

**Le monde
extraordinaire
de la ferme**

Jeu de 7 familles

Le monde extraordinaire de la ferme

Règles du jeu (de 3 à 4 joueurs)

Objectif du jeu

Reconstituer le plus de familles possible en récoltant les 5 cartes qui composent chacune d'entre elles (cf : carton mémoire des familles).

Débuter le jeu :

Distribuer 6 cartes à chaque joueur/euse.
Disposer le reste des cartes à l'envers au centre : c'est la pioche.

- L'élève le/la plus jeune débute. Le joueur/la joueuse A demande à l'élève de son choix (joueur/joueuse B) une carte de son choix :
« Dans la famille... aurais-tu... s'il te plaît ? »

■ Si B a cette carte, il/elle la donne à A qui peut alors rejouer.

■ Si B n'a pas cette carte, A pioche une carte :

- Si c'est celle qu'il/elle a demandée, il/elle rejoue.

- Si ce n'est pas la carte demandée, c'est au tour du joueur ou de la joueuse suivant(e).

● Lorsqu'un(e) élève obtient la 5^e carte d'une famille, il/elle dit « famille » et l'expose à ses camarades. Il/Elle peut alors rejouer.

● Lorsque la pioche est vide, le jeu continue sans pioche. L'élève qui n'a pas sa carte demandée a terminé son tour.

Un carton « mémoire des familles » à découper sera plié et placé en position chevalet pour une consultation facile par l'ensemble des élèves (préférez donc une impression sur papier cartonné).

Famille Ovins

Bélier

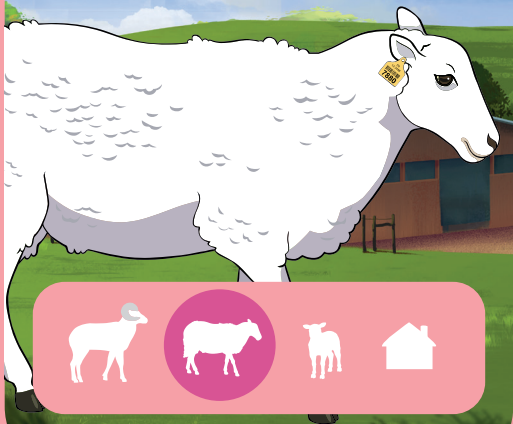
1



Famille Ovins

Brebis

2



Famille Ovins

Agneau

3



Famille Ovins

Mouton

4



Famille Ovins

Bergerie

5



Famille Bovins

Taureau

1



Famille Bovins

Vache

2



Famille Bovins

Veau

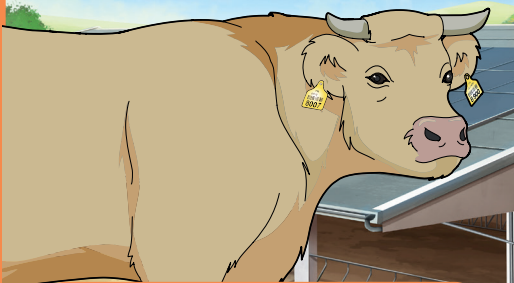
3



Famille Bovins

Boeuf

4



Famille Bovins

Étable

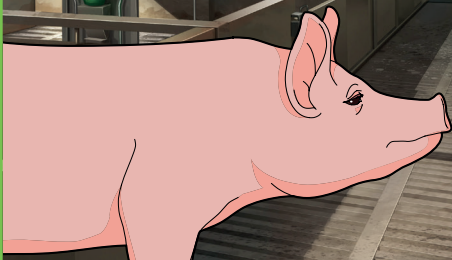
5



Famille Porcins

Verrat

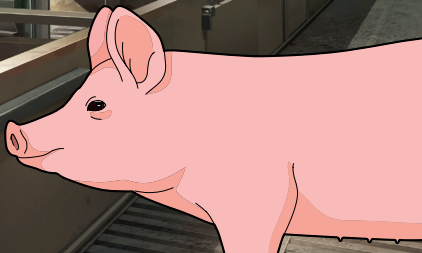
1



Famille Porcins

Truie

2



Famille Porcins

Porcelet

3



Famille Porcins

Cochon

4



Famille Porcins

Porcherie

5



Famille Équins

Étalon

1



Famille Équins

Jument

2



Famille Équins

Poulain

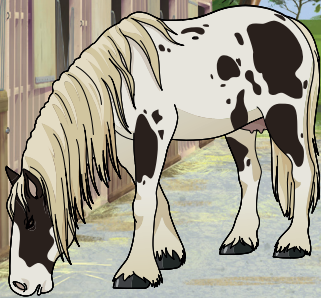
3



Famille Équins

Hongre

4



Famille Équins

Écurie

5



Famille Caprins

Bouc

1



Famille Caprins

Chèvre

2



Famille Caprins

Chevreau

3



Famille Caprins

Bouc castré

4



Famille Caprins

Chèvrerie

5



Famille Aliments

Maïs

1



Céréale cultivée pour ses gros grains jaunes comestibles.

Famille Aliments

Blé

2



Céréale cultivée pour son grain qui sert, une fois transformé, à l'alimentation de l'homme (farine, pain...) ou des animaux.

Famille Aliments

Fourrage

3



Nom donné à l'ensemble
des plantes qui servent
à nourrir le bétail.

Famille Aliments

Herbe

4



Végétal vert qui pousse
naturellement et indispensable
à l'alimentation des animaux
placés en pâture.



Famille Aliments

Grange

5

Bâtiment agricole utilisé pour
le stockage des aliments.

Famille Métiers

Vétérinaire

1

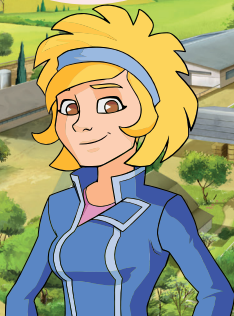


Personne dont le métier consiste
à soigner les animaux.

Famille Métiers

Éleveur/euse

2



Personne qui s'occupe d'animaux
afin de les faire grandir et
se reproduire en nombre.

Famille Métiers

Agriculteur/trice

3

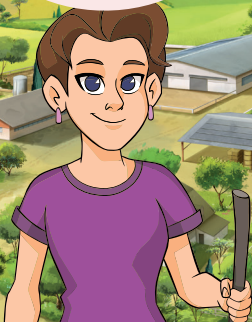


Personne qui cultive le sol pour
y faire pousser des végétaux utiles
à l'homme ou aux animaux.

Famille Métiers

Berger/ère

4




Personne qui élève
et garde les moutons.

Famille Métiers

Ferme

5

An aerial illustration of a farm. In the center is a white two-story house with a green roof and a chimney. To the left is a long, low barn with a grey roof. To the right is a larger barn with a blue roof and a smaller structure with a brown roof. Further right is a covered area with many yellow hay bales. The farm is surrounded by green fields, some with trees, and a small pond in the bottom right corner. The background shows rolling green hills under a blue sky.

Ensemble des constructions
qui permettent à un fermier
la culture de ses champs
ou l'élevage d'animaux.