

Evenwichtsspelletje

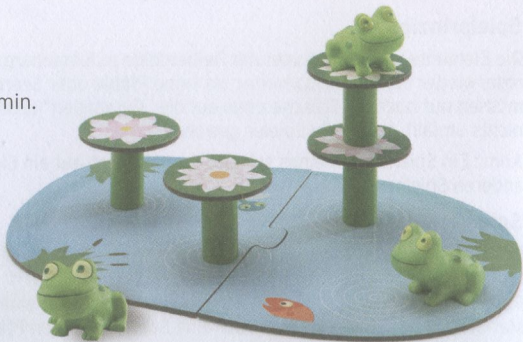
Leeftijd: 2 ½ tot 5 jaar

Aantal spelers: 2 tot 4

Duur van het spelletje: 10 min.

Inhoud:

- 4 kikkers
- 1 vijver, bestaande uit twee puzzelstukken
- 12 paaltjes
- 12 waterlelies
- 15 pionnen "gewonnen punt"



Doel van het spel:

De waterlelies op de paaltjes plaatsen en vervolgens, op dit wankel evenwicht, de kikkers in evenwicht houden.

Vorbereiding:

- De vijver wordt zodanig midden op tafel gelegd dat iedereen erbij kan.
- Alle spelelementen worden midden op tafel gelegd.

Naarmate de kinderen ouder zijn, kan een groter aantal waterlelies en paaltjes gebruikt worden. Voor de allerkleinsten is het voldoende met slechts vier paaltjes, vier waterlelies en vier kikkers te spelen.

Hoe handiger de kinderen zijn, hoe groter het aantal paaltjes en waterlelies waarmee gespeeld kan worden.

Spelwijze:

De spelelementen worden in de volgende volgorde opgestapeld: eerst een paaltje, dan een waterlelie, dan opnieuw een paaltje enzovoort, totdat er geen paaltjes en waterlelies meer over zijn. Daarna moeten de kikkers nog bovenop deze "piramides" gezet worden. En als er niets omvalt, hebben de spelers gewonnen!!

P.S.: Een speler mag een van zijn spelelementen op een element zetten dat door een andere speler geplaatst is.

Verloop van het spel:

De jongste speler begint. Hij zet een van zijn paaltjes op een hiervoor bestemde plek in de vijver (de rondjes in het water). Daarna is de volgende speler aan de beurt: hij zet een van zijn paaltjes op een andere hiervoor bestemde plek in de vijver of hij zet een waterlelie op het paaltje dat de andere speler zojuist neergezet heeft.

Wanneer een speler spelelementen laat omvallen, begint het spelletje opnieuw.

Wie wint?

Wanneer alle spelelementen op het bord staan, is het spel gewonnen. Elke speler pakt dan een "gewonnen punt".

Variante voor grotere kinderen:

Het is de bedoeling hoe langer hoe hogere piramides te bouwen.

Om dit te bewerkstelligen worden er één, twee of drie kikkers op één, twee of drie plekken (rondjes in het water) gelegd. Zo zijn er minder startplekken en worden de te bouwen piramides vanzelf hoger.



F Règle du jeu

little **BALANCING**

Jeu d'équilibre

Age : de 2 ½ à 5 ans

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 mn

Contenu :

4 grenouilles

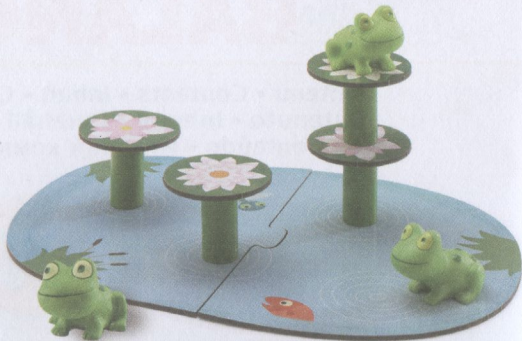
1 mare constituée

de 2 pièces de puzzle

12 pilotis

12 nénuphars

15 pions « point gagné »



But du jeu :

Faire tenir en équilibre les nénuphars sur les « pilotis » puis les grenouilles en haut de cet équilibre précaire.

Préparation :

- La mare est posée au centre de la table ; atteignable par tous.
- Tous les éléments sont posés au centre de la table.

Selon l'âge des joueurs, on utilise un nombre plus ou moins grand de nénuphars et de pilotis. Pour les tout petits on peut jouer uniquement avec 4 pilotis, 4 nénuphars et les 4 grenouilles.

Plus les enfants sont habiles, plus on joue avec un grand nombre de pilotis et de nénuphars.

Fonctionnement du jeu :

Les éléments se superposent dans cet ordre : pilotis, puis nénuphar puis de nouveau pilotis et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de pilotis ou de nénuphar. Il ne reste plus alors qu'à poser les grenouilles en haut des « pyramides ». Et là si rien ne tombe, les joueurs ont gagné !!

PS : Un joueur peut poser un de ses éléments sur un élément posé par un autre joueur.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence. Il pose un de ses pilotis sur un des emplacements prévus à cet effet sur la mare (sur les ronds dans l'eau). Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer : il peut décider de poser un de ses pilotis sur un autre emplacement prévu à cet effet dans la mare, ou de poser un nénuphar sur le pilotis que vient de poser l'autre joueur.

Lorsqu'un joueur fait tomber des éléments, on reprend la partie.

Qui gagne ? :

Lorsque tous les éléments sont posés sur le plateau, c'est gagné. Chaque joueur prend alors un « point gagné ».

Version pour les plus grands :

L'objectif est de réaliser des pyramides de plus en plus hautes.

Pour cela on occupe des emplacements en posant 1, 2 ou 3 grenouilles sur 1, 2 ou 3 des emplacements « ronds dans l'eau ». Le nombre d'emplacements étant restreint, les pyramides à construire seront donc plus hautes.

