

SPELREGELS

ZONDER WOLF

- 1** Kies een opdracht. Zet het huis, de bomen en Roodkapje op het spelbord, zoals aangegeven in de opdracht. Let goed op de positie van de schoorsteen, zodat de deuren van het huis in de juiste richting staan. Je mag deze speelstukken niet meer verplaatsen zodra je de oplossing begint te zoeken.
- 2** Maak een weg voor Roodkapje om tot bij het huis van haar grootmoeder te komen. Hoe moeilijker de opdracht wordt, hoe meer puzzelstukken met wegen je nodig zal hebben. Sommige vakken op het spelbord mogen leeg blijven.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je op de achterkant van elke opdracht in het boekje kan terugvinden.

MET WOLF

- 1** Kies een opdracht. Zet het huis, de bomen, Roodkapje en de wolf op het spelbord, zoals aangegeven in de opdracht. Let goed op de positie van de schoorsteen, zodat de deuren van het huis in de juiste richting staan. Je mag deze speelstukken niet meer verplaatsen zodra je de oplossing begint te zoeken.
- 2** Maak 2 aparte wegen naar het huis van grootmoeder: één weg voor Roodkapje en een andere weg voor de wolf. Beide wegen moeten naar een andere deur gaan. Hoe moeilijker de opdracht wordt, hoe meer puzzelstukken je nodig zal hebben. Sommige vakken op het spelbord mogen leeg blijven.
- 3** Er is telkens maar één oplossing die je op de achterkant van elke opdracht in het boekje kan terugvinden.

TIPS VOOR OUDERS EN LEERKRACHTEN:

De meeste kinderen zullen in het begin hulp nodig hebben. Het op de juiste plaats klaarzetten van de figuurtjes is vaak al een hele opdracht op zich! Sommige kinderen zullen opmerken dat de bloemen onderaan elke opdracht aanduiden welke puzzelstukken ze nodig hebben voor de oplossing. Misschien ontdekken ze ook dat de weg van de wolf altijd korter is dan de weg van Roodkapje, omdat in het sprookje de wolf als eerste bij grootmoeder's huis aankomt. Verklap deze geheimpjes niet. Kinderen zullen zich slim voelen wanneer ze deze zelf ontdekken.

RÈGLES DU JEU

SANS LE LOUP

- 1 Choisissez un défi. Placez la maison, les sapins et le Petit Chaperon Rouge comme indiqué. Vérifiez bien la position de la cheminée en plaçant la maison, de manière à ce que les portes soient aux bons emplacements. Ces pièces ne peuvent être déplacées lors de la résolution du défi.

- 2 Utilisez les tuiles demandées pour créer un chemin pour le Petit Chaperon Rouge jusqu'à la maison de Mère-Grand. Le nombre de tuiles utilisées augmente avec la difficulté des défis. Certains espaces du plan de jeu peuvent rester libres.

- 3 Il n'existe qu'une seule solution par défi que vous trouverez à la fin du livret des défis.

AVEC LE LOUP

- 1 Choisissez un défi. Placez la maison, les sapins, le loup et le Petit Chaperon Rouge comme indiqué. Vérifiez la position de la cheminée en plaçant la maison, de manière à ce que les portes soient aux bons emplacements. Ces pièces ne peuvent être déplacées lors de la résolution du défi.

- 2 Utilisez les tuiles demandées pour créer DEUX chemins différents vers la maison de Mère-Grand : l'un pour le Petit Chaperon Rouge, l'autre pour le loup. Les deux itinéraires doivent rejoindre la maison par une porte différente et celui du loup devra toujours être plus court que celui du Petit Chaperon Rouge (en longueur de chemin) ! Le nombre de tuiles utilisées augmente avec la difficulté des défis. Certains espaces du plan de jeu peuvent rester libres.

- 3 Il n'existe qu'une seule solution par défi, que vous trouverez à la fin du livret.

CONSEILS AUX PARENTS ET AUX ENSEIGNANTS

Les très jeunes joueurs peuvent avoir besoin d'aide pour débiter. Félicitez-les déjà d'avoir correctement placé les pièces de départ ! Incitez-les à identifier les fleurs de couleur présentes sur les défis ET sur chaque tuile : seules celles présentes sur le livret des défis seront à utiliser. Afin de respecter le conte original, le chemin du loup devra toujours être plus court que celui du Petit Chaperon Rouge. Vous pouvez aider les enfants à découvrir par eux-mêmes cette règle sous-jacente.