

Attrape-chiffons

Une collection de jeux éducatifs sur le sens tactile pour 1 à 4 joueurs de 3 à 12 ans.

Auteure : Kirsten Hiese
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 à 20 minutes par jeu

Comment ? Vous ne connaissez pas encore le monstre aux chiffons ? Et bien, vous allez faire sa connaissance sans tarder ! Son mets préféré, ce sont les chiffons. Et il n'en a jamais assez ! Parfois, il en mange tellement qu'il a mal au ventre. Pour lui éviter de tels maux, c'est vous qui allez le nourrir. Mais ce n'est pas chose facile car il ne mange que certains chiffons. Qui tirera les bons chiffons du sac et pourra ainsi nourrir le monstre aux chiffons ?



FRANÇAIS

Chers parents,

Les enfants découvrent leur environnement au moyen de leurs mains et de leurs doigts en saisissant des objets et en les touchant. Les enfants apprennent donc de manière inconsciente selon la devise « Pour comprendre, il faut d'abord prendre ! ».

Aidez votre enfant à faire des expériences qui développeront ses facultés tactiles. Encouragez-le à toucher différentes structures. La collection de jeux éducatifs « Attrape-chiffons » comportant différentes matières textiles et différentes structures y contribue en vous apportant de nombreuses suggestions.

Avant de jouer pour la première fois, il sera judicieux de toucher les différentes textures au moins une fois. Jouez avec votre enfant ! Touchez avec lui les différentes cartes-chiffons et comparez leurs caractéristiques. Faites parler votre enfant qui devra décrire sa perception et discutez-en ensemble. En touchant les tissus, votre enfant fermera les yeux pour mieux sentir les particularités de chacune des étoffes.

Vous stimulerez ainsi la perception, l'expérience et le langage de votre enfant !

Nous vous souhaitons d'agréables moments de jeu !

Les créateurs pour enfants joueurs

Contenu du jeu

1 monstre aux chiffons (= partie inférieure de la boîte avec le plateau de jeu), 2 sacs (1 sac rouge et 1 sac bleu à petits ronds), 24 cartes-chiffons (= 12 paires), 12 bonbons en bois, 1 règle du jeu

Jeu n° 1 : Jeu collectif Attrape-chiffons éclair

Pourrez-vous trouver tous ensemble toutes les cartes-chiffons en les touchant et tâtant dans le sac ? Un jeu collectif de toucher pour plusieurs joueurs aux doigts tactiles. Ce jeu peut également se jouer seul.

Préparatifs

Prenez les cartes-chiffons et posez l'une sur l'autre les deux formant une paire. Ramassez les cartes-chiffons supérieures de chacune des deux couleurs et mettez-les dans le sac de couleur correspondante. On a donc maintenant six paires de cartes-chiffons respectivement dans un sac. Secouez les deux sacs. Empilez les cartes restantes de manière non visible en les posant à côté des sacs. Préparez le monstre aux chiffons.

Les bonbons ne seront pas utilisés dans ce jeu. Si vous voulez, vous pouvez les donner à manger au monstre avant de commencer la partie !

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle. Celui qui a vu un monstre aux chiffons en dernier a le droit de commencer. Prends la carte-chiffon posée en haut de la pile et touche le tissu avec ton pouce. Prends le sac correspondant, mets une main dedans et cherche la carte-chiffon correspondante. Lorsque tu penses l'avoir trouvée, retire-la et pose-la devant toi. Comparez ensuite les deux cartes-chiffons.

Les deux cartes-chiffons sont-elles identiques ?

• Oui ?

Super ! En récompense, vous récupérez la carte de la pile et la posez devant vous. La carte retirée du sac est remise dans le bon sac qui est secoué.

• Non ?

Dommage ! Mettez la carte tirée de la pile dans la gueule du monstre. Vous n'avez pas de récompense. Remettez l'autre carte dans le bon sac et secouez le sac.

Le joueur suivant prend la carte-chiffon posée en haut de la pile, la touche et essaye de trouver la carte correspondante dans le sac correspondant.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque la pile est épuisée. Qui est alors le plus grand ramasseur de chiffons au monde et gagne la partie ? Pour le savoir, regardez qui a récupéré le plus de cartes-chiffons : le monstre aux chiffons ou vous tous ?

Jeu n° 2 : Le duel des ramasseurs de chiffons

Qui va gagner le duel des ramasseurs de chiffons et donnera tous ses bonbons au monstre aux chiffons ? Un duel tactile plein d'action pour 2 à 4 fouilleurs professionnels.

Préparatifs

Prenez les cartes-chiffons et posez l'une sur l'autre les deux formant une paire. Ramassez les cartes-chiffons supérieures de chacune des deux couleurs et mettez-les dans le sac de couleur correspondante. Triez les autres cartes-chiffons suivant leur couleur, mélangez-les et faites-en deux piles posées faces cachées. Secouez les deux sacs pour que les cartes se mélangent. Chacun prend trois bonbons. Préparez le monstre aux chiffons.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà donné à manger à un monstre aux chiffons a le droit de commencer. Prends un sac et la carte-chiffon posée en haut de la pile correspondante. Touche-la et pose-la devant toi. Ensuite, ton voisin de gauche prend l'autre sac et une carte de l'autre pile. Il la touche et la pose devant lui. Maintenant, vous êtes tous les deux ramasseurs de chiffons. Donnez-vous la main, secouez vos mains et donnez le signal de départ en disant : « Attrape-chiffons ».

Vous retirez votre main tout de suite, mettez une main dans votre sac et cherchez le plus vite possible la carte-chiffon correspondante. Celui qui pense l'avoir trouvée dit tout fort : « Chiffon trouvé ! ». Il tire la carte du sac et la pose au milieu de la table. L'autre joueur s'arrête immédiatement de chercher. Vous comparez alors les deux cartes-chiffons.

Les deux cartes-chiffons sont-elles identiques ?

• Oui ?

Super ! En récompense, tu as le droit de donner un bonbon au monstre des chiffons.

• Non ?

Dommage ! Tu n'as pas le droit de donner à manger au monstre.

La carte tirée du sac y est remise. L'autre carte est glissée en dessous de la pile correspondante, face cachée.

Un nouveau duel commence. Maintenant, c'est au tour des deux autres joueurs d'attraper des cartes-chiffons. Pour cela, vous donnez chacun votre sac à chacun des joueurs suivants. Deux autres joueurs jouent donc toujours l'un contre l'autre et chacun d'entre vous joue le même nombre de duels.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a donné son troisième bonbon au monstre aux chiffons. Il a été le meilleur à nourrir le monstre pendant cette partie.

Jeu n° 3 : Memory Chercher les chiffons

Pourrez-vous trouver la carte-chiffon correspondant à celle que vous avez touchée dans le sac ? Un jeu de mémoire pour plusieurs chercheurs de chiffons au doigt sensible.

Préparatifs

Prenez les cartes-chiffons et posez l'une sur l'autre les deux formant une paire. Mettez chacune des cartes supérieures dans le sac correspondant et secouez chaque sac. Retournez les autres cartes, mélangez-les et posez-les sur 3 rangées de 4 cartes. Préparez le monstre.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a ramassé des chiffons en dernier commence la partie. Tu es le « chercheur de chiffons ». Ton voisin de gauche prend un sac, y plonge une main et tire une carte quelconque. Il la pose devant toi, face visible. C'est la carte-chiffon que tu dois chercher maintenant. Pour cela, retourne une des cartes posées sur la table.

Les deux cartes vont-elles ensemble ?

- **Oui, les deux cartes forment une paire**

Monstrueusement bien joué ! Tu ramasses la carte du jeu posé au milieu de la table. Tu donnes l'autre carte à manger au monstre.

- **Les deux cartes de chiffons sont différentes**

Que cela ne te « chiffonne » pas ! Retourne la carte de nouveau après que tous les autres l'aient aussi regardée. L'autre carte est remise dans le sac.

Si vous le voulez, vous pouvez aussi d'abord toucher les deux cartes de chiffons différentes avant de les remettre en place et de les retourner.

Ensuite, tu prends un sac en tissu et tires une carte quelconque. Le joueur suivant est maintenant le chercheur de chiffons : il essaye de retourner la carte qui correspond à celle que tu viens de tirer du sac.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré sa troisième carte-chiffon, la partie est terminée et ce joueur est le gagnant.

Conseil pour jeunes joueurs :

Les jeunes enfants pourront jouer les trois jeux en prenant moins de paires de cartes.

Auteure

Kirsten Hiese, née en 1965, a appris le métier de fleuriste. Ce n'est qu'en 2004 et par l'intermédiaire de ses enfants qu'elle s'est tournée vers la création de jeux. Jusqu'à présent, une dizaine de ses idées de jeux ont été réalisées. « Attrape-chiffons », après la parution de « Au pré gourmand ! » et « Equilibr'île », est un autre jeu qu'elle publie chez HABA. Kirsten Hiese vit à Porta Westfalica avec son mari et ses enfants Jakob, Hannah et Jule.

Lappen happen

Een fijngevoelige verzameling leerspellen voor 1 - 4 spelers van 3 - 12 jaar.

Auteur: Kirsten Hiese
Illustraties: Martina Leykamm
Speelduur: elk spel ca. 10 - 20 minuten

Wat, kennen jullie het lapjesmonster nog niet? Dan leren jullie het nu kennen! Zijn lievelingskostje is lapjes stof. En hij kan er maar niet genoeg van krijgen! Af en toe eet hij zoveel lapjes tegelijk dat zijn buik er pijn van doet. Daarom is het beter dat jullie hem helpen en voeren. Maar dat is helemaal niet zo eenvoudig, want hij eet alleen bepaalde lapjes. Wie haalt de juiste lapjes uit het zakje tevoorschijn en voert daarmee het lapjesmonster?



Lieve ouders

Kinderen ervaren hun omgeving via hun handen en vingers door dingen aan te raken en vast te pakken. Onbewust leren kinderen volgens het motto "grijpen gaat voor be-grijpen!" Help uw kind om zijn tactiele vaardigheden te laten beleven. Stimuleer het bevoelen en betasten van verschillende oppervlakken. De verzameling leerspellen Lappen happen met zijn uiteenlopende stoffen en verschillende oppervlakken helpen hen daarbij.

Het is zinvol om voor het eerste spel de afzonderlijke stoffen al een keer te betasten. Speel mee! Bevoel met uw kind de afzonderlijke lapjeskaarten en vergelijk hun kenmerken. Laat uw kind zijn waarnemingen beschrijven en praat hier met hem over. Tijdens het voelen helpt het als het kind zijn ogen dicht doet om de bijzondere eigenschappen van de afzonderlijke stoffen beter te ervaren.

Hiermee bevordert u de waarneming, ervaring en het spraakvermogen van uw kind!

Veel plezier bij het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

1 lapjesmonster (= bodem van de doos met speelbord), 2 zakjes (1 rood en 1 blauw met cirkeltjes), 24 lapjeskaarten (= 12 paren), 12 houten snoepjes, spelregels

Spel 1: coöperatief spel Snelle lappenhappers

Kunnen jullie gezamenlijk door voelen en tasten alle lapjeskaarten in het voorraadzakje vinden? Een coöperatief voelspel voor meerdere vingervlugge lappenhappers. Dit spel kan je ook in je eentje spelen.

Spelvoorbereiding

Pak de lapjeskaarten en leg de bij elkaar horende paren op elkaar. Doe steeds de bovenste lapjeskaart in het zakje van dezelfde kleur. Nu zitten er in elk zakje zes lapjeskaarten. Schud vervolgens de beide zakjes. Leg de overige lapjeskaarten verdekt op een stapel naast de zakjes. Leg het lapjesmonster klaar.

De snoepjes worden in dit spel niet gebruikt. Jullie kunnen ze echter wel voor het spel aan het lapjesmonster voeren!

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste een lapjesmonster heeft gezien, mag beginnen. Pak de bovenste lapjeskaart van de stapel en bevoel de stof met je duimen. Pak nu het bijpassende zakje, steek je hand erin en probeer de bijpassende lapjeskaart te vinden. Als je denkt dat je de bijpassende lapjeskaart hebt gevonden, haal je hem tevoorschijn en leg je hem voor je. Vergelijk daarna de beide lapjeskaarten met elkaar.

Komen de beide lapjeskaarten met elkaar overeen?

• Ja?

Geweldig! Als beloning krijgen jullie de lapjeskaart van de stapel en leggen hem voor jullie. De lapjeskaart die uit het zakje is gehaald, gaat terug in hetzelfde zakje en het zakje wordt geschud.

• Nee?

Helaas! Steek de van de stapel getrokken lapjeskaart in de bek van het lapjesmonster. Jullie krijgen helaas geen beloning. De andere lapjeskaart gaat weer terug in bijpassend zakje en het zakje wordt geschud.

Nu pakt het volgende kind de bovenste lapjeskaart van de stapel, bevoelt hem en zoekt in het betreffende zakje naar de bijpassende lapjeskaart.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de stapel is opgebruikt. Wie is nu de grootste lappenhapper ter wereld en wint het spel? Hiervoor vergelijken jullie wie de meeste lapjeskaarten bij zich heeft liggen. Het lapjesmonster of jullie?

Spel 2: Duel der lappenhappers

Wie wint het duel tegen een andere lappenhapper en voert al zijn snoepjes aan het lapjesmonster? Een tast- en voelspel vol actie voor 2 – 4 beroepswolwaters.

Spelvoorbereiding

Pak de lapjeskaarten en leg de bij elkaar passende paren op elkaar. Doe steeds de bovenste lapjeskaart in het betreffende zakje. Sorteert de andere lapjeskaarten op hun kleur, schud ze en leg ze op twee verdekte stapels. Schud vervolgens de beide zakjes met de lapjeskaarten. Iedereen pakt 3 snoepjes. Leg het lapjesmonster klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie al eens een lapjesmonster heeft gevoerd, mag beginnen. Pak een van de zakjes en de bovenste lapjeskaart van de bijpassende stapel. Bevoel de kaart en leg hem voor je neer. Vervolgens pakt je linkerbuurman het andere zakje en een lapjeskaart van de andere stapel. Ook hij bevoelt de kaart en legt hem voor zich neer. Nu zijn jullie beiden lappenhappers. Schud elkaar de hand en roep hardop het startsein "lappen happen!".

Daarna laten jullie elkaars handen onmiddellijk los, steken één hand in jullie zakjes en gaan zo snel mogelijk op zoek naar de bijpassende lapjeskaart. Wie denkt dat hij hem heeft gevonden roept luid "lap gehapt!", haalt hem uit het zakje tevoorschijn en legt hem midden op tafel. De andere medespeler houdt onmiddellijk op met zoeken. Nu vergelijken jullie de beide lapjes stof.

Komen de beide lapjeskaarten met elkaar overeen?

• Ja?

Geweldig! Als beloning mag je het lapjesmonster een snoepje voeren.

• Nee?

Helaas! Je mag het lapjesmonster jammer genoeg niet voeren en dus geen snoepje inleveren.

De tevoorschijn gehaalde lapjeskaart gaat terug in het zakje. De andere wordt opnieuw verdekt onderop de bijpassende stapel gelegd.

Vervolgens begint er een nieuw duel. Nu spelen de volgende twee kinderen en gaan op zoek naar de lapjeskaarten. Hiervoor geven jullie de zakjes aan het volgende kind door, zodat er steeds andere kinderen tegen elkaar spelen en iedereen hetzelfde aantal duels houdt.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen zijn derde en laatste snoepje aan het lapjesmonster voert, is het spel afgelopen. Hij is de beste voerder van het lapjesmonster van deze ronde.

Spel 3: memospel Lapjes zoeken

Kunnen jullie de lapjeskaart vinden die bij de kaart hoort die jullie in het zakje hebben bevoeld? Een doorvoeld memospel voor meerdere fijngevoelige lapjeszoekers.

Spelvoorbereiding

Pak de lapjeskaarten en leg de bij elkaar passende paren op elkaar. Doe steeds de bovenste lapjeskaart in het betreffende zakje en schud ze. Keer de andere kaarten om, schud ze en leg ze verdekt in een rechthoek van 3 x 4 neer. Leg het lapjesmonster klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst lapjes heeft gehapt, begint met het spel. Jij bent nu de "lapjeszoeker". Je linkerbuurman pakt een zakje, steekt zijn hand erin en haalt er een willekeurige lapjeskaart uit. De kaart legt hij open voor zich neer. Dit is de lapjeskaart die je nu moet zoeken. Hiervoor draai je een van de verdekte lapjeskaarten om.

Passen de beide lapjeskaarten bij elkaar?

- **Ja, de beide lapjeskaarten vormen een paar?**

Monstergoed! Je mag de lapjeskaart pakken die midden op tafel ligt. Met de andere kaart mag je het lapjesmonster voeren.

- **Zijn er twee verschillende lapjeskaarten te zien?**

Wat een lapjespech! Keer de kaart die midden op tafel ligt weer om nadat alle anderen hem ook hebben gezien. De andere gaat terug in het zakje.

Als jullie willen, kunnen jullie de beide lapjeskaarten ook eerst bevoelen voordat ze weer op hun plaats worden teruggelegd en omgekeerd.

Vervolgens pak je een van de stoffen zakjes en haal je er een willekeurige lapjeskaart uit. Het volgende kind is de nieuwe lapjeszoeker en probeert de door jou getrokken lapjeskaart om te draaien.

Einde van het spel

Zodra een van de kinderen zijn derde lapjeskaart behaalt, wint hij en is het spel afgelopen.

Tip voor jongere kinderen:

Jongere kinderen kunnen de drie spellen ook met minder paren lapjeskaarten spelen.

Auteur

Kirsten Hiese, geboren 1965, is van oorsprong geschoold bloemist, maar is vanwege haar kinderen in 2004 begonnen met het bedenken van spellen. Ondertussen zijn al enkele van haar spelideeën uitgevoerd. *Lapjesmonster* is na *Schateiland* en *Op de wei, klaar af!* opnieuw een spel dat bij HABA wordt gepubliceerd. Kirsten Hiese woont met haar man en kinderen Jakob, Hannah en Jule in Porta Westfalica.