

# Kri-Kra-Krabbelfeest

Een heel bijzondere tastmemorie voor 2 tot 4 kinderen van 4 tot 8 jaar.  
Met coöperatieve 'bladergefluister'-variant

**Auteur:** Kirsten Hiese  
**Illustraties:** Stéffie Becker  
**Speelduur:** 10 - 15 minuten



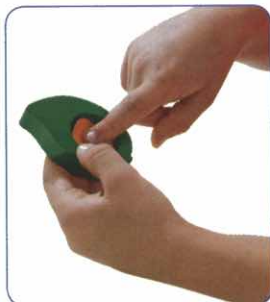
"Kri-Kra-Krabbelfeest – wie van jullie raadt het meest?", klinkt het vrolijk door het bos. Zoals elk jaar vieren de bosinsecten hun krabbelfeest en daarvoor nodigen ze al hun vriendjes uit. Kriebelende kruimelkevers, donzige dribbelrupsen en spiegelgladde sprinkhanen woelen wild door elkaar, want voordat het feest begint, moeten ze nog de mooie, grote bladeren naar het feestterrein brengen. Help jullie vrienden bij hun werk en probeer om steeds op de tast twee dezelfde kruipdierpjes onder de bladeren te ontdekken. Als het jullie lukt, kruipt de krabbelende bladeroptocht steeds verder op weg naar het feestterrein en krijgen jullie een dauwdruppel als beloning. Wie het beste 'vingertoppengevoel' heeft en goed kan onthouden, verzamelt de meeste dauwdruppels en wint uiteindelijk het spel.

## Spelinhoud

1 speelbord, 6 bladeren, 20 dauwdruppels, 1 dobbelsteen,  
3 vellen met elk 2 stickers, 1 handleiding met spelregels

## Vóór het eerste spel

Plak een sticker in de uitholling van elk blad.  
Zo krijgen jullie drie verschillende paren.



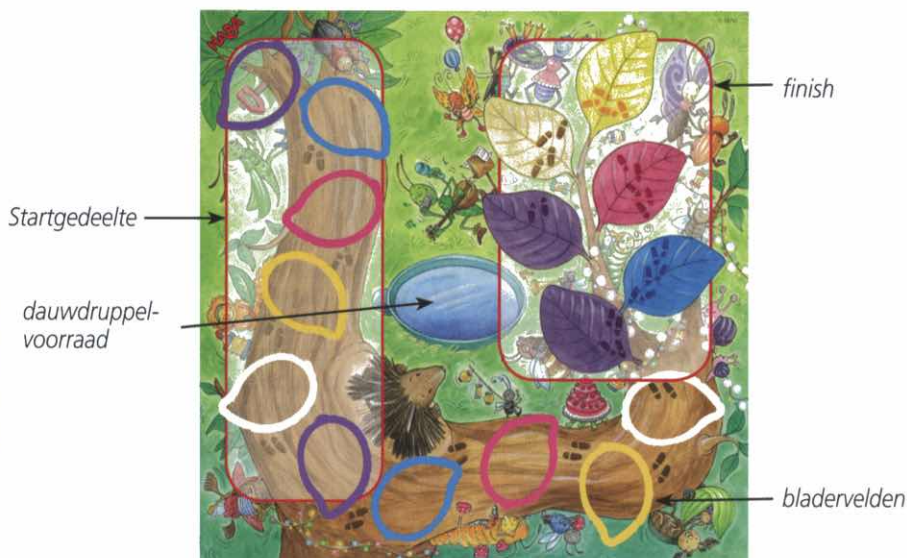
## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden op tafel. Kijk goed naar de stickers in de uithollingen van de bladeren en voel de verschillende oppervlakken: het ruwe oppervlak staat voor Karel Kruimelkever, het donzige voor Dibbetje Dribbelrups en het spiegelgladde voor Salto Sprinkhaan. Draai nu de bladeren met de uitholling naar beneden op tafel om, meng ze goed door elkaar en verdeel ze over de eerste zes bladervelden met de gekleurde rand (= startgedeelte) van het speelbord.

**Opgelet!** Vanaf nu mogen jullie de bladeren bij het pakken en betasten niet meer omdraaien!

De dauwdruppels komen als voorraad op de beker in het midden van het speelbord. Leg de dobbelsteen klaar.

NEDERLANDS



## Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. Het kriebeligste kind mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

### Wat zie je op de dobbelsteen?

- **Een kleur**

Neem een blad van het bladerveld met de gegooide kleur. Als je kunt kiezen tussen twee bladervelden, mag je er zelf een uitzoeken.

- **De ster**

Je mag een blad van een willekeurig veld nemen.

Leg het blad voor je neer en betast met je vingers de uitsparing aan de onderkant. Zo moet je erachter komen, of daar een kriebelende kruimelkever, een donzige dribbelrups of een spiegelgladde sprinkhaan onder zit.

Probeer nu om onder de andere bladeren hetzelfde kruipdiertje te vinden. Daarvoor mag je **één** willekeurig blad van het speelbord nemen en de onderkant betasten.

Als je denkt dat je een ander diertje te pakken hebt, mag je het **nog één keer proberen**: leg het blad terug en zoek een ander blad uit.

## Denk je dat je twee dezelfde kruipdiertjes hebt gevonden?

### • Nee?

Helaas! Onthoud goed waar je welk diertje onder de bladeren gevoeld hebt en leg ze allebei, zonder eronder te kijken, weer op hun plaats op het speelbord terug.

### • Ja?

Geweldig! Draai beide bladeren om als controle:

als het beide keren hetzelfde insect is, krijg je als beloning een dauwdruppel (zie onder: **De dauwdruppel-beloning**).

Draai beide bladeren weer om en leg ze op hun plaatsen op het speelbord terug. Leg nu het laatste blad in de rij helemaal naar voren, zodat het op de eerste plaats van de bladeroptocht komt te liggen.

**Opgelet!** Als je aan de beurt bent, moet je er altijd goed op letten dat je de beide bladeren bij het betasten niet verwisselt, want het is heel belangrijk dat ze weer op hun oude plaats worden teruggelegd!

## De dauwdruppel-beloning

Als je meteen bij de eerste poging al het goede blad hebt gevonden, krijg je **twee** dauwdruppels uit de voorraad. Als je het pas bij de tweede poging goed had, krijg je maar **één** dauwdruppel.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en gooit hij/zij met de dobbelsteen.

## Einde van het spel

Het spel is uit als op alle zes velden van het finishgedeelte een blad ligt en dus alles klaar is voor het grote krabbelfeest. Nu telt iedere speler de dauwdruppels die hij voor zich heeft liggen. Het kind met de meeste dauwdruppels heeft gewonnen en mag het krabbelfeest met tromgeroffel openen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

## Tip voor super-kruipdier-voelers

Draai de grote bladeren niet om als controle, maar voel om beurten aan de onderkant en bepaal zo of jullie het met elkaar eens zijn.

## Coöperatieve variant 'Bladergefluister'

De regels van het basisspel gelden, met de volgende veranderingen:

- Hier zijn maar 18 dauwdruppels nodig. Ze worden als voorraad naast het speelbord gelegd. Overbodige dauwdruppels gaan terug in de doos.
- Het kind dat aan de beurt is, heeft maar één poging om het passende kruipdiertje te vinden. De andere spelers mogen wel tips geven. Daarvoor benoemt het kind het kruipdiertje dat hij onder het blad vermoedt (kriebelende Karel Kruiemelkever, donzige Dibbetje Dribbelrups of spiegelgladde Salto Sprinkhaan). De andere spelers geven aanwijzingen, onder welk blad op het speelbord het passende kruipdiertje verstopt zou kunnen zijn.
- Onafhankelijk van de vraag of twee dezelfde kruipdiertjes werden gevonden of niet, neemt het kind aan het einde van zijn beurt een dauwdruppel uit de voorraad en legt hem op de beker.
- Het spel is uit zodra alle bladeren op het feestterrein of alle dauwdruppels op de beker liggen. Als alle bladeren op het feestterrein zijn aangekomen en er nog dauwdruppels in de voorraad over zijn, hebben alle kinderen samen gewonnen. Maar als de dauwdruppelvoorraad op is voordat alle bladeren op het feestterrein zijn aangekomen, hebben alle kinderen helaas samen verloren.

# La fête des insectes

Un jeu de mémoire tactile  
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 8 ans.  
Avec une variante coopérative  
« le chuchotement des feuilles ».

**Auteur :** Kirsten Hiese  
**Illustration :** Stéffie Becker  
**Durée de la partie :** 10 à 15 minutes



« Cric, crac, croc - venez tous à la fête ! », peut-on entendre joyeusement dans la forêt. Comme chaque année, les insectes de la forêt célèbrent leur grande fête et invitent tous leurs amis rampants. Les coccinelles rugueuses, les chenilles à peluche et les sauterelles lisses sont en pleine bousculade, car avant que la fête ne commence, elles doivent encore amener les jolies grandes feuilles sur le lieu de la fête.

Aidez vos amis à accomplir cette action et essayez de retrouver au toucher deux insectes identiques cachés sous les feuilles. Si vous y parvenez, la feuille rampante peut continuer à se rapprocher du lieu de la fête et vous recevrez une goutte de rosée en récompense. Le joueur qui, du bout des doigts, arrivera à être assez habile pour reconnaître l'insecte et fera preuve d'une bonne mémoire, obtiendra le plus grand nombre de gouttes de rosée à la fin du jeu et remportera la partie.

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 6 feuilles, 20 gouttes de rosée,  
1 dé, 3 feuilles de 2 autocollants, 1 règle du jeu

## Avant la première partie

Collez un autocollant au creux de chaque feuille.  
Vous obtenez ainsi trois paires différentes.



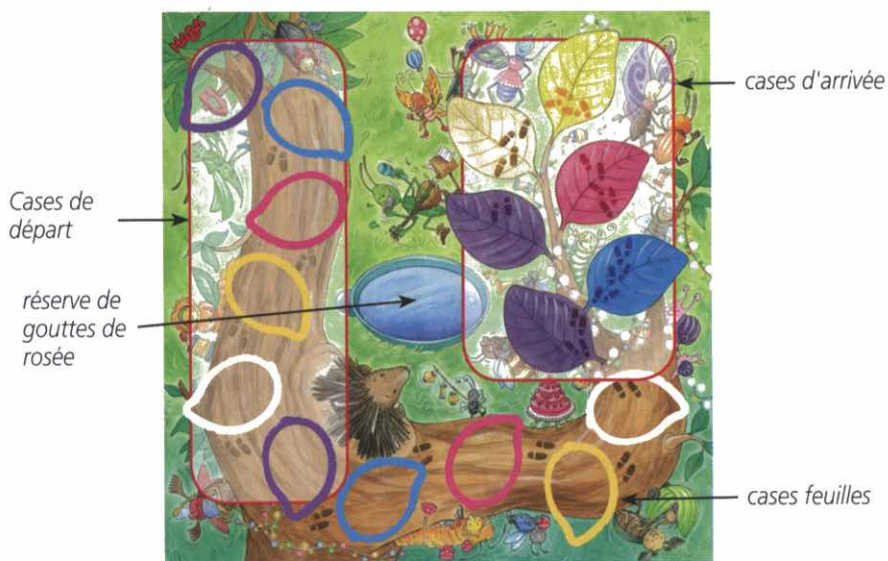
## Préparatifs

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Regardez attentivement les autocollants au creux des feuilles et touchez les différentes textures : la texture rugueuse représente Charlotte, la coccinelle, la texture toute douce représente Fidélia, la chenille à peluche et la texture lisse représente Armelle la sauterelle. Retournez ensuite les feuilles, les creux tournés vers le bas, mélangez-les bien et répartissez-les comme vous voulez sur les six premières feuilles entourées de couleur (= cases de départ) du plateau de jeu.

**Attention :** à partir de maintenant, vous n'avez plus le droit de retourner ni de toucher les feuilles lorsque vous les prenez !

La réserve de gouttes de rosée se pose sur la tasse, illustrée au milieu du plateau de jeu. Préparez le dé.

FRANÇAIS



## Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui gigote le plus commence.

### Qu'indique le dé ?

- **Une couleur**

Prends la feuille située dans la case de la couleur indiquée par le dé. Si tu as le choix entre deux cases, tu peux choisir celle que tu préfères.

- **L'étoile**

Prends une feuille de la case de ton choix.

Pose la feuille devant toi et touche sous la feuille la texture qui se trouve dans le creux. Au toucher, détermine quel insecte se cache sous la feuille : une coccinelle rugueuse, une chenille douce en peluche ou une sauterelle lisse.

Essaie ensuite de retrouver le même insecte sous les autres feuilles. Pour ce faire, tu peux soulever **une** feuille de ton choix qui se trouve sur le plateau de jeu et toucher la texture qui se trouve dessous.

Si tu penses qu'il s'agit d'un autre insecte, tu as un **deuxième essai**. Repose la feuille à sa place et choisis-en une autre.

### Penses-tu avoir trouvé deux insectes identiques ?

- **Non.**

Dommage ! Mémorise bien les insectes que tu as touchés sous les feuilles et remets-les à leur place sur le plateau de jeu, sans regarder en dessous.

- **Oui.**

Super ! Retourne tes deux feuilles pour les contrôler :

s'il s'agit du même insecte, tu recevras une goutte de rosée en récompense (voir ci-dessous :

**La goutte de rosée de récompense**).

Retourne à nouveau les deux feuilles, le creux vers le bas, et remets-les à leur place sur le plateau de jeu. Prend ensuite la dernière feuille de la file et place-la en tête de la colonne de feuilles

**Attention :** si c'est ton tour, tu dois toujours faire attention à ne pas intervertir les feuilles lorsque tu les touches, car il est important de les replacer à leur place d'origine !

### La goutte de rosée de récompense :

Tu reçois **deux** gouttes de la réserve si tu trouves la bonne feuille dès la première tentative, **une** seule seulement s'il t'a fallu deux essais.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque toutes les feuilles se trouvent sur les six cases de la zone d'arrivée et qu'ainsi, tout est prêt pour la grande fête des insectes. Chaque joueur compte ensuite les gouttes de rosée qu'il a devant lui. L'enfant possédant le plus grand nombre de gouttes de rosée gagne et peut ouvrir la fête des insectes par une petite chanson. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Conseil pour les détecteurs d'insectes professionnels :

Ne retournez pas les deux feuilles pour contrôler mais touchez à tour de rôle l'intérieur du creux et décidez si vous êtes tous du même avis.



## Variante coopérative « le chuchotement des feuilles »

Les règles sont celles du jeu de base avec les changements suivants :

- Vous avez seulement besoin de 18 gouttes de rosée. Réservez-les à côté du plateau de jeu. Les deux gouttes en trop sont rangées dans la boîte.
- L'enfant qui joue n'a qu'un seul essai pour trouver l'insecte correspondant. Les autres joueurs peuvent tout de même lui donner des conseils : l'enfant nomme l'insecte qu'il suppose se cacher sous la feuille (Charlotte, la coccinelle rugueuse, Fidélia, la chenille douce en peluche ou Armelle, la sauterelle lisse). Les autres joueurs donnent des conseils pour déterminer sous quelle feuille située sur le plateau de jeu l'insecte correspondant pourrait bien se cacher.
- Qu'il ait trouvé ou non deux insectes identiques, l'enfant prend une goutte de rosée de la réserve à la fin de son tour et la pose dans la tasse.
- Le jeu s'arrête dès que toutes les feuilles se trouvent sur la place de la fête ou dès que toutes les gouttes de rosée sont dans la tasse. Si toutes les feuilles sont sur la place de la fête et qu'il y a encore des gouttes de rosée dans la réserve, tous les enfants ont gagné. Mais si la réserve de gouttes de rosée est vide avant que toutes les feuilles ne soient sur la place, les enfants perdent tous ensemble.