

Jeu Habermäß n° 4589

Voyage en Europe

Un jeu éducatif pour **2 joueurs et plus**, de **6 à 12 ans**.

Tout en jouant, les enfants enrichissent leur vocabulaire et s'exercent à reconnaître les syllabes des mots.

Idée : Andrea Lehmkuhler
Illustration: Haralds Klavinius
Durée d'une partie : 15 minutes

En route pour le grand rallye des mots à travers l'Europe ! Les joueurs voyagent en train, en voiture, en avion et en bateau et essayent de se rendre le plus vite possible dans quatre capitales européennes pour en ramener une carte postale.

Mais le voyage ne s'avère pas très facile, car on n'avance pas avec les points des dés ! Seul celui qui observera bien les illustrations et fera preuve d'imagination en donnant la description correspondante arrivera vite à destination ...

Contenu :

- 1 plateau de jeu
- 4 véhicules (avion, train, auto et bateau)
- 80 cartes illustrées
- 20 cartes postales (5 x 4 cartes d'une catégorie)
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Celui qui fera preuve d'imagination en décrivant les illustrations des cartes et trouvera un mot correspondant avec les plus de syllabes possibles pourra récupérer en premier quatre cartes postales différentes.

Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.

Classer les **20 cartes postales** selon leur catégorie, les empiler et les poser à côté du jeu.

Retourner les **80 cartes illustrées** et bien les mélanger. En faire une pile et la poser à côté du jeu.

Chaque joueur choisit un **véhicule** et le pose sur la grande case-départ du plateau de jeu.

S'il y a plus de 4 joueurs, former quatre groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

récupérer
4 cartes postales
différentes

préparer le
plateau de jeu,
les cartes
postales et les
cartes illustrées,
choisir un
véhicule

retourner une
carte illustrée :
dire le nom,
avancer sur les
cases du nombre
correspondant

compter les
syllabes du mot
en tapant dans
les mains

Celui qui pourra citer en premier une capitale et le pays correspondant (p. ex. Madrid/Espagne) après que le signal soit donné a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Tire une carte de la pile retournée, regarde le motif qu'il y a dessus et pose-la devant toi. Les autres joueurs regardent aussi ce qu'il y a dessus. Réfléchis bien pour savoir s'il existe plusieurs mots pour décrire ce que tu vois.

N.B. : tu avanceras ton véhicule du même nombre de cases que le mot que tu vas dire comprend de **syllabes**. Les mots comptant quatre syllabes vont donc faire avancer ton véhicule très vite.
Mais ce n'est pas toujours nécessaire de trouver un tel mot (voir les cases-capitales ...)

Exemple 1 :

Le mot "automobile" a cinq syllabes : au/to/mo/bille, ou bien le mot "auto" a deux syllabes : au/to. Tu avances donc ton véhicule du même nombre de cases que le mot que tu viens de prononcer a de syllabes. Si tu trouves un mot qui convient aussi et qui a plus de syllabes, tu peux aussi le dire.

Tu prononces le mot tout fort et après, **tous ensemble, vous tapez dans vos mains** pour compter les syllabes en même temps que tu répètes le mot. Pour chaque syllabe, vous tapez une fois dans vos mains.

N.B. :

- Le mot ne doit être composé que d'un seul mot.
- Les autres joueurs doivent être d'accord et accepter le mot.
- Chaque joueur décide lui-même comment il va nommer l'illustration. Si vous voulez, vous pouvez aussi vous aider entre vous en proposant un mot.

Conseil : vous pourrez aussi vous mettre d'accord pour accepter un mot qui ne décrive qu'une partie du dessin.

Exemple :

alérolport = 4 cases

alvion = 2 cases

Ensuite, tu as le droit d'avancer ton véhicule du même nombre de cases dans n'importe quelle direction.

Notez bien ce qui suit :

- Tu avances du même nombre de cases que le mot a de syllabes.
- Pendant que tu déplaces ton véhicule, tu n'as pas le droit de le faire avancer puis reculer ou inversement.
- Il peut y avoir plusieurs véhicules sur une même case.

Le véhicule arrive sur une case-route ? Joueur suivant

Le véhicule arrive sur une case-capitale ?

prendre la carte postale correspondante

4 cartes postales ?
Victoire

Où arrive ton véhicule ?

- **Sur une case-route.**
Ton véhicule devra s'arrêter : ce tour est terminé pour toi.
C'est au tour du joueur suivant. Il prend une carte de la pile retournée.
- **Sur une case-capitale d'une certaine couleur.**
Il y a cinq cases-capitales différentes.
Est-ce que tu sais quelles villes sont illustrées ?
Du nord au sud, on a :
Londres = bord rouge
Berlin = bord bleu
Paris = bord vert
Rome = bord jaune
Madrid = bord orange

Tu prends une **carte postale correspondante** (= bord de couleur correspondant à la couleur du dos de la carte) et tu la poses devant toi.
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de prendre une carte dans la pile retournée.

- **Attention :**
Tu ne dois prendre qu'une seule carte postale par ville. Si tu arrives plus tard sur une case-capitale dont tu as déjà la carte, tu n'en prends plus.

N.B. : regarde toujours de combien de cases ton véhicule doit avancer pour arriver sur la prochaine case-capitale avant de prononcer le mot.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre cartes : il est le gagnant.

Variante à plusieurs langues

Si les joueurs sont de différentes nationalités, p. ex. italienne, anglaise ou espagnole, ils pourront aussi dire les noms dans leur langue maternelle.

Celui qui connaît déjà une langue étrangère, pourra aussi prononcer les mots étrangers.



Habermaß-spel Nr. 4589

Woordenrallye

Een leerspel voor **2 en meer kinderen** van **6 - 12 jaar**.

Spelenderwijs breiden de kinderen gezamenlijk hun woordenschat uit en oefenen de structuur van lettergrepen en de ritmiek van de woorden.

Spelidee: Andrea Lehmkuhler

Illustraties: Haralds Klavinius

Speelduur: 15 minuten

Op naar de razende woordenrally dwars door Europa! De kinderen gaan met trein, auto, vliegtuig of per schip op weg en proberen zo snel mogelijk vier van vijf Europese hoofdsteden te bezoeken en daar ansichtkaarten te verzamelen.

Maar het is helemaal niet zo gemakkelijk om vooruit te komen, want er wordt hier geen dobbelsteen gebruikt! Alleen degene die de afbeeldingen goed bekijkt en bij hun beschrijving over fantasie beschikt, bereikt z'n doel ...

Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 4 voertuigen (vliegtuig, trein, auto en schip)
- 80 afbeeldingskaarten
- 20 ansichtkaarten (5 x 4 stuks)
- 1 spelregels

Doel van het spel:

Wie bij het beschrijven van de afbeeldingen op de kaarten over voldoende fantasie beschikt en dit goed onder woorden kan brengen, kan als eerste vier verschillende ansichtkaarten verzamelen.

Spelvoorbereiding:

Het **spelbord** wordt in het midden gelegd.

De **20 ansichtkaarten** worden per soort gesorteerd en klaargelegd.

Draai de **80 afbeeldingskaarten** om en schud ze goed. Leg ze omgekeerd op een stapel naast het spelbord klaar.

Elk kind mag **een vervoermiddel** uitzoeken en het op het grote startveld van het spelbord zetten.

Als er meer dan 4 kinderen meespelen, dan moet er in groepen van ongeveer gelijke grootte worden gespeeld.

Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie na een teken als eerste een willekeurige hoofdstad en het bijbehorende

4 verschillende
ansichtkaarten
verzamelen

spelbord, ansicht-
kaarten en beeld-
kaarten klaar-
leggen,
voertuig
uitzoeken

beeldkaart
omdraaien:
begrip benoe-
men, net zoveel
velden verder als
lettergrepen van
het woord

lettergrepen
gezamenlijk
klappen

land kan noemen (bv. Parijs/Frankrijk), mag het spel beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

Trek een kaart van de omgekeerde stapel, draai hem om en leg deze geopend voor je neer. Gezamenlijk bekijken jullie hem.

Denk na over wat erop staat afgebeeld en of er meerdere begrippen voor zijn.

Belangrijk: je mag je vervoermiddel net zo veel velden naar voren zetten als het door jou genoemde begrip **lettergrepen** heeft. Begrippen met veel lettergrepen zorgen er dus voor dat je voertuig snel opschiet.

Maar dat is niet altijd nodig (zie hoofdstadvelden) ...

Voorbeeld 1:

Het begrip "gloeilamp" heeft 2 lettergrepen.

Als je nu "gloeilamp" zegt, mag je voertuig 2 velden vooruit gaan.

Als je echter "lamp" zegt, dan heeft het begrip maar 1 lettergreep. Je voertuig mag ook maar één veld vooruit gaan.

Voorbeeld 2:

"Brand/weer/man" = 3 velden vooruit

"Man" = 1 veld vooruit

Je kunt het best het begrip eerst een keer hardop zeggen, waarna jullie vervolgens het begrip **gezamenlijk** herhalen en voor elke lettergreep een keer in je **handen klappen**.

Belangrijk:

- Het begrip mag slechts uit één woord bestaan.
- Alle kinderen moeten met jouw begrip akkoord gaan.
- Elk kind bepaalt voor zichzelf hoe het de afbeeldingen benoemt.

Als jullie willen, kunnen jullie elkaar natuurlijk ook helpen en voorstellen doen.

Tip: jullie kunnen ook afspreken, dat het genoemde begrip slechts een deel van de afbeelding beschrijft.

Voorbeeld:

Brand/weer/man = 3 velden

Helm = 1 veld

Vervolgens mag je je vervoermiddel het overeenkomstige aantal velden in een richting naar keuze verzetten.

Er geldt:

- Je moet precies zoveel velden verdergaan als het woord lettergrepen heeft.
- Je mag tijdens een zet niet voor- en achteruitgaan of omgekeerd.
- Er mogen meerdere voertuigen op eenzelfde veld staan.

Voertuig komt op
parcoursveld?
volgende kind

Voertuig komt op
hoofdstadveld?
bijbehorende
ansichtkaart
pakken

4 ansichtkaarten
verzameld?
gewonnen

Waar komt je voertuig aan het einde van je zet terecht?

- **Op een parcoursveld.**
Nu houdt je voertuig een pauze; deze ronde is voor jou voorbij.
Het volgende kind is aan de beurt en pakt de volgende omgekeerde kaart.
- **Op een gekleurd hoofdstadveld.**
Er zijn vijf verschillende hoofdstadvelden.
Weet jij, welke steden er zijn afgebeeld?
Van Noord naar Zuid zijn het:
Londen = rode rand
Berlijn = blauwe rand
Parijs = groene rand
Rome = gele rand
Madrid = oranje rand

Je mag een **bijbehorende ansichtkaart** pakken (= rand en achterzijde van de bijpassende kleur) en voor je neerleggen.
Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en pakt de volgende omgekeerde kaart.

- **Opgelet:**
Je mag maar één ansichtkaart per stad verzamelen. Kom je later op een hoofdstadveld waarvan je de kaart al in je bezit hebt, dan krijg je geen nieuwe.

Belangrijk:

Bekijk steeds voordat je het begrip noemt, hoeveel velden je voertuig moet rijden tot het volgende hoofdstadveld.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen vier verschillende ansichtkaarten heeft verzameld en zo het spel wint.

Verschillende talenvariant:

Speelt er bv. een groep kinderen met Turkse, Italiaanse en Franse kinderen, dan mag iedereen het gezochte begrip in zijn moedertaal zeggen.

Ook wie al een andere taal kent, mag deze gebruiken.

