



## Beste ouders

Is uw kind een sportfanaat of is er geen beweging in te krijgen? Ieder kind is van nature anders en dat is prima. Maar toch is het belangrijk elke dag voldoende beweging voor uw kind te vinden, en het vooral te wapenen tegen dat duiveltje. Die zorgt er namelijk voor dat we altijd wel een smoes vinden om vandaag toch maar niet te bewegen: slecht weer, geen tijd, sportkleding zit in de wasmachine... Maar hoe eerder kinderen in hun jonge jaren verleidingen en smoesjes leren weerstaan en hoe meer ze bewegen, des te makkelijker gaat het als ze ouder zijn.

Hier spelen de spellen van Active Kids op in: ze stimuleren bij kinderen al spelenderwijs de natuurlijke bewegingsdrang. Met eenvoudige regels en een korte speelduur kunnen de spellen snel en gemakkelijk in het dagelijkse leven van uw kind worden geïntegreerd. Gegarandeerd plezier voor iedereen, behalve voor het verleidingsduiveltje.

Uw

Active Kids-makers van HABA



# SOCKEN zocken



## Sokken zoeken

Een monsterlijk snel bewegingsspel voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar

**Spelidee:** TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

**Illustraties:** Martina Leykamm

**Speelduur:** 10 - 15 minuten

De sokkenmonsters maken er weer een potje van! Dit keer hebben ze het voorzien op de sokken in de wasmand. Die willen ze allemaal door elkaar gooien: rood bij blauw en geel bij groen, of andersom ... En vieze sokken maken de chaos compleet! Welk sokkenmonster gooit als eerste zijn sokken kakelbont in de wasmanden? Maar let op: zelfs de wildste sokkenmonsters moeten zich aan de regels houden.

## Spelinhoud

4 gekleurde  
wasmanden

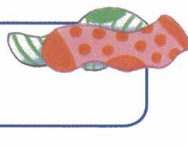


4 sets sokken  
(elk met 5 sokken met dezelfde vorm van uitsparing)

## Spelvoorbereiding

Sorteer de sokken op basis van de vorm van de uitsparing. Vervolgens pakt ieder van jullie een set sokken. Overgebleven sokken worden niet gebruikt en gaan terug in het zakje. In het basisspel heb je de wasknijper niet nodig. Zet de 4 wasmanden op afstand van elkaar in de ruimte. Kies daarvoor een plek die iedereen goed kan bereiken, zoals op de grond, de tafel, de vensterbank, enz. Het is belangrijk dat iedere speler weet waar de wasmanden staan. Ten slotte leg je het dichte zakje met daarop de afbeelding van het sokkenmonster in het midden van de kamer op de grond.

**Tip:** Voor nog meer actie kun je de wasmanden ook in andere ruimtes in het huis neerzetten of zelfs in de tuin.



## Spelverloop

Neem je setje met sokken in je hand en ga rond het zakje staan met de punt van één voet tegen het zakje aan. Vervolgens komt het commando, „Sokken zoeken!“ Na het startcommando rent iedereen met zijn/haar sokken zo snel mogelijk naar een wasmand.

Als je bij een wasmand bent aangekomen, kijk je erin. Welke kleur heeft de sok in de wasmand? Dat is de kleur wasmand waar je vervolgens naartoe moet lopen. Vóór een speler verder mag lopen, moet deze een van zijn/haar sokken in de wasmand leggen. Let op: zodra er een nieuwe sok in de wasmand ligt, is dat de kleur van de wasmand waar de volgende speler naartoe moet lopen.



*Bijvoorbeeld:*  
na het startcommando loopt Elisa naar de rode wasmand. De daarin afgebeelde sok is geel. Ze legt vervolgens een blauwe sok in de wasmand. Daarna loopt ze snel naar de gele wasmand. Paul komt na haar bij de rode wasmand. Voor hem geldt de blauwe sok en hij moet dus naar de blauwe wasmand lopen.

### Belangrijk sokkenregels:

- **Gelukssokken** Als de bovenste sok dezelfde kleur heeft als de wasmand, dan heb je geluk! Je mag zelf uitkiezen naar welke andere wasmand je nu loopt.

**Tip:** Als jij een sok van dezelfde kleur in de wasmand legt, maak je het de volgende speler gemakkelijker. Die heeft dan een gelukssok!



- **Let op de vieze sokken:** Ligt er een grijze (vieze) sok bovenin de wasmand, dan moet je weer teruglopen naar de wasmand waar je vandaan kwam.



- **Sokkenfile:** Als er twee of meerdere spelers naar dezelfde wasmand lopen, moeten jullie na elkaar je sok in de mand leggen. Degene die als eerste bij de wasmand was, mag beginnen, enzovoort.

**Belangrijk** Je moet altijd eerst een sok in de mand leggen vóór je weer verder gaat.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler al zijn/haar sokken heeft verdeeld en vervolgens als eerste zijn hand op het zakje met het sokkenmonster legt. Sokkenvictorie! Je bent het allersnelste sokkenmonster!

### Monster-eer

Ook al kan het er tijdens de sokkenjacht wild aan toegaan, sokkenmonsters zijn wel eerlijke monsters! Het is dan ook vanzelfsprekend dat zij zich altijd aan de regels houden. Als een speler er toch een keer van verdacht wordt vals te hebben gespeeld, dan kun je dat heel gemakkelijk controleren: loop vanaf het zakje met het sokkenmonster alle wasmanden na en controleer de sokken van de winnaar en de sokken die eronder liggen. De sokken van de winnaar herken je aan de vorm van de uitsparing. Op die manier kun je direct zien of hij/zij een eerlijk of een valsspeland monster is. Maar ... het is natuurlijk een kwestie van eer dat er niet valsgespeeld wordt.



## Spelvarianten

Nu wordt het extra wild. Met de monstersterke wasknijper komt er nog meer beweging in het spel. De regels van het basisspel gelden nog steeds, maar met de volgende uitzonderingen:

- Klem voor je begint de wasknijper aan een gewenste wasmand.
- Kom samen een activiteit overeen: bijvoorbeeld drie keer in je handen klappen, vijf kniebuingingen maken, kruipen naar de volgende wasmand, enz.
- Als je tijdens het spel bij de wasmand met de wasknijper aankomt, moet je eerst de activiteit doen.
- Nadat je de sok in de wasmand hebt gelegd, neem je de wasknijper mee naar de volgende wasmand waar je hem aan klemt. Nu moet de volgende speler die bij die wasmand aankomt, eerst de activiteit doen, daarna zijn/haar sok in de wasmand leggen en de wasknijper meenemen naar de volgende wasmand.

Degene die na het verdelen van zijn/haar sokken als eerste zijn/haar hand op het sokkenmonster op het zakje legt, is de winnaar.





## Chers parents,

Votre enfant est-il un grand sportif ou est-il plutôt récalcitrant à toute activité physique ? Chaque enfant est différent et c'est une bonne chose. Il est cependant essentiel que les enfants pratiquent régulièrement une activité physique dans leur quotidien. Il faut combattre la paresse, qui est toujours prête à nous faire inventer une excuse pour ne pas aller au sport : mauvais temps, manque de temps, affaires de sport dans le lave-linge... Or, plus les enfants sont actifs dès leur plus jeune âge et pratiquent des activités physiques, plus il leur sera facile de les continuer plus tard.

Et c'est là que les jeux Active Kids jouent un rôle essentiel : de manière ludique, ils éveillent le besoin naturel de dépense physique des enfants et ce, dès leur plus jeune âge. Grâce à des règles simples et des jeux de courtes durées, ils peuvent ainsi être facilement intégrés dans le quotidien de votre enfant.

Au diable l'oisiveté ! Du jeu, du mouvement, du plaisir et des rires pour tous !

Les créateurs

de vos jeux Active Kids



## Rafle de chaussettes

Un jeu d'action monstrueusement rapide pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

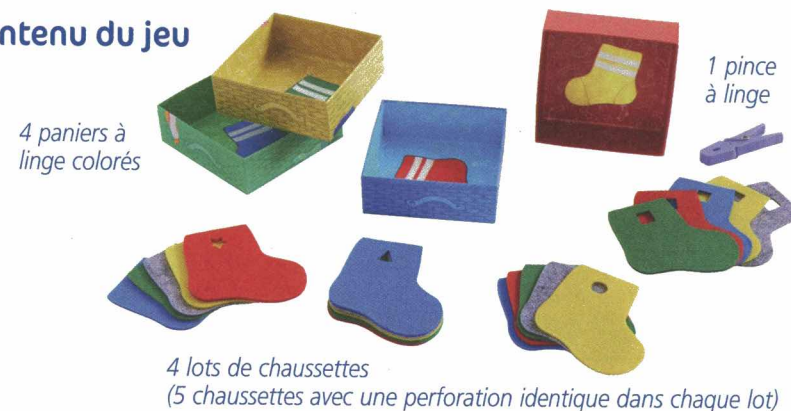
**Auteurs :** TREO GAME DESIGNERS Ltd. & Michael Schacht

**Illustration :** Martina Leykamm

**Durée du jeu :** 10 à 15 minutes

Les monstres aux chaussettes sèment à nouveau une belle pagaille ! Cette fois-ci, ils s'attaquent aux chaussettes du panier à linge. Ils veulent tout mettre en désordre : une chaussette rouge avec une bleue, une chaussette jaune avec une verte ou encore l'inverse... Et les chaussettes sales compliquent davantage les choses ! Quel monstre aux chaussettes sera le plus rapide à jeter ses chaussettes bariolées dans les paniers à linge ? Mais attention, même chez les monstres aux chaussettes, il y a certaines règles à suivre !

## Contenu du jeu



## Préparatifs

Commencez par trier les chaussettes suivant leurs perforations. Puis chacun d'entre vous prend un lot de chaussettes (= 5 chaussettes avec la même perforation). Rangez dans la boîte les chaussettes restantes, qui ne servent pas. La pince à linge ne sert pas non plus dans le jeu de base. Répartissez les 4 paniers à linge dans la pièce de façon à qu'ils soient le plus loin possible les uns des autres. Choisissez des emplacements que tout le monde peut atteindre facilement : par exemple au sol, sur l'étagère, sur le rebord de la fenêtre, etc. Il est important que chaque joueur sache où se trouvent les différents paniers à linge ! Pour finir, posez au sol la boîte fermée avec l'illustration du monstre aux chaussettes visible au centre de la pièce.

**Conseil :** si vous voulez encore plus d'action, ne vous contentez pas de disposer les paniers à linge dans une pièce. Dispersez-les dans tout l'appartement, la maison ou même dans le jardin !

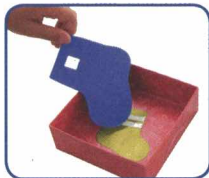


## Déroulement de la partie

Prenez votre lot de chaussettes en main et tenez-vous à côté de la boîte en la touchant de la pointe du pied. Ensuite, donnez ensemble le signal de départ : « Rafler les chaussettes ! » Une fois le signal donné, chacun court avec ses chaussettes aussi vite qu'il peut vers le panier à linge de son choix.

Lorsqu'un joueur parvient à un panier à linge, il regarde à l'intérieur. De quelle couleur est la chaussette dans le panier à linge ? La couleur de la chaussette vous indique la couleur du prochain panier à linge vers lequel vous devez courir. Avant de pouvoir continuer sa course, le joueur doit déposer une de ses chaussettes dans le panier à linge.

Mais attention, dès qu'une nouvelle chaussette occupe le panier à linge, c'est toujours la chaussette du dessus qui indique où le prochain joueur doit se rendre en courant !



*Exemple :*  
Après le signal de départ, Elisa court vers le panier à linge rouge. La chaussette représentée à l'intérieur est jaune. Elle prend sa chaussette bleue en main et la dépose dans le panier à linge. Elle se dépêche ensuite d'aller au panier à linge jaune. Paul arrive ensuite au panier à linge rouge. C'est maintenant la chaussette bleue qui lui indique qu'il doit courir vers le panier à linge bleu.

### Règles importantes des chaussettes:

- chance de chaussettes : si la chaussette du dessus est de la même couleur que le panier à linge, tu as de la chance ! Tu choisis vers quel panier à linge tu cours ensuite.

**Conseil :** si tu poses toi-même une chaussette de la même couleur que le panier à linge, tu simplifies la tâche d'un autre joueur. Le joueur suivant à alors une chance de chaussettes !



- **Alerte à la chaussette sale :** si tu trouves une chaussette grise (chaussette sale) sur le dessus de la pile dans le panier à linge, tu dois ensuite retourner au panier à linge que tu viens de quitter.



- **Embouteillage de chaussettes :** lorsque plusieurs joueurs courent vers le même panier à linge, ils doivent poser leur chaussette dedans à tour de rôle. Le premier à atteindre le panier à linge commence, etc.

**Important :** tu dois toujours commencer par déposer une chaussette dans le panier à linge avant de repartir en courant !

## Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur a déposé sa dernière chaussette dans un panier à linge, puis posé en premier sa main sur le monstre aux chaussettes dessiné sur la boîte. Bravo ! Tu es le plus rapide des monstres aux chaussettes à cent lieues à la ronde !

### Code d'honneur des monstres

Même si la chasse aux chaussettes effrénée est tumultueuse, les monstres aux chaussettes sont très honnêtes ! Il va donc de soi qu'ils respecteront toutes les règles. Néanmoins, à la fin de la partie, si vous soupçonnez le gagnant d'avoir triché pour remporter la victoire en n'ayant pas toujours couru vers le bon panier à linge, vous pouvez facilement vérifier : en partant de la boîte au monstre, retournez voir tous les paniers à linge pour contrôler les chaussettes du gagnant et les chaussettes placées en dessous. Vous reconnaîtrez les chaussettes du gagnant à leur perforation unique. On constate aussitôt s'il a bien gagné ou s'il s'agit d'un monstre tricheur.

Mais, comme dit plus haut, ne pas tricher, c'est une question d'honneur !



### Variante du jeu

C'est maintenant parti pour encore plus de folie ! Avec la pince à linge, le jeu est encore plus mouvementé. Les règles du jeu sont les mêmes que pour le jeu de base à l'exception des points suivants :

- Au début de la partie, fixez la pince au panier à linge de votre choix.
- Définissez une action à accomplir : par exemple, taper trois fois des mains, faire cinq flexions des genoux, aller au prochain panier à linge à quatre pattes, etc.
- Au cours de la partie, si vous arrivez au panier à linge où la pince à linge est fixée, vous devez d'abord exécuter l'action prédéfinie.
- Une fois que vous avez déposé votre chaussette dans ce panier à linge, emportez la pince à linge et fixez-la au prochain panier à linge où vous allez. Maintenant, le joueur qui arrive après vous à ce panier à linge doit d'abord exécuter l'action, déposer une chaussette dans le panier à linge, puis emporter la pince, etc.

Le gagnant est le joueur qui, après avoir distribué ses chaussettes, pose sa main en premier sur le monstre aux chaussettes dessiné sur la boîte.