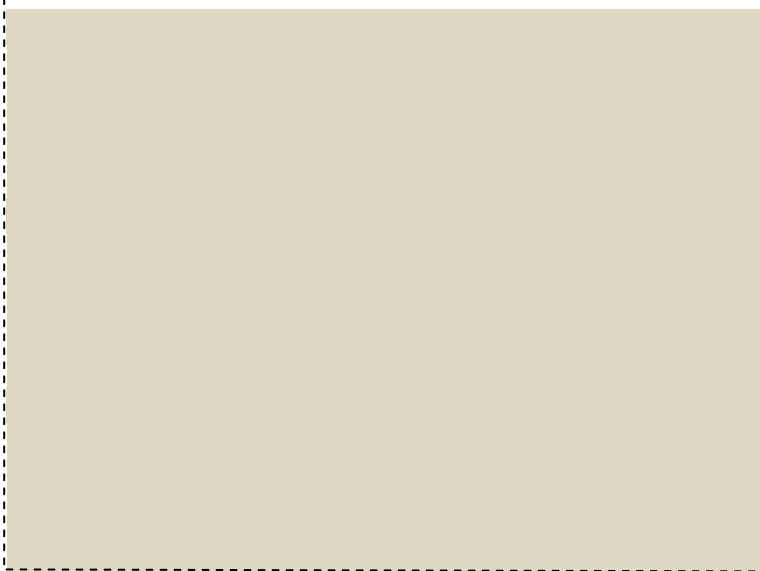
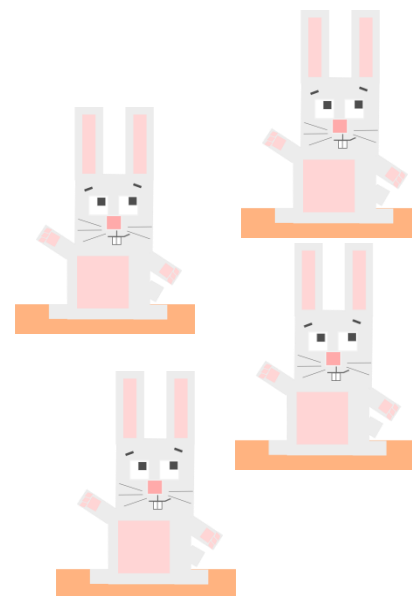
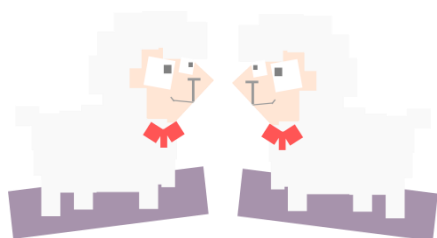
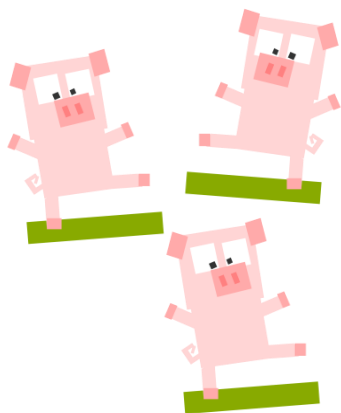
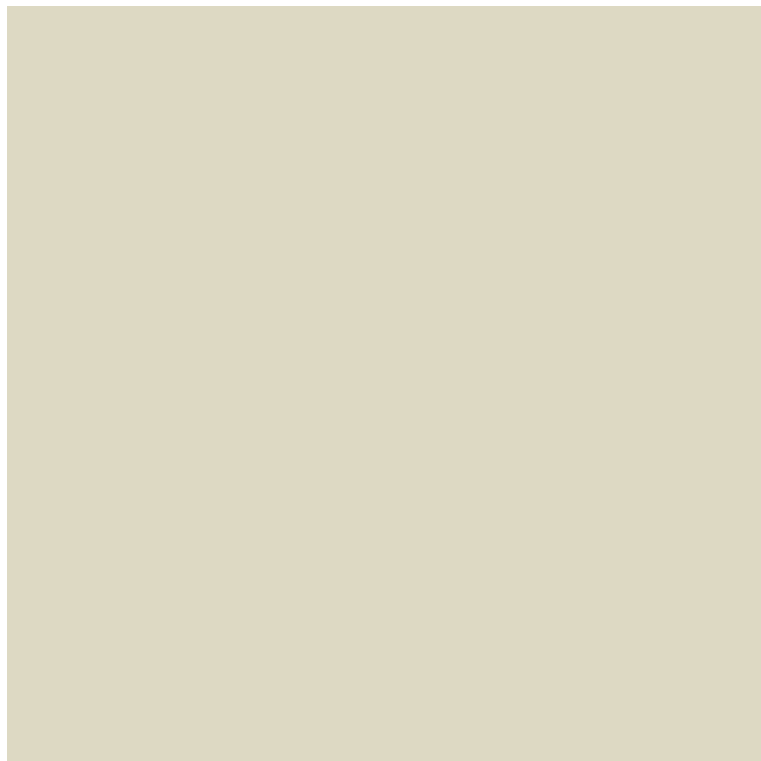
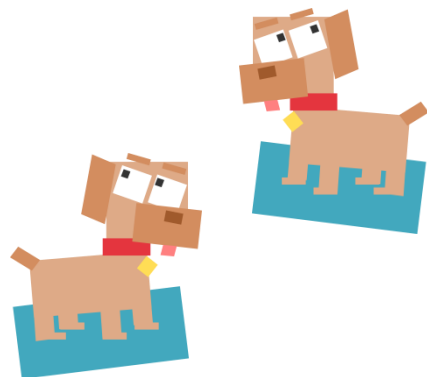
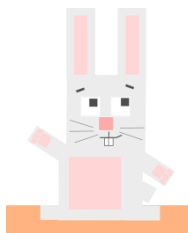
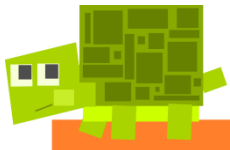
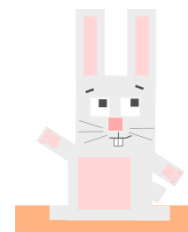
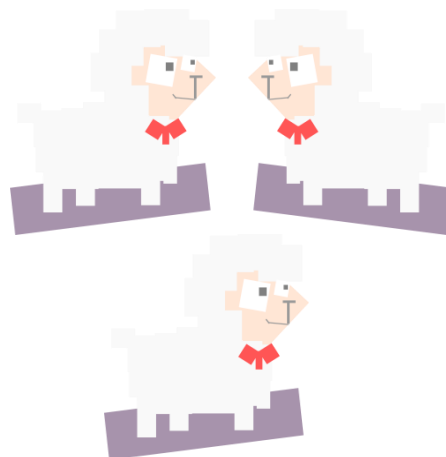
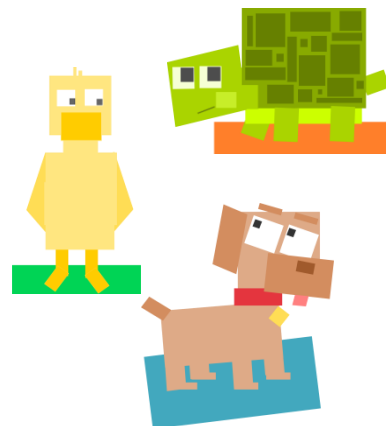
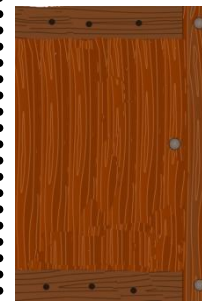
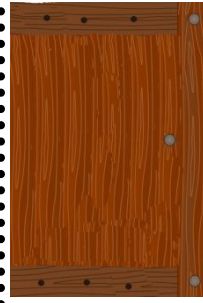








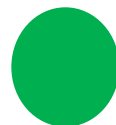




4

3

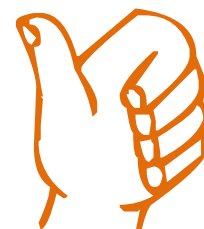
2

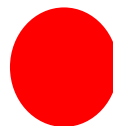
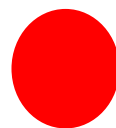
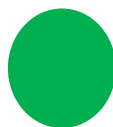
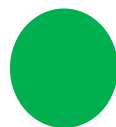


1

1

1

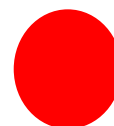
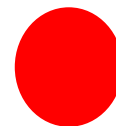
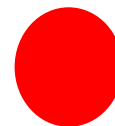
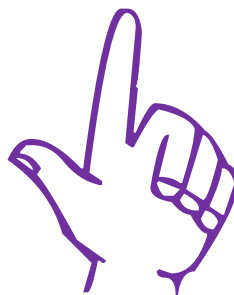


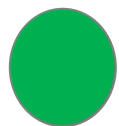


2

2

2

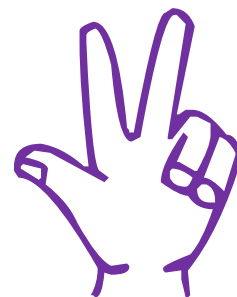
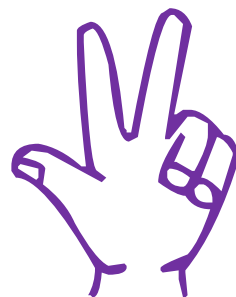




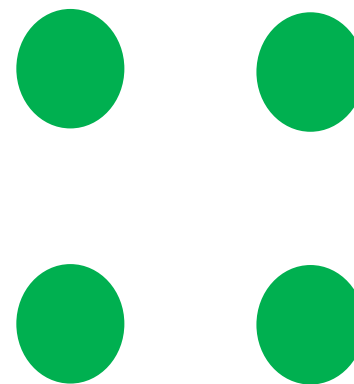
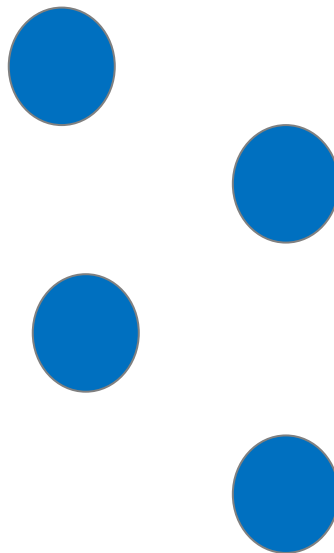
3

3

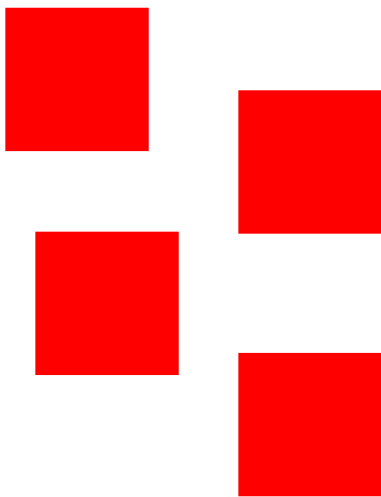
3



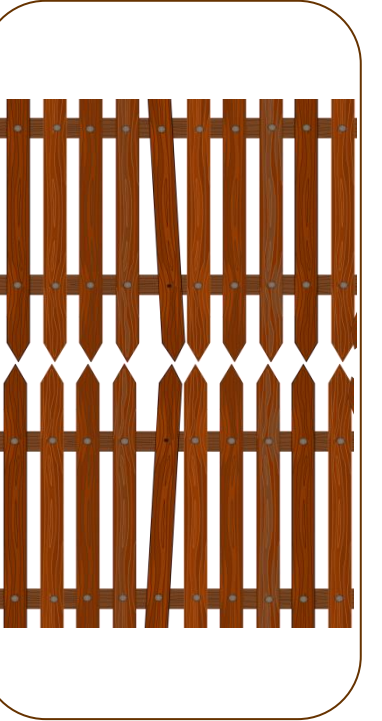
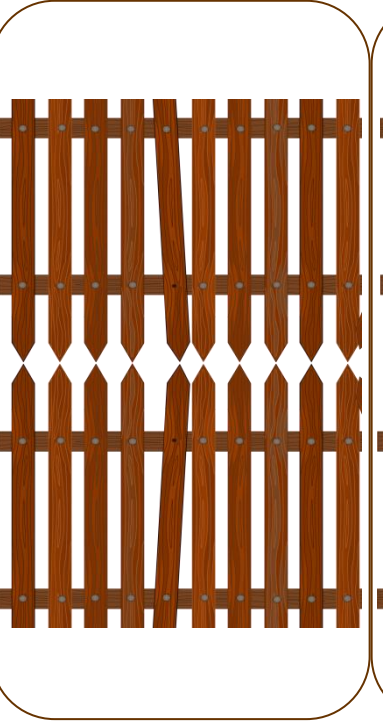
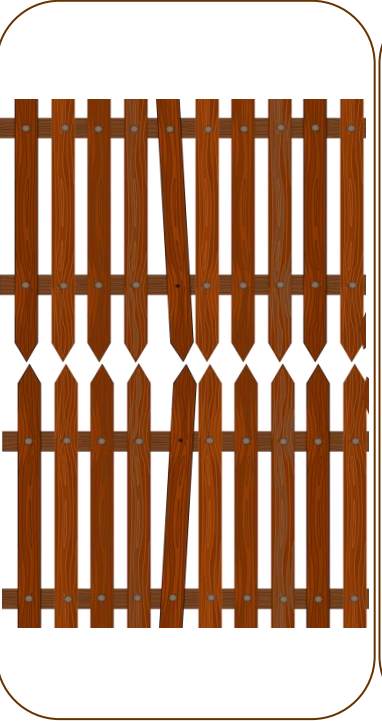
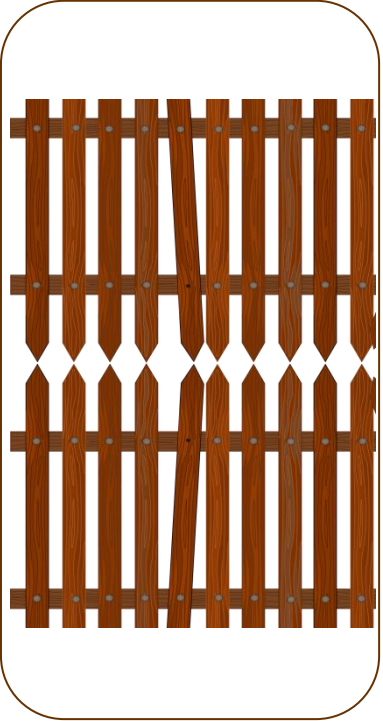
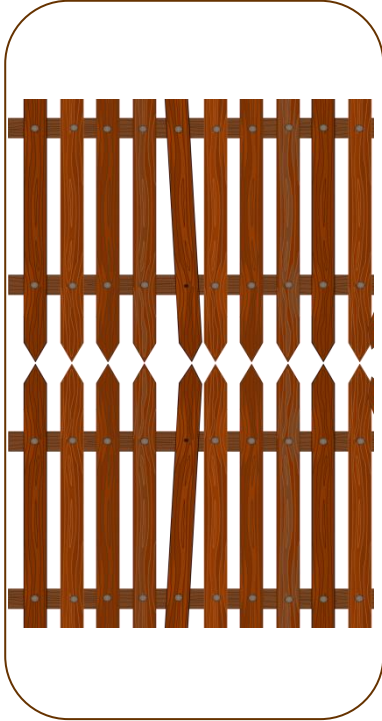
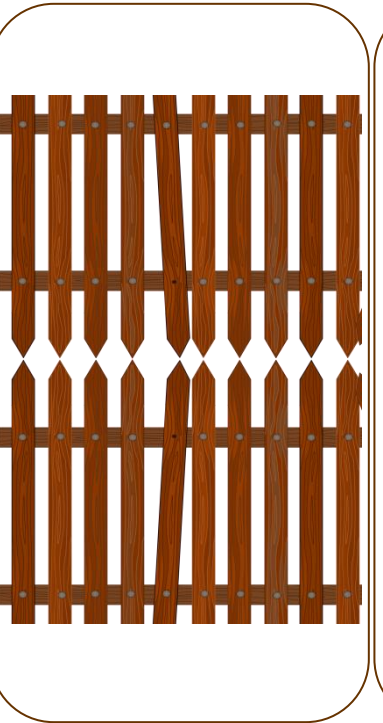
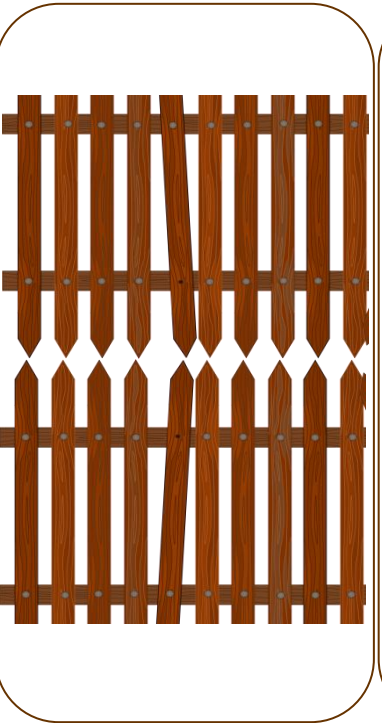
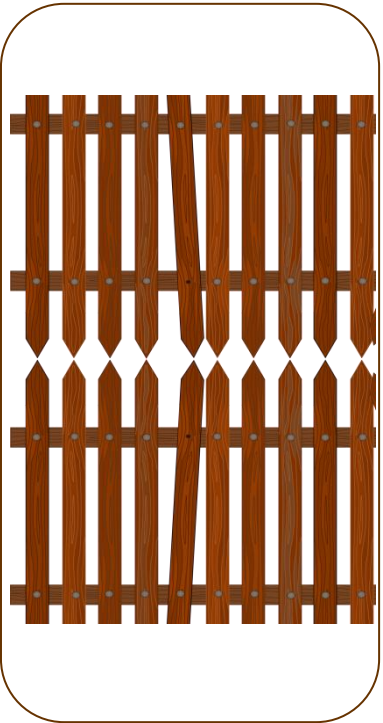
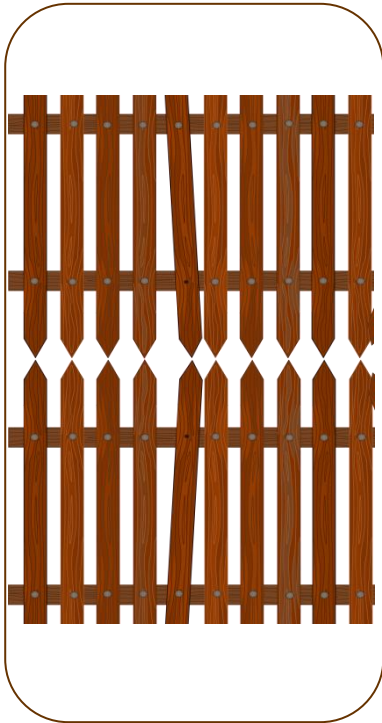
3

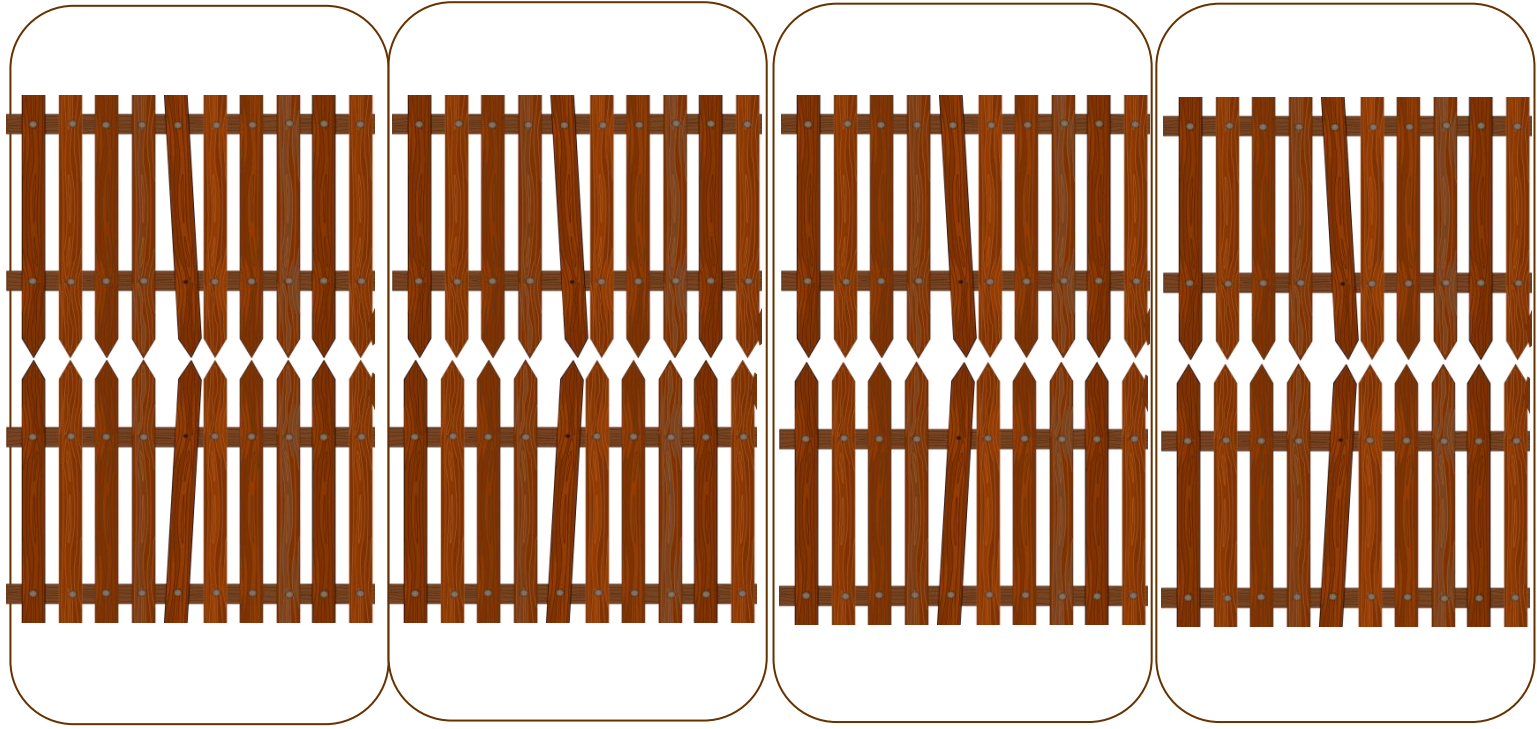


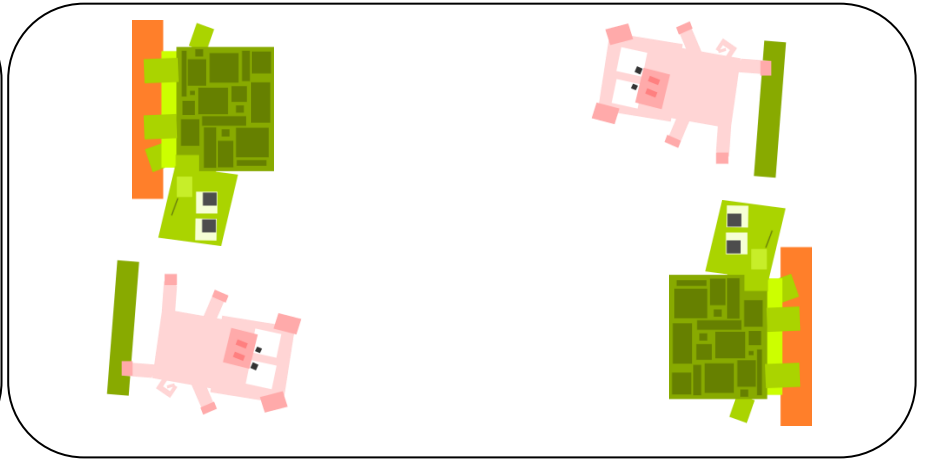
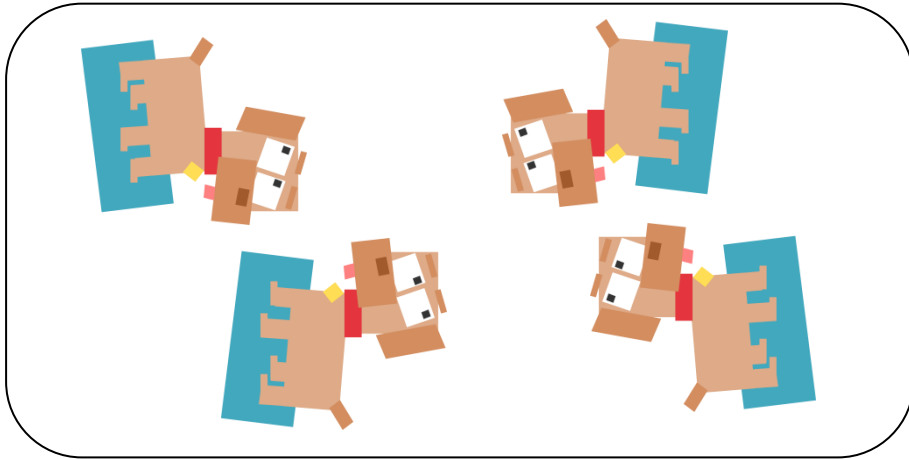
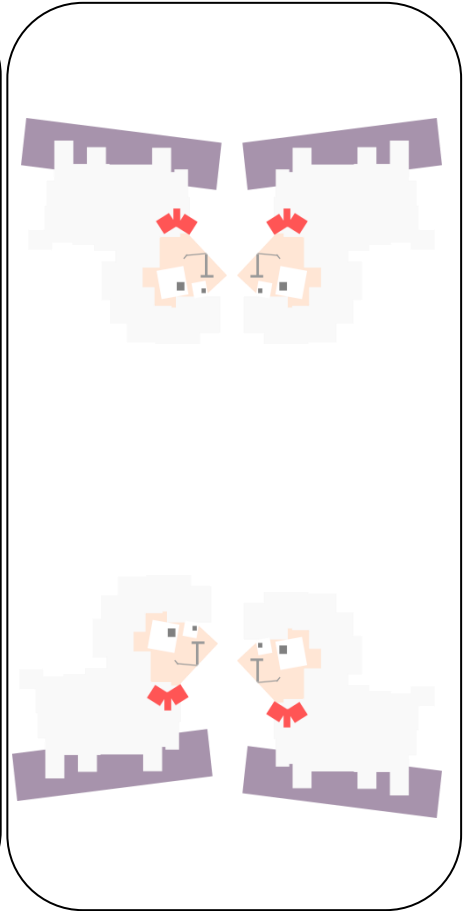
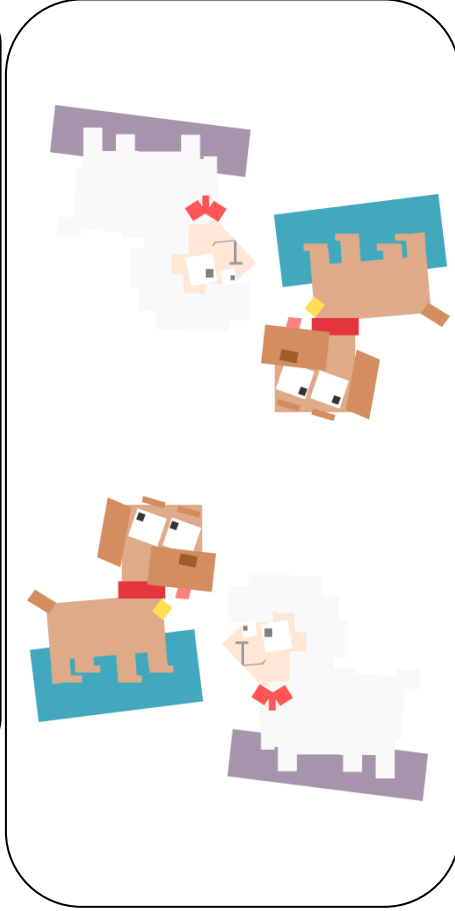
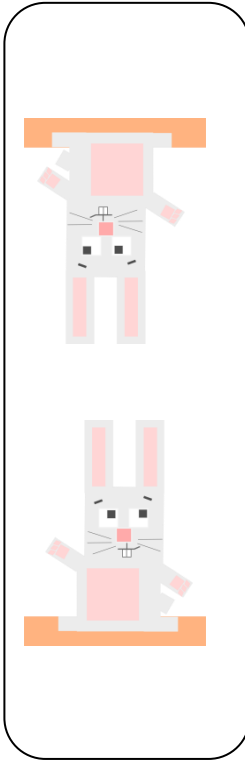
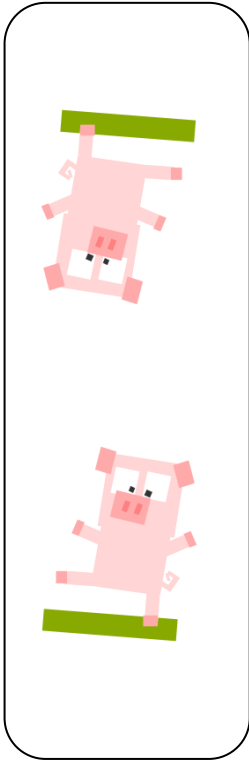
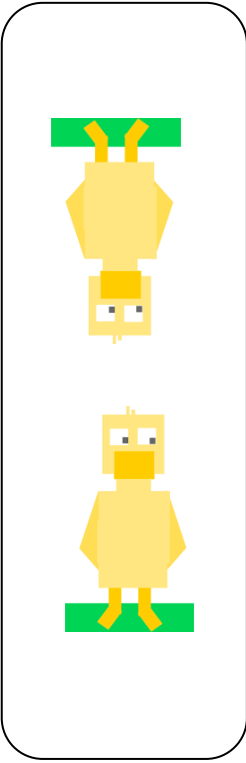
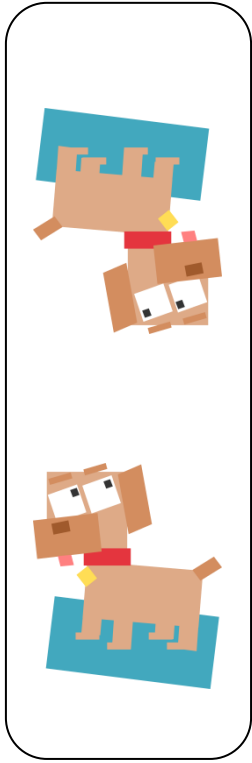
4

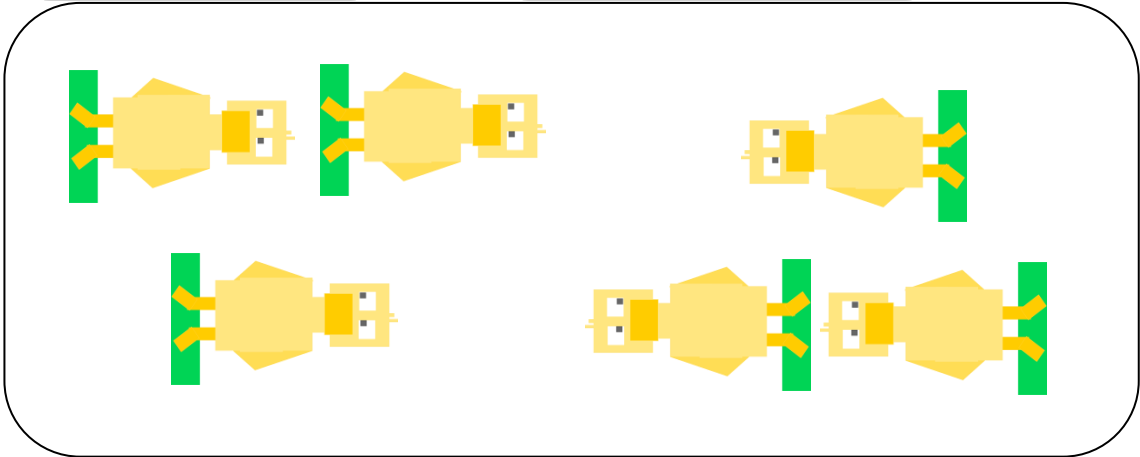
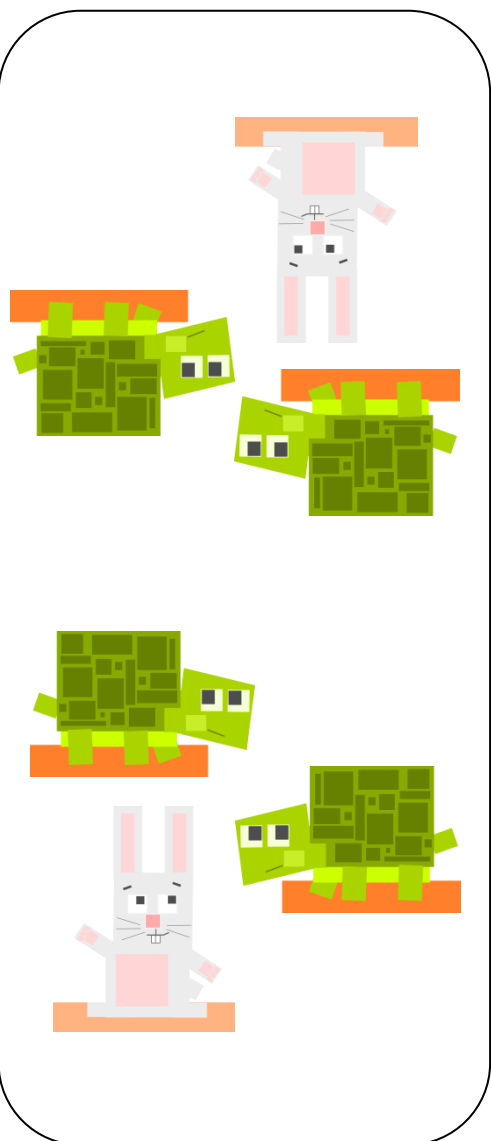
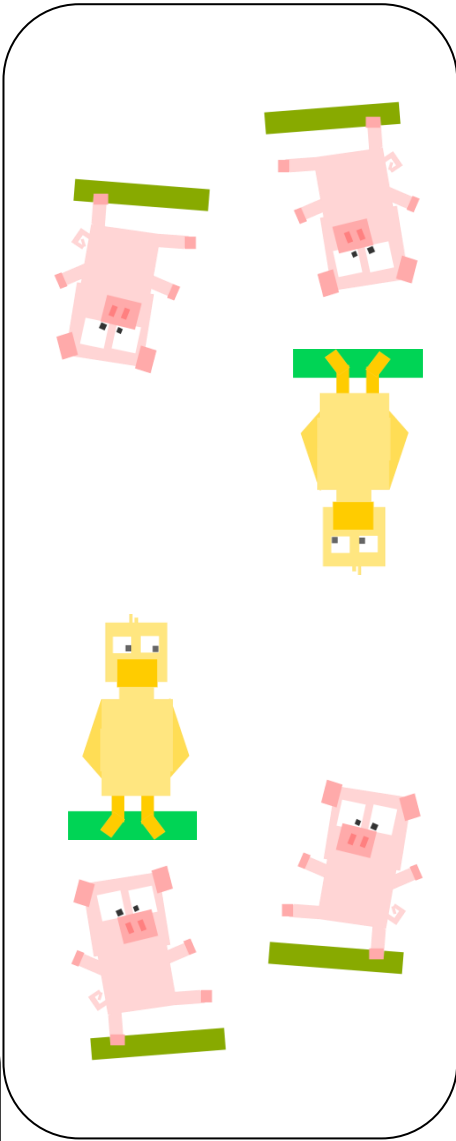
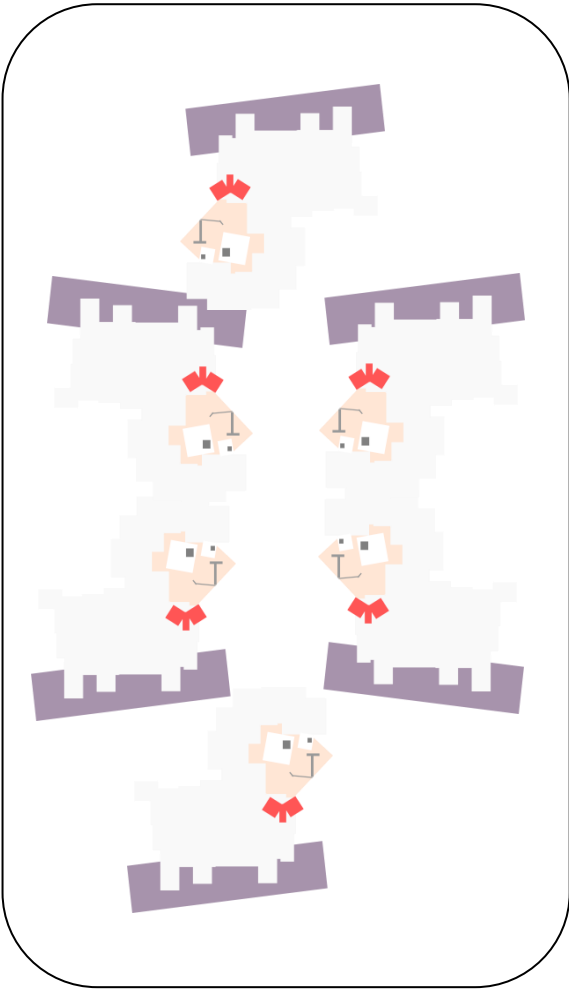
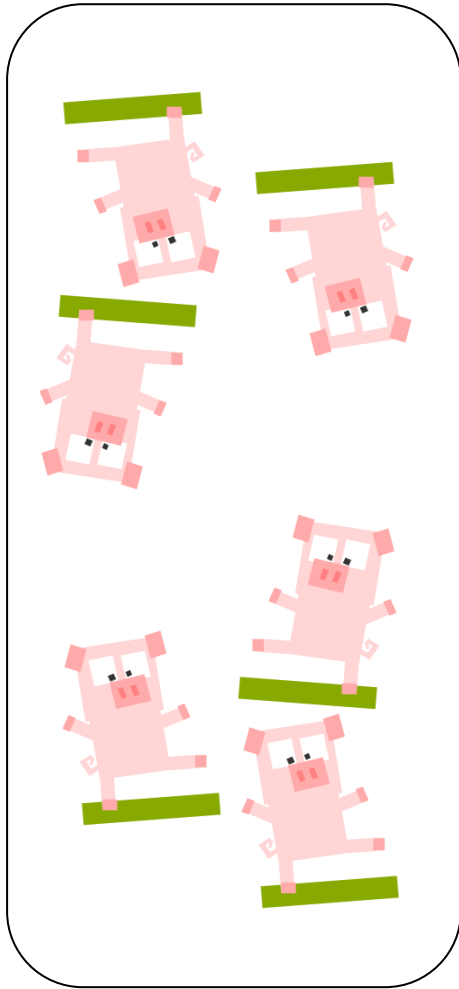


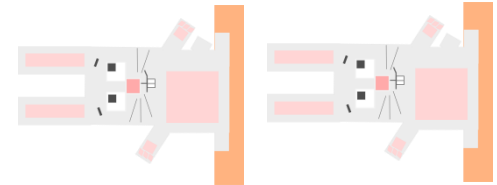
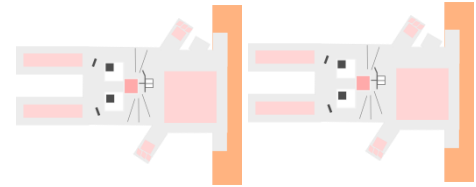
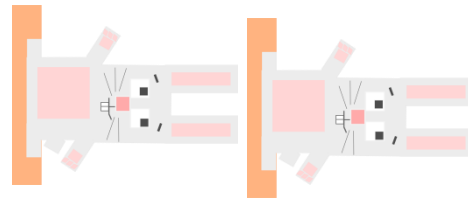
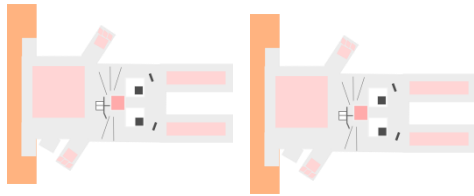
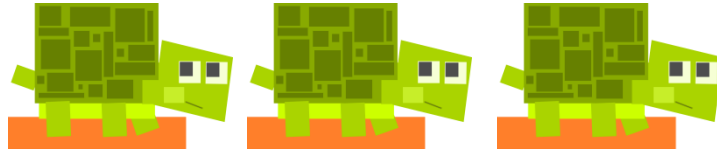
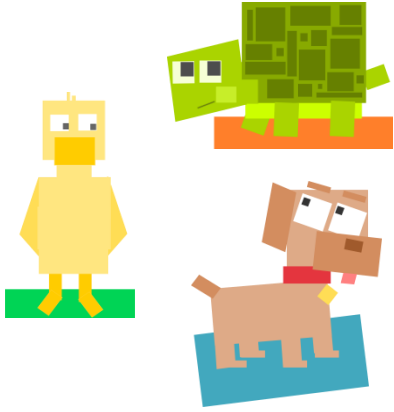
4

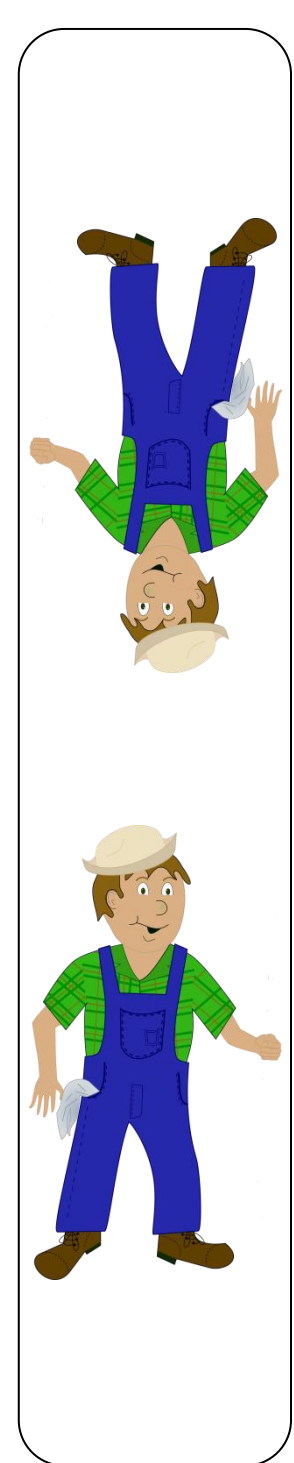
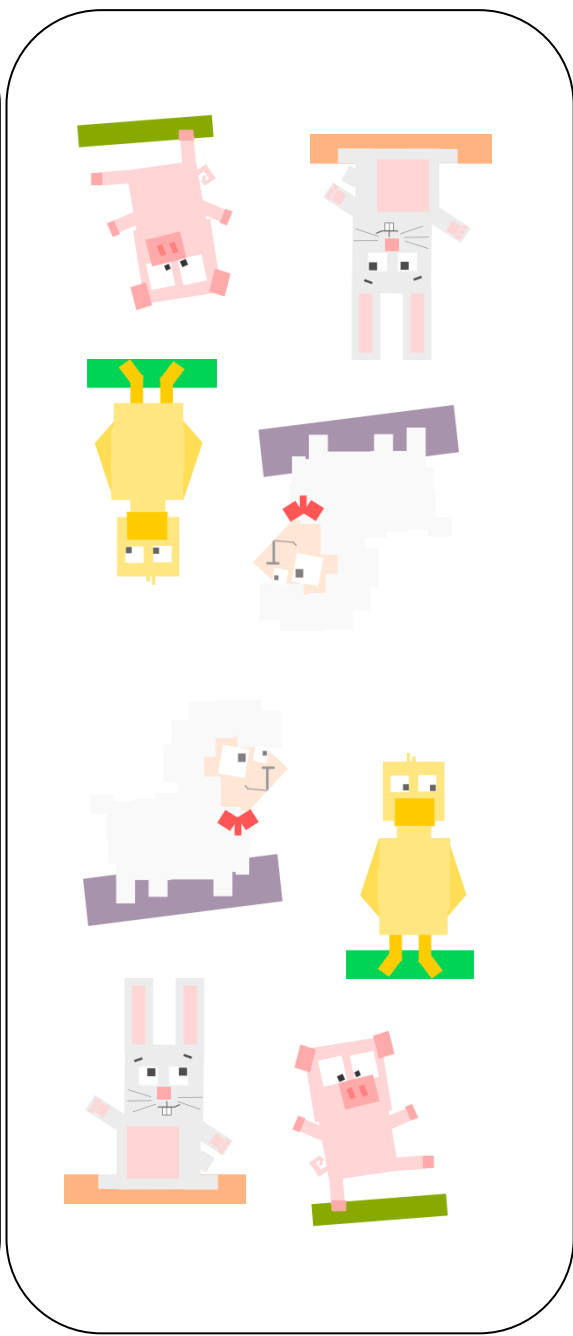
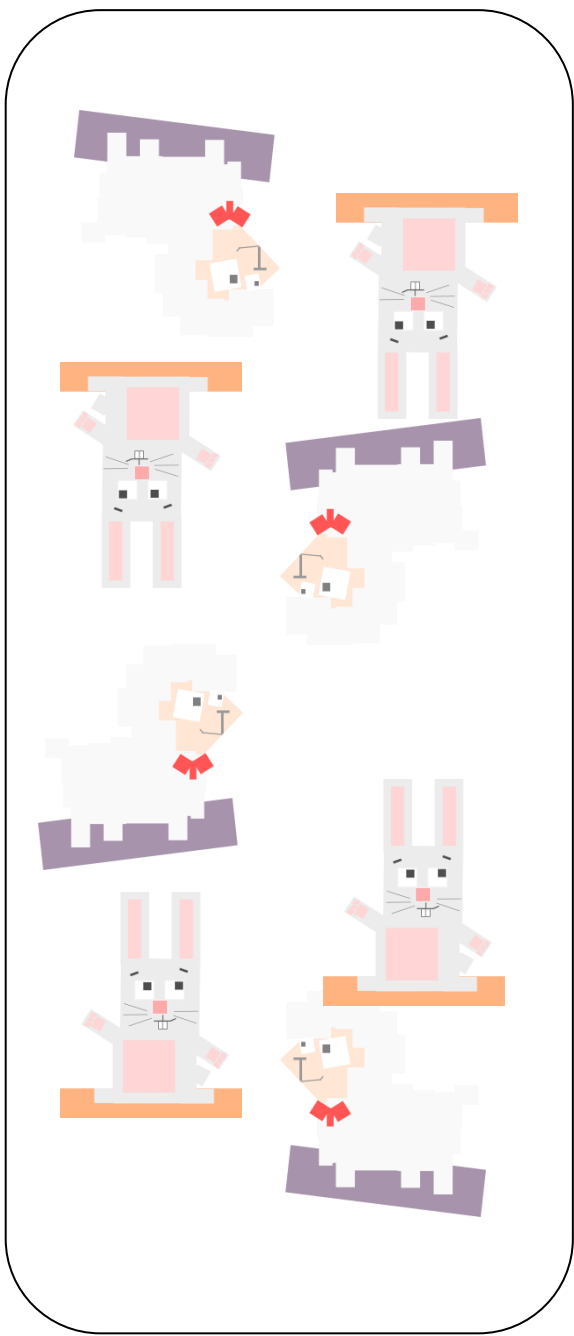


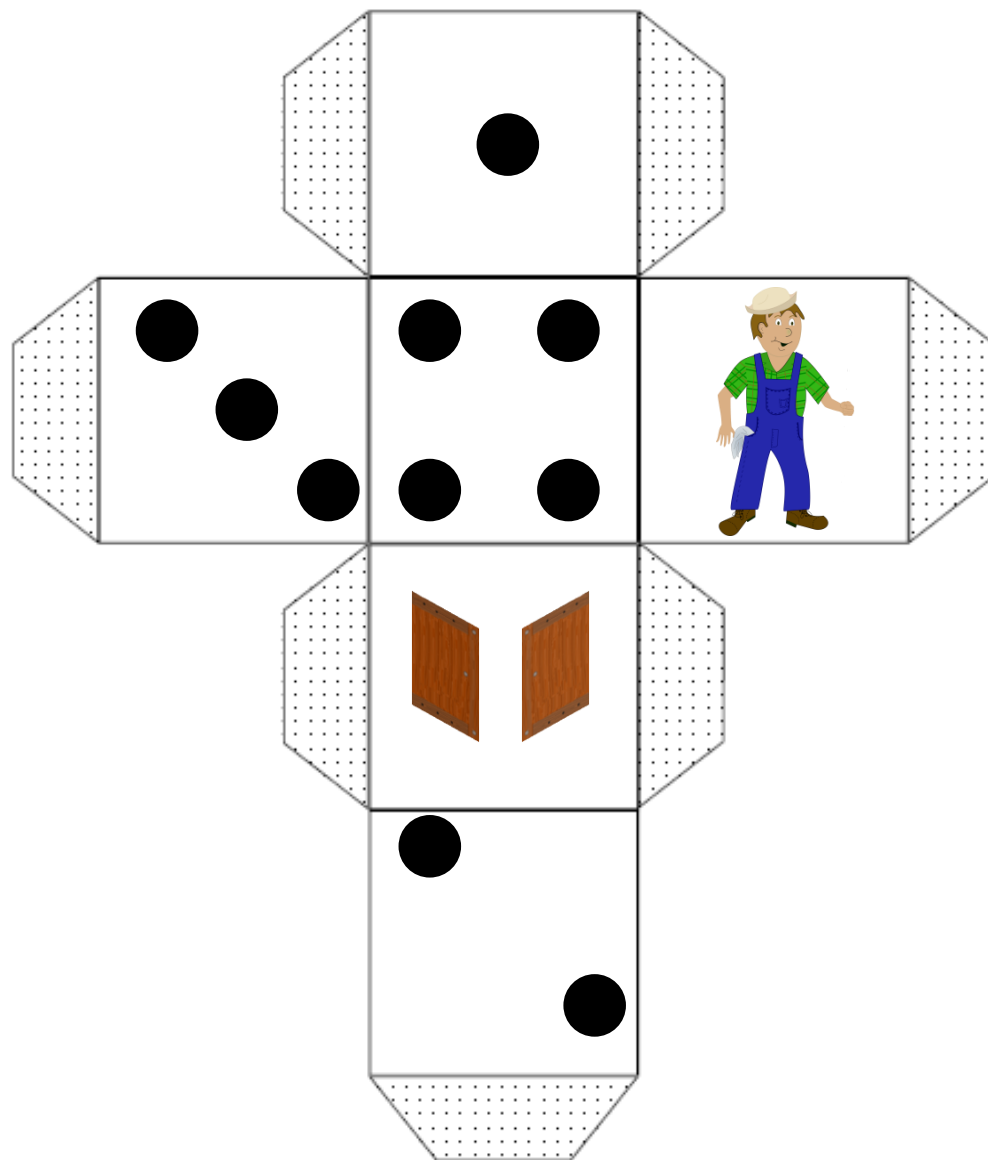
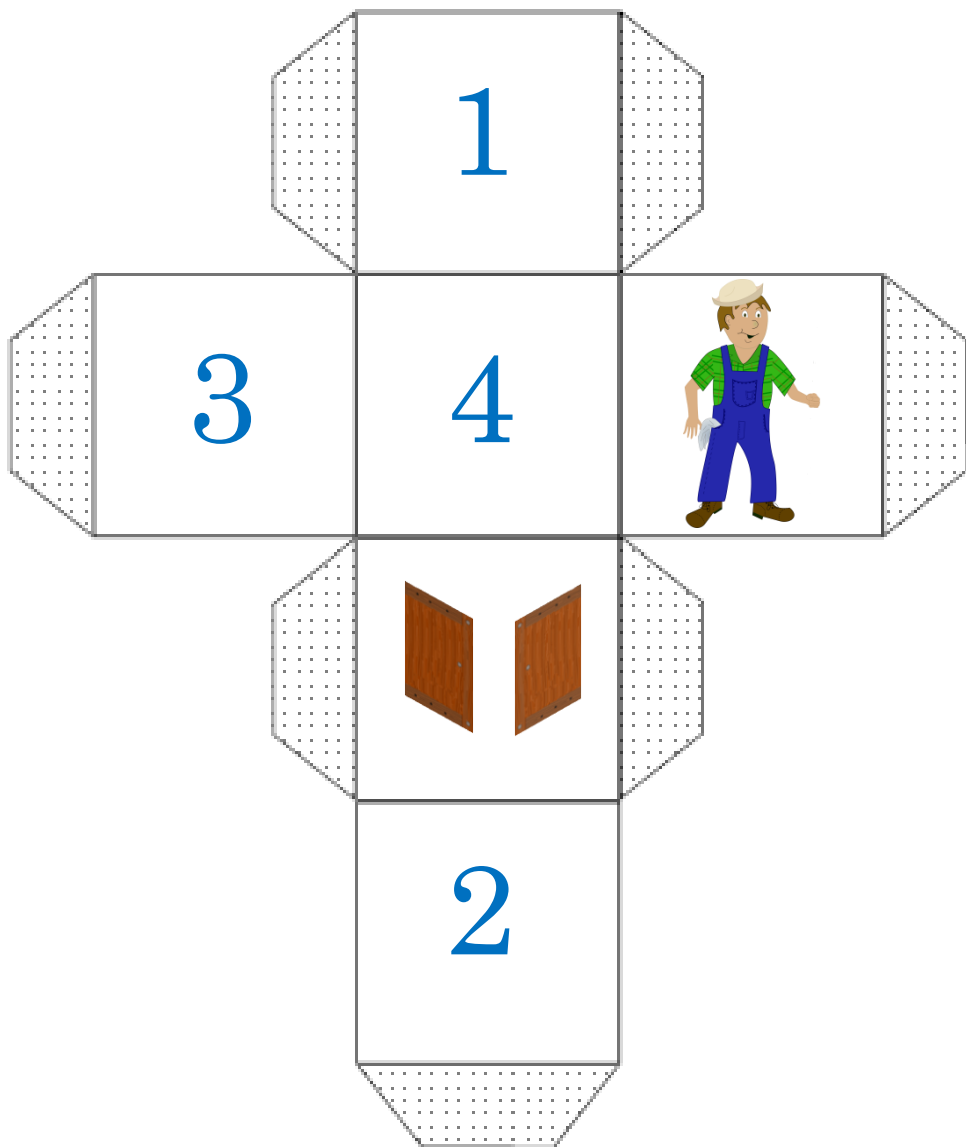


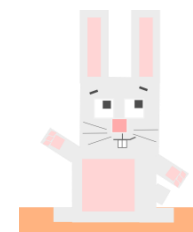
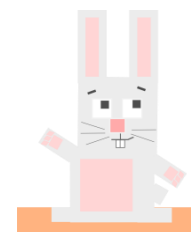
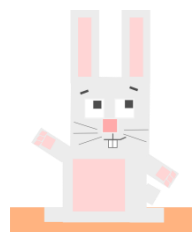
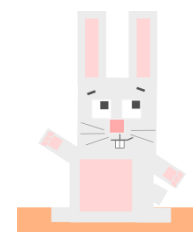
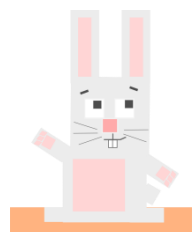
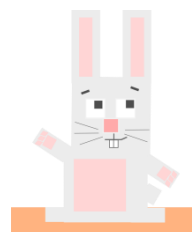
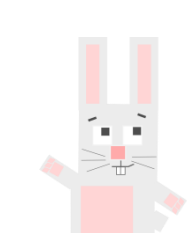


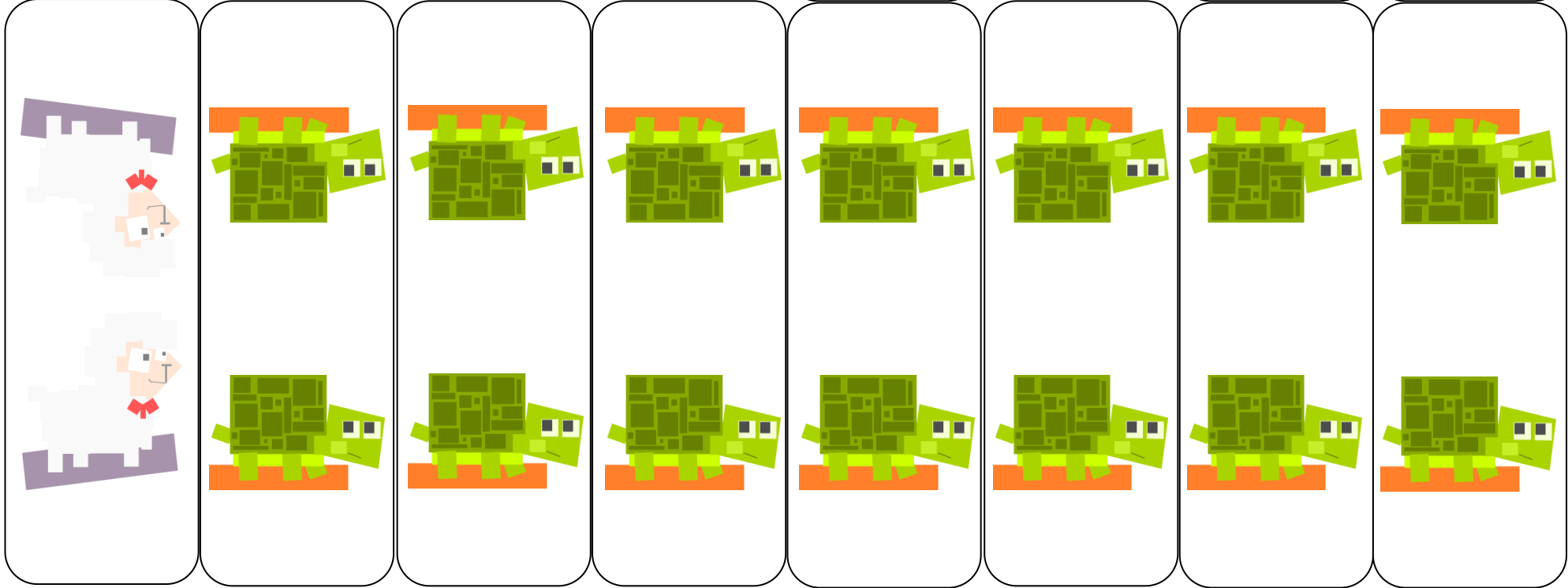
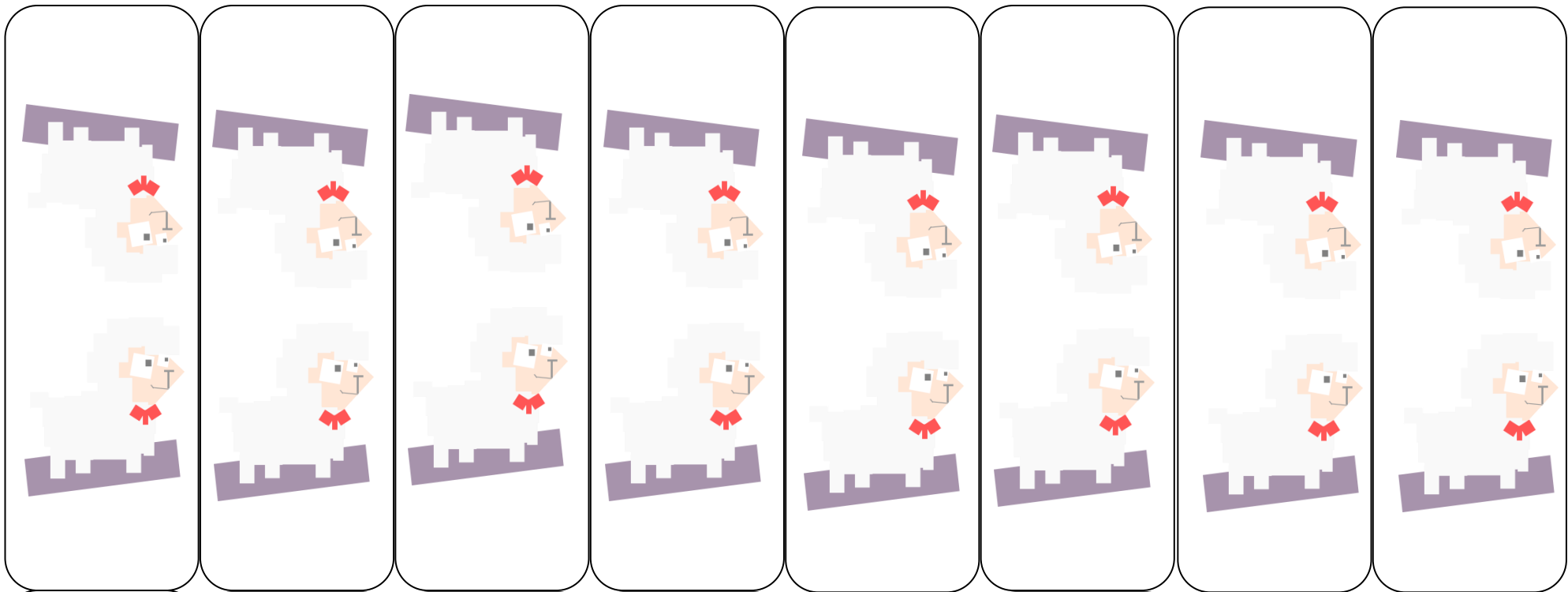


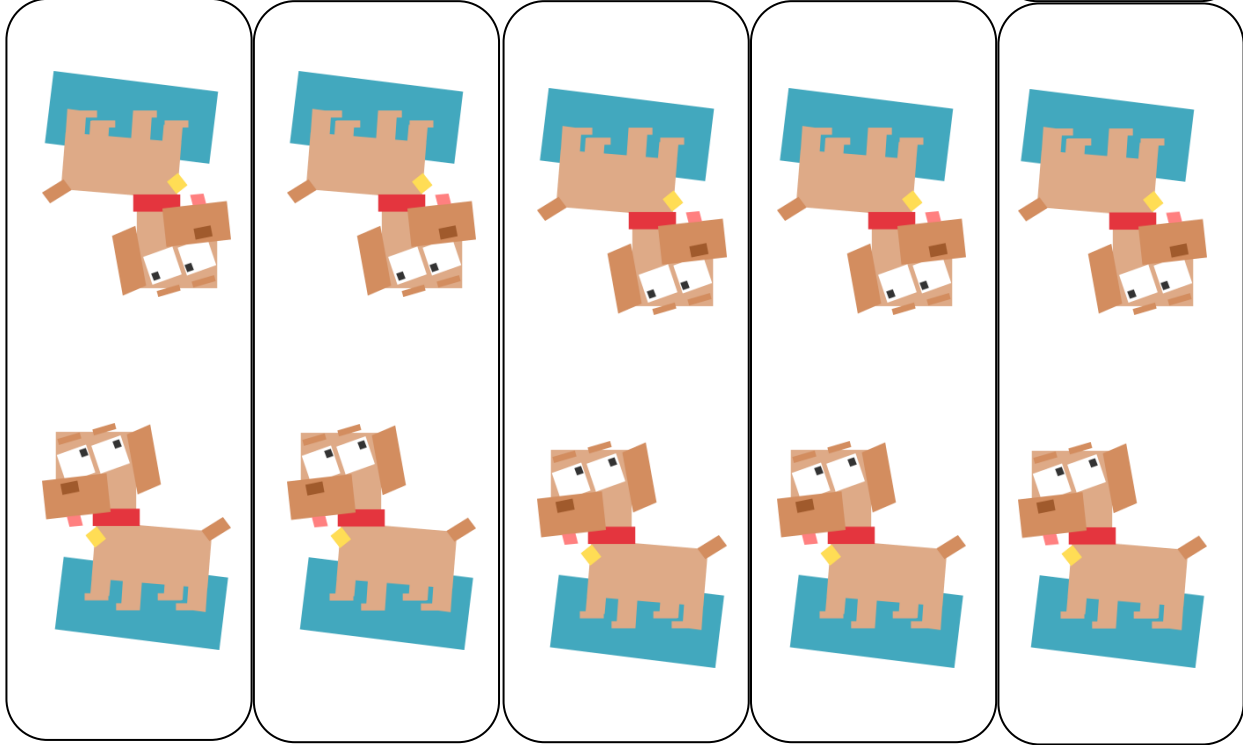
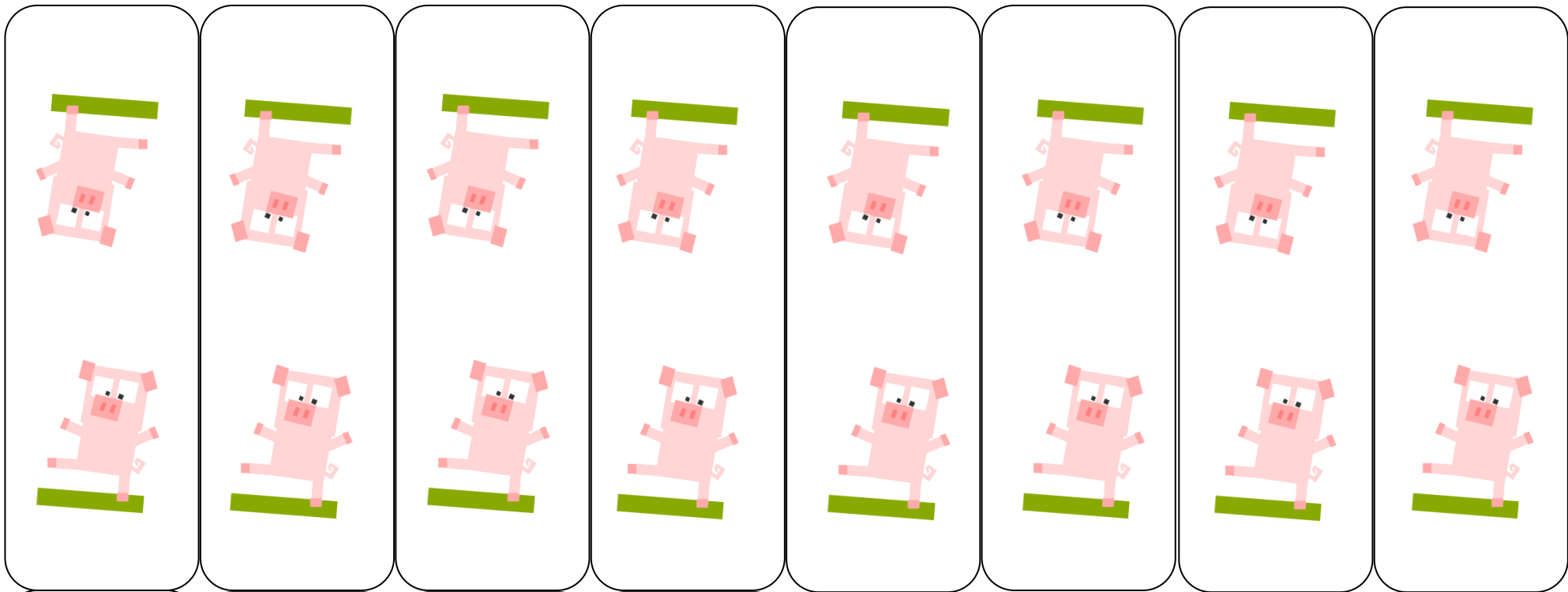


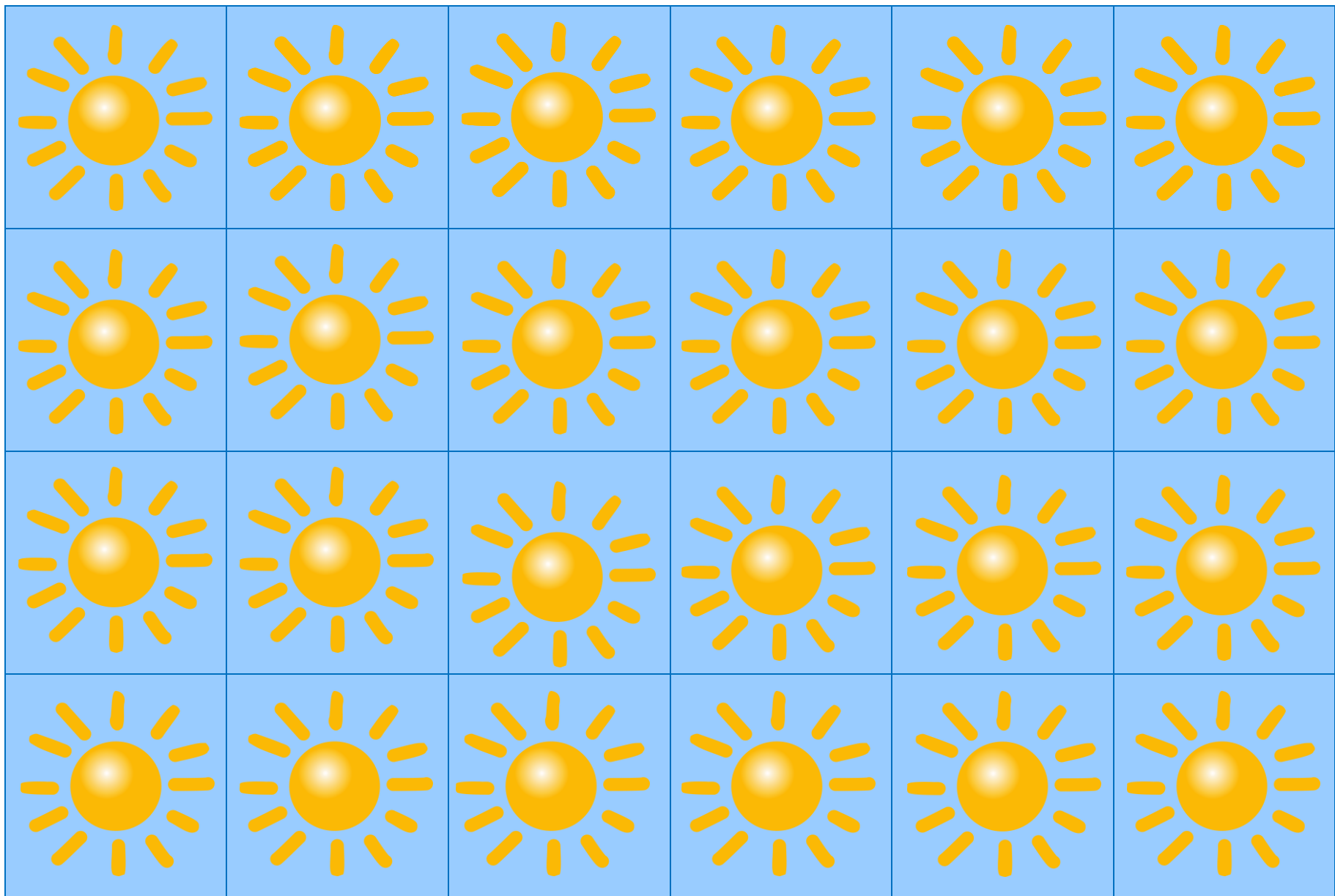














Notice de montage jeu Panique à la ferme

Ce jeu est présenté ici en 2 versions : l'une pour les plus petits (à partir de 3 ans) et qui se joue avec des cartes-animaux isolés et l'un des 2 dés (au choix selon les compétences de l'enfant) et l'autre (pour les enfants à partir de 4 ans) avec cartes-animaux en groupe et des cartes consignes. Il n'est donc pas utile, dans un premier temps d'imprimer la totalité du matériel proposé.

Matériel nécessaire :

- du papier cartonné blanc 160g
- une paire de ciseaux
- de la colle
- du ruban adhésif
- une boîte pour ranger les « pions animaux »

Composition

pour la version 1 (les plus petits)

- un plateau : pages 1 à 4
- 1 plaque « beau temps » avec 24 cases « soleil »
- 24 vignettes « pluie »
- 13 pions-barrières et 1 pion-porte : pages 10 et 11
- 45 pions-animaux à replacer : pages 17 à 19
- 2 dés : page 16

pour la version 2

- un plateau : pages 1 à 4
- 1 plaque « beau temps » avec 24 cases « soleil »
- 24 vignettes « pluie »
- 40 cartes-consigne dont 1 carte fermier (carte chance) et 6 cartes « porte ouverte » : pages 5 à 9
- 13 pions-barrières et 1 pion-porte: pages 10 et 11
- 18 pions-animaux en groupe à replacer : pages 12 à 15

Réalisation

Imprimer les pages 1 à 4 et 10 à 11 nécessaires quel que soit le niveau de jeu. Compléter avec les pages 5 à 9 et 12 à 15 pour le niveau 2 et avec les pages 16 à 19 pour le niveau 1.

Découper les pions, la plaque « beau temps », les vignettes « pluie » les cartes et éventuellement les dés.

Montage :

➤ **Le plateau :**

Couper l'excédent de papier des pages 1, 2 et 4 (sur les pointillés).

Encoller la marge blanche droite de la page 1 et venir y positionner la page 2 de manière à les assembler. Faire de même avec les pages 3 et 4.

Encoller la marge haute des pages 3 et 4 et venir y positionner les pages 1 et 2 assemblées.

➤ **les pions :**

Découper les pions à l'extérieur du trait de couleur. Les replier par le milieu, envers contre envers, puis plier, endroit contre endroit, à environ 1 cm du bas, pour former la base du pion. Coller ensemble les 2 faces du pion, pour rigidifier.

➤ **Les dés :**

Après découpage, replier les languettes vers l'intérieur, puis les encoller. Plier, sur les traits, envers contre envers. Reconstituer chaque dé en collant les languettes sur les faces opposées puis renforcer toutes les arêtes avec du ruban adhésif.

➤ **Les vignettes « pluie »:**

➤ Découper les vignettes et les placer en tas.

Règle du jeu *Panique à la ferme*



Compétences travaillées :

- Dénombrement de petites collections
- Travail sur la perception visuelle immédiate de petites collections (subitizing)
- Compréhension de certains principes du dénombrement :
 - le principe d'abstraction (des objets différents peuvent être comptés ensemble)
 - le principe cardinal (le dernier mot-nombre énoncé donne la taille de la collection)
 - la non pertinence de l'ordre (les objets peuvent être comptés dans n'importe quel ordre).
- Travail sur l'inclusion (le tout et les parties du tout)

Nombre de joueurs : 2 à 4

But du jeu :

Reconduire tous les animaux à la ferme, dans l'enclos d'où ils s'étaient sauvés, avant l'arrivée de la pluie.

Préparation :

2 versions pour ce jeu : la version 1 pour les plus petits (à partir de 3 ans) et la version 2 pour les enfants à partir de 4 ans.

Pour les 2 versions : Placer tous les pions-animaux (isolés pour la version 1, en groupe pour la version 2) sur le plateau, aux emplacements repérés par les dessins. Placer les pions-barrières et le pion-porte (ouverte ou fermée) tout autour de l'enclos. Placer le fermier à l'intérieur de l'enclos. Prendre la plaque « beau temps » et la placer à côté du plateau, ainsi que les vignettes « pluie ».

Pour la **version 1** : prendre le dé de son choix (points ou chiffres).

Pour la **version 2** : mélanger soigneusement toutes les cartes et les placer, faces cachées, à côté du plateau.

Déroulement :

Version 1 : Le joueur le plus jeune lance le dé le premier et replace dans l'enclos autant d'animaux qu'indiqué sur le dé. Les animaux peuvent être différents et appartenir à des groupes distincts. Si le dé s'arrête sur la face **porte ouverte**, le joueur fait pivoter la porte de l'enclos pour en symboliser l'ouverture et laisse ainsi s'échapper le dernier animal rentré. Il le replace alors sur son emplacement d'origine ou sur un emplacement avec le même animal, sur le plateau. (avec les plus jeunes, on peut aussi décider que ce sera l'animal le plus près de la porte qui sera ainsi libéré.) Si le dé s'arrête sur la **face fermier** (chance) le joueur peut choisir le type d'animal qu'il veut reconduire à la ferme. Par exemple, reconduire tous les cochons ou tous les moutons... Après chaque lancer de dé, le joueur place une vignette « pluie » sur une case de la plaque « beau temps ».



Le joueur suivant lance le dé à son tour et le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les animaux aient été reconduits à la ferme ou que la plaque « beau temps » ait été entièrement recouverte de vignettes « pluie ». Si la plaque est recouverte avant que tous les animaux ne soient dans l'enclos les joueurs ont perdu !

Version 2 : Le joueur le plus jeune retourne la 1^{ère} carte de la pile et cherche parmi les groupements d'animaux, sur le plateau, 1 groupement qui contient le même nombre d'animaux qu'indiqué sur la carte. Il le replace alors dans l'enclos. Le joueur suivant fait de même. Si tous les groupes du nombre indiqué par la carte ont déjà été remplacés dans l'enclos le joueur passe son tour. La carte **fermier** (carte chance) permet de choisir la quantité. Par exemple : tous les groupements de 2, de 3...et de remplacer **tous** les groupes contenant autant d'animaux dans l'enclos.

La porte ouverte laisse s'échapper le dernier groupe d'animaux rentré. Le groupe d'animaux devra alors être remplacé là où il était avant.

Après avoir retourné une carte, le joueur place une vignette « pluie » sur une case de la plaque « beau temps »

Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les animaux aient été reconduits à la ferme ou que la plaque « beau temps » ait été entièrement recouverte de vignettes « pluie ».

Dès que tous les animaux ont regagné la ferme, le jeu s'arrête : les joueurs ont gagné !

Si tous les animaux n'ont pas été reconduits alors que la plaque « beau temps » est recouverte, les joueurs ont perdu !

Variante :

On peut décider de ne pas utiliser la plaque « beau temps » et décider que les joueurs ont gagné dès que tous les animaux ont regagné l'enclos, en n'utilisant qu'une seule fois les cartes (pour la version 2)

Variante (pour la version 2)

Afin de travailler la décomposition additive, on peut autoriser à prendre la quantité d'animaux indiquée par le dé en plusieurs groupements. Exemple : si le dé indique 4, le joueur peut prendre 1 groupe de 3 et 1 animal isolé ou 2 groupes de 2.

Variante (pour la version 1)

Afin de faire progresser l'enfant et de travailler le principe d'abstraction, quand le jeu est bien maîtrisé, lui demander de prendre les animaux isolés dans le même groupe constitué et comme indiqué sur le dé. Exemple : si le dé indique 3, prendre les 3 canards du groupe ou les 3 moutons, ou le groupe « canard-tortue-chien ».

Pour ce faire, avant de prendre les animaux, lui demander de repérer visuellement, sur le plateau où se trouvent des groupes correspondants à la quantité indiquée par le dé.

BON JEU !!!

