

## little MIME



**Leeftijd:** 2,5-5 jaar



**Inhoud:** 30 dierenkaarten



**Doel van het spel:** De dieren helpen om weer thuis te komen door hun moeder na te doen.

De dierjes zijn verdwaald. Help ze hun moeder weer snel terug te vinden!



**Verloop van het spel:** Leg de 4 dierenkaarten in het midden van de tafel, met de afbeelding naar boven. Leg aan de kinderen uit dat deze dieren verdwaald zijn en dat ze geholpen moeten worden om weer thuis te komen. Daarvoor moeten ze de dieren roepen door hun moeder na te doen.



Tok, tok



Waf, waf



Bééèèh



Kwaak, kwaak

De eerste speler mag beginnen. Hij kiest een van de dieren op tafel uit, maar zegt niet welke. Dit dier doet hij na (de bewegingen van het dier en/of het geluid dat het maakt).

## little MIME



**Âges :** 2,5-5 ans



**Contenu :** 30 cartes "animaux"



**But du jeu :** Aider les animaux à rentrer à la maison en imitant leur maman.

Les petits animaux se sont perdus.

Vite, aidons-les à retrouver le chemin de leur maison !



**Déroulement du jeu :** Poser 4 cartes "animaux" sur la table, face découverte, au milieu des joueurs. Expliquer aux enfants que ces animaux se sont perdus et qu'il faut les aider à rentrer à la maison. Pour cela, il faut les attirer en imitant leur maman.



Cot Cot



Wouaf



Bééééh



Croa

Le premier joueur commence. Il choisit secrètement dans sa tête un animal de la table et imite son cri, ses gestes, ou les deux.

De andere spelers proberen er samen achter te komen om welk dier het gaat.

De speler die denkt te weten welk dier wordt geïmiteerd, mag dit hardop zeggen (de allerkleinsten mogen het dier aanwijzen):

- Als hij het dier goed heeft geraden, mag het dier naar zijn moeder toe. De gewonnen kaart wordt van tafel gehaald. De beurt gaat naar de volgende speler die weer een dier uitkiest om na te doen.

- Als hij het dier niet goed heeft geraden, blijft het dier op tafel liggen. De volgende speler is nu aan de beurt. Deze speler mag hetzelfde dier of een ander dier kiezen om na te doen.

**NB:** Bij het eerste spel kan een volwassene het beste als eerste beginnen.

### Einde van het spel:

Als alle 4 de dieren weer veilig thuis zijn, is het spel gewonnen!

### Voor grotere kinderen:

Er wordt niet meer samengespeeld: de speler die het dier het snelst herkent, wint de kaart.

DJECO

Een spel van Babayaga

Tous ensemble, les autres joueurs tentent de reconnaître quel animal est imité.

Dès qu'un joueur pense avoir reconnu l'animal, il l'annonce à haute voix (ou le montre du doigt pour les plus petits) :

- S'il s'agit bien de l'animal imité, alors celui-ci peut rejoindre sa maman. On retire la carte de la table : elle est gagnée. Puis la main passe au joueur suivant qui choisit un nouvel animal à imiter...

- S'il ne s'agit pas de l'animal imité, alors cet animal reste en place. Puis la main passe au joueur suivant. Celui-ci peut choisir d'imiter le même animal ou un autre.

**N.B. :** Pour la première partie, il est préférable de choisir un adulte comme premier joueur.

### Fin du jeu :

Dès que les 4 animaux ont retrouvé leur chemin, la partie est gagnée !

### Variantes pour les plus grands :

Le jeu ne se joue plus en coopération : c'est le joueur qui reconnaît l'animal le plus rapidement qui gagne la carte.

DJECO

Un jeu Babayaga