FAMILY bul

Farm PLAY

LE JEU DE PUZZLES ANIMAUX - 2 ans +

Joueur : 1
Matériel : 6 paires d'animaux de 2 pièces
But du jeu : reconstituer les animaux

Déroulement de la partie :
Mélangez les pièces au centre de la table
Il faut retrouver les pièces correspondantes pour former les paires d'animaux.
Une fois les six paires formées, le joueur doit les nommer.
Il peut ensuite constituer des animaux rigolos en associant les têtes et les corps qui ne correspondent pas aux vrais animaux et leur trouver des noms marrants !

DOMINOS - 2 ans +

Joueurs : de 1 à 5
Matériel : 28 dominos (avec les images)
Les dominos doivent être retournés face cachée

Déroulement de la partie :
Chaque joueur prend 7 dominos pour 2 ou 3 joueurs, 6 dominos pour 4 joueurs et 5 dominos pour 5 joueurs. Les dominos restants forment la pioche.
Chacun place à son tour un domino, en faisant correspondre les extrémités en formant des paires.
Si un joueur est bloqué, il choisit : soit de passer son tour, soit de piocher.
Celui qui pose le premier tous ses dominos gagne la partie.
Si la partie est bloquée, le joueur qui totalise le plus grand nombre de dominos gagne la partie.

DOMINOS À POINTS - 5 ans +

Joueurs : 2 à 6
Matériel : 28 dominos (face avec les points).
Les dominos doivent être retournés face cachée

Déroulement de la partie :
Chaque joueur prend au hasard : sept dominos pour 2 à 3 joueurs, six pour 4 joueurs, cinq pour 5 joueurs. Les dominos restants forment la pioche.
Chaque joueur place à tour de rôle un domino en faisant correspondre les extrémités. Si un joueur est bloqué, il choisit : soit de passer son tour, soit de piocher.
Le premier qui pose ses dominos gagne.
Quand la partie est bloquée, le joueur qui totalise le plus petit nombre de points gagne la partie.

LES DOMINOS « QUI PERD GAGNE »

Joueurs : 2 à 5
Matériel : 28 dominos
But du jeu : garder en main le plus grand nombre de points. La règle est identique à celle des dominos classiques.
Le joueur qui a gardé le plus de dominos ou celui dont le total des points est le plus grand gagne la partie.

MÉMO - 2 ans +

Joueurs : 2 à 4.
Matériel : 2 séries identiques de 16 tuiles.
But du jeu : se souvenir de l'emplacement des images pour effectuer des paires et les gagner.

Déroulement de la partie :
Mélangez les images et posez-les au hasard face cachée.
Chaque joueur retourne à son tour 2 images de son choix.
Si elles sont identiques, il les garde.
Si les dessins sont différents, il les remet dans leur position initiale, face cachée. Il faut essayer de mémoriser la place des images pour retourner des paires.
Quand toutes les paires ont été retrouvées, chaque joueur comptabilise ses images : celui qui en a le plus a gagné la partie.

Variante 1 - Jouer seul : trouver les paires en un minimum de tentatives.
Variante 2 - Pour les plus petits, réduire le nombre de paires d'images en jeu.

LA CHENILLE DES COULEURS - 2 ans +

Joueurs : 2 à 4
Matériel : 1 dé de couleurs, 4 pions et un plateau de jeu « Chenille »

Déroulement de la partie :
Le plus jeune joueur commence. Chaque joueur prend un pion de son choix et lance le dé de couleurs.
Il faut avancer son pion jusqu'à la prochaine case de la couleur indiquée. Si le joueur tombe sur une case avec une échelle, il avance ou recule jusqu'à la case indiquée.
Quand le dé tombe sur une croix rouge, il passe son tour.
Le premier arrivé sur la case multicolore gagne la partie.

LE DADA DES COULEURS - 3 ans +

Joueurs : 2, 3 ou 4
Matériel : 1 dé de couleurs, 8 Pions, 1 plateau de jeu « dada des couleurs avec des ronds colorés »

0676972_FAMILYBUL_Farm Play_NOTICE_FR-EN_PE22.indd 1 29/04/2022 13:27

Déroulement de la partie :
Le plus jeune joueur commence. Chacun choisit sa couleur, prend les 2 chevaux correspondants et les met dans son écurie puis lance le dé.
Pour sortir il faut obtenir le VERT. Le joueur avance ensuite son dada jusqu'à la prochaine case de la couleur obtenue. Son cheval ne doit pas passer au-dessus d'un autre cheval. Par contre, s'il tombe sur la même case qu'un autre cheval, il doit le porter jusqu'à ce qu'il rejoue.
Pour terminer le parcours, le dada doit passer par les cases numérotées de la couleur du joueur. Le premier joueur qui réussit à amener tous ses chevaux sur la case arrivée gagne la partie.

JEU DE DADA - 5 ans +
Joueurs : 2, 3 ou 4
Matériel : 1 dé, 8 Pions, 1 plateau de jeu de « dada »

Déroulement de la partie :
Pour entrer dans le jeu, il faut obligatoirement faire un 6.
Après avoir fait un 6, le joueur place son pion sur la case départ de sa couleur puis rejoue.
Il avance son pion du nombre indiqué sur le dé. Son pion ne doit pas sauter par-dessus un autre.
Quand un pion arrive sur une case déjà occupée par un pion adverse, l'occupant est renvoyé à son écurie, il recommence le parcours à la case départ.
Pour terminer le parcours, le pion du joueur doit obligatoirement passer par les cases numérotées de 1 à 6 de sa couleur. Il amène ses pions case par case, à l'arrivée, en tirant au dé le numéro de chaque case. Quand il fait un 6, il peut faire entrer son second pion dans la course.
Le premier joueur qui réussit à amener tous ses chevaux sur la case arrivée gagne la partie.

JEU DE L'OIE - 5 ans +
Joueurs : 2 à 4
Matériel : 1 dé, 4 pions différents, 1 plateau de jeu de l'oie.
But du jeu : arriver le premier à la case 63, mais attention aux nombreux pièges !

Déroulement de la partie :
Chacun leur tour, les joueurs lancent les dés. Celui qui obtient le plus grand nombre commence.
Il faut avancer de case en case selon le nombre indiqué par les dés. Certaines cases font avancer, d'autres font reculer !

Les différentes cases:
L'Oie (9, 18, 27, 36, 45, 54) : le joueur avance son pion jusqu'à l'Oie suivante et rejoue.
Pont (6) : le joueur place son pion sur la case 12.
Ane (19) : le joueur reste sur cette case jusqu'à ce que les autres joueurs aient joué chacun deux fois.
Puits (31) : le pion du joueur est coincé dans le puits. Pour en sortir, il faut obtenir 12 (6+6).
Renard (52) : le pion du joueur reste sur cette case jusqu'au moment où un autre joueur tombe dessus. Il le libère et prend sa place jusqu'à ce qu'un autre pion arrive à son tour !
Le panneau (58) : le joueur recommence la partie et place son pion sur la case 1
Le vainqueur est celui qui parvient le premier sur la case 63. Il faut tomber juste sur la case pour gagner. Si on dépasse ce nombre, le pion recule du nombre de cases en trop.

Variantes : Invente tes propres règles!!!

Exemple :
- L'escargot est lent, il fait avancer seulement de la moitié des points. Au prochain tour, si le joueur fait 6 au dé, il n'avance que de 3.
- Les légumes donnent des forces et font avancer de 3 cases supplémentaires.

LOTO - 5 ans +
Joueurs : 2 à 4
Matériel : 16 tuiles différentes et 4 cartes thématiques de loto.

Préparation :
Mélangez les images après les avoir retournées face cachée sur la table. Ensuite, distribuez les cartes en fonction du nombre de joueurs :
- à 2, chacun reçoit 2 cartes
- à 3, chacun reçoit 1 carte
- à 4 chacun reçoit 1 carte
(Les cartes restantes sont mises de côté, ainsi que les images correspondantes).

Déroulement de la partie :
Les joueurs désignent un meneur de jeu. Il tire une image et la montre aux autres.
Le joueur qui a sur sa carte l'image correspondante la prend et la place sur sa carte. Si personne ne réclame l'image, elle est remise dans la pioche.
Le premier joueur qui complète sa (ou ses) carte(s) gagne la partie.

LE CHÂTEAU DE CARTES - 4 ans +
Joueur : 1
Matériel : jeu de cartes.
But du jeu : Essaie de mettre en équilibre les cartes pour réaliser la construction la plus haute possible. Attention au vent et aux tremblements !

LA PLUS GRANDE CARTE - 3 ans +
Matériel : jeu de cartes.
But du jeu : répartir les cartes sur la table et les classer par famille : fleurs, salades ...
Ensuite, classe-les par ordre de grandeur : 1, 2, 3,4 et 5 (qui est la carte la plus forte).

LA BATAILLE - 4 ans +
Joueurs : 2
Matériel : Jeu de cartes.

Déroulement de la partie :
Mélangez et distribuez toutes les cartes. Chaque joueur place son paquet de cartes devant lui, face cachée. Les

joueurs retournent leur première carte en même temps. Celui qui à la carte la plus forte ramasse les deux et les met sous son paquet.
Si les cartes retournées sont identiques : il y a BATAILLE !
Il faut alors poser une première carte face cachée sur les cartes équivalentes. Ensuite on pose encore 2 cartes, mais retournées et la plus forte remporte toutes les autres cartes.
Si les deux cartes sont encore identiques, on refait bataille jusqu'au moment où quelqu'un gagne tout.
Le joueur qui remporte toutes les cartes est déclaré vainqueur.

MORPION - 5 ans +
Joueurs : 2
Matériel : Papier et crayons (non fournis)
But du jeu : réaliser un alignement de 3 cercles ou de 3 croix.
Dessiner une grille de 3 cases sur 3. Chaque joueur choisit une forme. Chacun à leur tour, les joueurs dessinent leur forme en essayant d'en aligner 3.
Deux alignements ne peuvent comprendre qu'une pièce commune.
Gagnant : celui qui obtient le plus d'alignements est le gagnant.

DESSINE ET GAGNE - 3 ans +
Joueurs : 3 et plus
Matériel : Papier et crayons (non fournis)
But du jeu : deviner ce que représente le dessin.

Déroulement de la partie :
Un joueur choisit un objet, un animal ou un personnage et doit le faire deviner aux autres en le dessinant. Le joueur qui devine le premier marque un point. C'est ensuite à son tour de dessiner.
Le premier joueur qui marque 7 points a gagné.

LE PENDU - 5 ans +
Joueurs : 2 et plus
Matériel : Papier et crayons (non fournis)
But du jeu : reconstituer un mot.

Déroulement de la partie :
Un joueur choisit un mot et doit le faire deviner aux autres.
- il inscrit un nombre de tirets correspondant au nombre de lettres du mot.
- les autres joueurs annoncent des lettres une par une.
- une bonne lettre remplace un tiret, le joueur commence à dessiner une partie du pendu pour chaque mauvaise lettre.
Les joueurs gagnent quand le mot est reconstitué.

CADAVRE EXQUIS - 5 ans +
Joueurs : 2 et plus
Matériel : Papier et crayons (non fournis)

Déroulement de la partie :
Un premier joueur dessine à l'abri des regards, en haut de la feuille, la tête d'un animal ou d'un personnage de son choix. Une fois qu'il a terminé, il plie la feuille de manière à cacher son dessin.
Un autre joueur dessine alors juste au-dessous le ventre et plie la feuille à son tour, le joueur suivant ajoute les jambes puis les pieds.
Une fois que le dessin est terminé, les joueurs peuvent déplier la feuille et découvrir un personnage très rigolo. Bravo à tous !

LE PETIT BAC - 5 ans +
Joueurs : 2 et plus
Matériel : Papier et crayons (non fournis)
But du jeu : trouver un maximum de mots commençant par une lettre précise en un minimum de temps et dans différentes catégories.

Déroulement de la partie :
Choisir 5 catégories (pays, sport, ville…)
- un joueur annonce une lettre au hasard.
- tous les joueurs cherchent le maximum de mots commençant par cette lettre et correspondant aux différentes catégories.
Le joueur qui a le plus de mots remporte la partie.

LE TIPOTER - 5 ans +
Joueurs : 4 à 12
But du jeu : faire deviner un verbe.

Déroulement de la partie :
Les joueurs choisissent, en l'absence de l'un d'eux, un verbe quelconque. Le joueur absent revient et doit deviner ce verbe en posant à chacun de ses camarades une question dans laquelle il remplace le verbe à découvrir par tipoter. Exemple :
- Tipote-t-on en mangeant ?
- Tipote-t-on au cinéma ?
- Est-ce qu'un animal tipote? Etc.
Les personnes interrogées répondent seulement par oui ou par non, mais elles peuvent ajouter un bref commentaire si le verbe à trouver est particulièrement difficile ou si le questionneur est très jeune.
A chaque verbe deviné, le joueur gagne un point. Le premier joueur qui arrive à cinq points est déclaré vainqueur.

QUI SUIS-JE ? - 5 ans +
Joueurs : 2 et plus
Matériel : Petits morceaux de papier (type «post-it»), crayon et scotch (non fournis).
Déroulement de la partie :
Chaque joueur se munit d'un petit papier sur lequel il écrit ou dessine le nom d'un animal ou d'un personnage de son choix puis le plie en 2. Les papiers sont ensuite mélangés dans un chapeau et chacun leur tour, les joueurs piochent un papier sans en regarder le contenu.
Une fois que chaque joueur a son papier, il se le fixe sur le front.
Le jeu peut alors commencer. Chacun leur tour, les joueurs posent une question afin de deviner le personnage ou l'animal.
Le gagnant est celui qui découvre le premier son nom de personnage ou d'animal.

0676972_FAMILYBUL_Farm Play_NOTICE_FR-EN_PE22.indd 3 29/04/2022 13:27

JEU DE MIMES - 5 ans +
Joueurs : 2 et plus
Matériel : Petits morceaux de papier et crayons (non fournis).

Déroulement de la partie :
Sur chaque morceau de papier, écrire des thèmes, des personnages, des animaux, des métiers... à mimer. Replier les papiers et les mélanger sur la table.
Un premier joueur pioche un papier, le lit sans le montrer aux autres joueurs. Il doit alors mimer son personnage uniquement avec des gestes, sans parole.
Le joueur qui devine le thème du mime remporte le papier et pioche à son tour un papier et ainsi de suite.
Quand tous les papiers ont été piochés, le joueur qui en a remporté le plus est déclaré vainqueur.

COLIN MAILLARD - 5 ans +
Joueurs : à partir de 4 joueurs
Matériel : un foulard

Déroulement de la partie :
Un joueur, tiré au sort, a les yeux bandés. On le fait tourner sur lui-même pour qu'il perde le sens de l'orientation.
Les autres participants se dispersent dans la pièce et provoquent de la main ou de la voix le colin maillard qui cherche à les atteindre. Chaque fois que le colin maillard s'approche d'un obstacle dangereux, ses compagnons lui crient : « casse-cou » afin qu'il s'en détourne à temps. Lorsque le colin touche ou attrape un joueur, il doit l'identifier. S'il le reconnaît, le joueur prend sa place. Si le colin maillard se trompe de nom, il relâche son prisonnier et se lance dans une nouvelle poursuite.
La partie prend fin quand cinq joueurs ont été découverts.

LE TÉLÉPHONE ARABE - 5 ans +
Joueurs : 6 à 15 joueurs

Déroulement de la partie :
Les joueurs s'assoient en cercle. L'un d'eux chuchote à l'oreille de son voisin de droite un message quelconque. A son tour, celui-ci répète rapidement la même phrase toujours à voix basse à son voisin de droite et ainsi de suite jusqu'à ce que le message ait fait le tour du cercle. Le dernier joueur qui reçoit le message le dit à haute voix.

CHAISES MUSICALES - 3 ans +
Joueurs : 4 et plus
Matériel : chaises (une de moins que le nombre de joueurs) et un poste de musique.
On dispose en ligne dos à dos, toutes les chaises.

Déroulement de la partie :
L'un des joueurs se désigne Chef d'Orchestre. C'est lui qui s'occupe de mettre en marche et d'arrêter la musique.
Le Chef d'Orchestre met la musique en marche. Tous les joueurs marchent en file indienne autour des chaises. Lorsque la musique s'arrête tout le monde doit être assis sur une chaise. Le joueur qui n'a pas trouvé de chaise pour s'asseoir est éliminé et on retire une chaise afin qu'il en manque toujours une. On recommence ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur : le gagnant.

LA CHANDELLE - 3 ans +
Joueurs : 8 à 20 joueurs
Matériel : 1 mouchoir

Déroulement de la partie :
Tous les joueurs forment un cercle et s'assoient, à l'exception de l'un d'eux qui tient le mouchoir dans sa main. Il marche à l'extérieur du cercle pour déposer discrètement son mouchoir derrière un joueur.
Dès que celui-ci s'en aperçoit, il ramasse le mouchoir et poursuit son camarade qui se dépêche d'accomplir un tour pour prendre la place laissée libre dans le cercle. Si le premier coureur parvient à cette place sans être touché par son poursuivant, il marque un point et ce dernier garde le mouchoir pour le déposer à son tour derrière un joueur.
Si le poursuivant parvient à toucher le premier coureur avant qu'il ne parvienne à la place laissée libre, il marque un point et le premier coureur reprend le mouchoir pour le déposer à nouveau derrière un joueur.
Mais si le joueur qui a le mouchoir ne s'est aperçu de rien et ne quitte pas sa place avant que son camarade ait accompli un tour de cercle, celui-ci remet la main sur lui et dit « Chandelle! ». L'étourdi va au centre du cercle et le coureur recommence un tour.
Après cinq tours, le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur.

1, 2, 3 SOLEIL - 3 ans +
Joueurs : 8 à 15 joueurs

Déroulement de la partie :
Le meneur de jeu se place face au mur ou contre un arbre et tourne le dos à tous ses camarades qui sont regroupés derrière une ligne tracée à environ 8 mètres de lui.
Il tape trois fois sur le mur en disant « Un, deux, trois : soleil ! » et au mot « soleil ! », il se retourne brusquement.
Pendant ce temps, les autres doivent avancer sans que le meneur les voit bouger. Il faut donc s'immobiliser avant que celui-ci se retourne. Tous ceux que le meneur voit bouger repartent derrière la ligne de départ.
Le premier joueur qui vient toucher le mur sur lequel frappe le meneur est déclaré gagnant. Il prend alors la place de celui-ci.

THE ANIMAL PUZZLE GAME - From age 2

Player: 1
Equipment: 6 pairs of animals made of 2 pieces
Aim of the game: make whole animals

Instructions:
Shuffle the pieces in the centre of the table
The aim is to find the matching pieces that make up the pairs of animals.
Once the player has made the six pairs, they must name the animals.
They can then create funny animals by putting together the wrong heads with the wrong bodies and give these new animals funny names!

DOMINOS - From aged 2

Players: from 1 to 5 players
The game consists of 28 dominoes.
Preparation:
The dominoes are laid face down on the table.

Instructions:
- 7 dominoes if there are 2 to 3 players
- 6 dominoes if there are 4 players
- 5 dominoes if there are 5 players

The remaining dominoes form the pile from which players draw. Everyone takes turns to put a domino down, ensuring that the extremities go together by making associations, e.g.: Monkey/Banana, Bear/Honey...
If a player is unable to play they can choose to miss a go or pick up from the pile.
The player who plays all their dominoes first wins the round.
If nobody can play, the player who has played the most dominoes wins the round.

DOT DOMINOS - From aged 5
From 2 to 6 players.
Use 28 dominoes (the side with the dots).

The dominoes are laid face down. Each player picks up: seven dominoes for 2 to 3 players, six for 4 players, five for 5 players. The remaining dominoes form the pile from which players draw.
Everyone takes turns to put a domino down, ensuring that the extremities match. If a player is unable to play, they can choose:
- to miss a go,
- to draw from the pile.

Winner: the first player to play all their dominoes. When it is no longer possible for anyone to play, the player who has the smallest number of little dots wins the round.

"LOSE TO WIN" DOMINOES
Players: 2 to 5
Equipment: 28 dominoes
Aim of the game: trying to keep the maximum number of points in your hand. The rules are the same as for traditional dominoes.
Winner: the player who has the most dominoes or the player who has the highest points total wins the round.

MEMORY - From age 2

Number of players: from 2 to 4.
Number of cards: 2 series of 16 images.

Aim of the game: To remember the position of images in order to make pairs and win the cards.
Instructions: Shuffle the images and place them randomly face down on the table with the illustrated side hidden.
Then each player chooses 2 images which they turn over.
If they are identical, the player wins the pair.
If they are different, the player replaces them in their initial position. Try to memorise them position of images so that you can turn them over and make pairs.
When all the pairs have been found, each players counts their images: the one with the most pairs wins.
Variant 1 - Playing alone: find the pairs in the least goes possible.
Variant 2 - For younger children, reduce the number of pairs of images.

THE COLOUR CATERPILLAR - From age 2
Players: 2 to 4 players
Equipment: 1 colour die, 4 counters and a "Caterpillar" game board.

Each player chooses a piece and rolls the colour die (the youngest player starts the game).
Players move their piece forward to the next square of the colour indicated on the die. If they land on a space with a ladder, they move forwards to backwards to the indicated square. If the die falls on a red cross, the player who rolled the die must skip a turn. The first player to arrive at the multicoloured square wins the round.

COLOUR HORSES - From age 3
2, 3 or 4 players.
Equipment: 1 colour die, 8 horse pieces and 1 puzzle game board.
This game introduces children to the concepts of the game Ludo without them having to know how to count.

The youngest player starts. They must choose their colour, take 2 horses of the same colour and put them in their stable. They then roll the die.
To get out of the stable, they must roll a GREEN. Players move their horse forward to the next square of the colour indicated on the die. The horse cannot move over the top of another horse. If a player lands on a square where there is already a horse, that horse has to carry them forward until their next turn!
To end the race, a player's horse has to go move the squares featuring their colour. Lead horses one by one to the finishing post by rolling the colour of each square

0676972_FAMILYBUL_Farm Play_NOTICE_FR-EN_PE22.indd 5 29/04/2022 13:27

on the die.
The winner of the game is the player who gets all their horses to the finishing post first.

THE HORSE GAME- From age 5
2, 3 or 4 players.
Equipment: 1 die, 8 counters, 1 board.

Instructions:
To start playing, each player must roll a 6.
When players roll a 6, they place their counter on the start square for their colour and have another go. Players move their counter forward the number of squares indicated on the on die. Counters may not jump over another counter.
If your counter lands on a square that is already occupied by an opponent's counter, the opponent's counter is sent back to their stable and must start playing again from the start square. To end the race, a player's horse has to go move the squares numbered from 1 to 6 of their colour. Lead horses one by one to the finishing post by rolling the number of each square on the die. When a player rolls a 6, they may bring their second counter into the game.
The winner of the game is the player who gets all their counters to the finishing post first.

GAME OF THE GOOSE - From age 5
2 to 4 players
Equipment: 1 die, 4 counters, 1 game board.
Aim of the game: To be the first to arrive at square 63, but watch out for all the traps along the way!

Instructions: each player rolls the die in turn, the player with the highest number starts the game. The board is in the form of a spiral, and players move from square to square depending on the number indicated on the die they have rolled. Players will land on squares that allow them to move forward and others that require them to move back.
The different squares:
The Goose (9, 18, 27, 36, 45, 54): Players advance to the following Goose.
Bridge (6): go to square 12.
Donkey (19): The player must stay on this square until each of the other players has played two times.
Well (31): The player is stuck in the well and must get 12 points to get out of it.
Fox (52): Players must stay on this square until another player lands on it. At this point, the player who was originally on the fox square must move to the square that the second player has moved from.
The signpost (58): Start the game again from square 1!
The winner is the player who get to square 63 first. Players must land on this square exactly. If a higher number is thrown on the die, they move beyond the square and turn around.

Variants: Invent your own rules!!

E.g.: - The snail is slow and makes you move forward only half the points you have thrown e.g.: on your next go, if you throw a 6, you can only move forward 3.
- Vegetables make you strong and so you move forward 3 extra squares. Etc... Your turn to play!

BINGO - From age 5
You can play with 2 to 4 players. The game is made up of 16 images and 4 themed bingo cards.

Preparation: Mix the images after having laid them face down on the table. Then distribute cards depending on the number of players:
- 2 players, each player receives 2 cards
- 3 players, each player receives 1 card
- 4 players, each player receives 1 card
(The remaining cards are put to one side, as well as the corresponding images).

Instructions: Players designate a game leader. They pick a card and shows it to the other players.
The player who has the matching image on their card takes it and puts it on the card. If no one claims the image, it goes back in the pile. The first player to complete their card(s) wins the game.

THE CASTLE OF CARDS - From age 4
1 Player
Played with the deck of cards
Try and balance the cards to make the highest construction possible.
Watch out for the wind and earthquakes!

THE BIGGEST CARD - From age 3
Equipment: Deck of cards.
Spread the deck of cards and separate them into families: flowers, lettuces...
Then put them in size order: 1, 2, 3,4 and 5 (which is the highest card).

THE BATTLE - From age 4
Equipment: Deck of cards.
Number of players: 2

Shuffle and deal all the cards. Each player places their cards in a pile in front of them, with the plain side facing up. At the same time as their opponent, they turn over the top card. The player who has the highest card wins both cards and puts them at the bottom of their pile.
If the cards that the players turn over are identical: there is a BATTLE! Place a first hidden card on the equivalent cards. Then play another 2 cards, but facing upwards, the player with the highest score wins all the other cards. If the two cards are identical again, battle recommences until such time as a player has won everything.

The winner is the player who has won all the cards...

TIC-TAC-TOE - From age 5
Players: 2
Equipment: Paper and crayons (not supplied)

Instructions: make a row of 3 circles or 3 crosses.
Draw a grid that is 3 squares by 3 squares. Each player picks a shape. Each player takes it in turns to draw their shape, trying to get 3 in a row. Two rows may only share one shape in common.
Winner: the player who has the most rows.

DRAW AND WIN - From age 3
Players: 3 and more
Equipment: Paper and crayons (not supplied)

Instructions: try to guess what the picture is of.
A player chooses an object, an animal or character, and must ask the others to guess what it is by drawing it. The player who guesses first scores a point. It is then their turn to draw.
WINNER: the player who scores 7 points wins the round.

HANGMAN - From age 5
Players: 2 and more
Equipment: Paper and crayons (not supplied)

Instructions: recreating a word.
A player chooses a word and must ask the others to guess what it is.
- the player marks the same number of hyphens on the paper as there are letters in the word.
- the other players call out a letter one by one.
- the correct letter replaces a hyphen, the player starts to draw a hangman for an incorrect letter.
WINNER: all the players win when the word is complete.

HEAD, BODY AND LEGS - From age 5
Players: 2 and more
Equipment: Paper and crayons (not supplied)
The first player draws the head of an animal or character on the top of the sheet of paper, making sure that nobody can see. Once they have finished, they fold the paper to hide their drawing.
Another player draws the stomach just underneath and folds the paper in turn, and the following player adds the legs and feet.
Once the drawing is finished, the players unfold the paper to reveal a very funny character.

SCATTERGORIES - From age 5
Players: 2 and more
Equipment: Paper and crayons (not supplied)

Instructions: to find the maximum number of words starting with a specific letter in the shortest time and in different categories.

Choose 5 categories (country, sports, city...) and a player suggests a letter selected at random.
- all the players try to find the maximum number of words starting with this letter and corresponding to the different categories.

The player with the most words wins the game.

VERBAL BURBLE - From age 5
Players: 4 to 12
One player leaves the room and the other players choose a verb. The absent player return and must guess the verb by asking each of the other players a question in which they replace the verb to be guessed by "Burble". Example: - Do you burble when you're eating?
- Do you burble at the cinema?
- Does an animal burble? Etc.
The players may only answer with yes or no, although they can make a short comment if the verb is very difficult to guess or the player asking the questions is very young.

WHO AM I? - From age 5
Players: 2 and more
Equipment: Small bits of paper (post-it notes are ideal), pencil and sticky tape (not supplied).

Each player has a piece of paper on which they write or draw the name of an animal or a character of their choice, and then fold it in half. The papers are then mixed in hat and one at a time players take a piece of paper without looking at what is written or drawn.
Once each player has their paper, they stick it on their forehead.
The game can now start. Each player takes it in turn to ask a question to guess "who they are".
The winner is the player who guesses the name of their character or animal first.

THE MIME GAME - From ages 5
Players: 2 and more
Equipment: Small bits of paper and crayons (not supplied).

0676972_FAMILYBUL_Farm Play_NOTICE_FR-EN_PE22.indd 7 29/04/2022 13:27

Preparation: on each piece of paper, write themes, characters, animals, jobs... to mime. Fold the papers and shuffle them.
The first player draws a card and reads it without showing it to the other players. They must then mime the character using movement only and no words.
The player who guesses the theme of the mime draws a piece of paper next...

BLIND MAN'S BUFF - From age 5
Players: from 4 players.
Equipment: a scarf
A randomly selected player is blindfolded. This player is turned round and round until they lose their sense of direction.
The other players spread out around the room and call out or touch the blindfolded player, who tries to catch them. Each time the blindfolded player approaches a dangerous object, other players call out: "Neck-breaker", so that the blindfolded player avoids the obstacle in time. When the blindfolded player catches another play, they must identify them. If they successfully identify them, the player takes their place. If the blindfolded player says the wrong name, they release their prisoner and play another round.

CHINESE WHISPERS - From age 5
Players: 6 to 15 players
Players stand in a circle. One of them whispers a message into their neighbour's ear. This player then quickly whispers the same sentence to the player on their right and so on until the circle is complete. The last player to hear the message says it out loud.

MUSICAL CHAIRS - From age 3:
Players: 4 and more
Equipment: chairs (one less than the number of players) and a source of music.
Place the chairs in a row, back to back.
One of the players designates the Conductor.
The Conductor starts and stops the music.
Instructions:
The Conductor starts the music.
All players move around the chairs in a line. When the music stops, everybody has to sit down on a chair. The player who hasn't found a chair to sit on is eliminated and one chair is removed so that there is always one chair missing. Play continues in this way until there is only one player left: the winner.

THE CANDLE - From age 3
Players: 8 to 20 players
Equipment: 1 handkerchief

All players form a circle and sit down, with the exception of one of them who is hold the handkerchief in their hand. . They walk around the outside of the circle and drop the handkerchief discretely behind a player.
As soon as this player realises, they grab the handkerchief and chase the first player who hurries to get all the way round the circle and into the free space before being caught. If the first player gets to the space without being touched by the second player, the second player keeps the handkerchief to drop it in turn behind a player.
If the first player is touched by the second player before reaching the empty space, the first player must take back the handkerchief and play another round.
But if the player sitting in the circle doesn't realise that the handkerchief has been dropped behind them before the first player does a complete circuit of the circle, the first player touches them and says "Candle". This player is then out of the game and sits in the centre of the circle and the first player plays another round.

RED LIGHT, GREEN LIGHT, 1, 2, 3 - From age 3
Players: 8 to 15 players

The lead player stands facing a wall or tree and turns their back on all the other players who are behind a line about 8 metres away. The lead player taps three times on the wall or tree, saying "Red light, green light, 1, 2, 3 go!" and on the word "go!" suddenly turns around.
Whilst their back is turned, the other players must advance without the lead player seeing them. Players must therefore stop moving as soon as the lead player turns around. All players who the lead player spots moving must start again from behind the line.
WINNER: the first player who touches the wall that the lead player is tapping. This player then takes the lead player's place.

0676972
Made in Chine / China
Cina / 中国制造

Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

FR

EN