

Find Monty!

Een spel voor katervinders met een goed geheugen, die steeds precies weten waar de kater zich de laatste keer verstopt had. Om de ruimtelijke waarneming te oefenen en de taalontwikkeling te scholen bootsen de kinderen met de hulp van een bed, een kussen en een deken de geheime plek van de kater na of beschrijven dit.

Inhoud:	1 kater 1 bed 1 kussen 1 deken 34 fotokaarten 1 houten spelbord 1 dobbelsteen met symbolen
Leeftijd:	4+, variatie voor 5+
Aantal spelers:	2-5
Duur van het spel:	15-20 minuten

Auteur: Karin Hetling

En alweer is kater Monty verdwenen! Weggejaagd door de hond verstopt hij zich bij het groene bed en gooit hij zelfs het kussentje en het dekentje eruit. Waar is de kater nu? Op, naast, achter of zelfs onder het bed?

Korte richtsnoer

Op de fotokaarten zijn de verschillende geheime plekjes van de kater afgebeeld, bijvoorbeeld op, naast, achter of onder het bed. Een eerder geziene kaart moet de speler zich goed inprenten daarna de foto nabootsen (nabouwen) of goed beschrijven.

Wie juist nabootst of beschrijft krijgt de fotokaart. De speler, die het eerst vier fotokaarten bezit, is de winnaar van het spel.

Vorbereiding van het spel

Leg het spelbord op tafel en zet het bed erop met kussen, deken en kater.

Meng de 34 fotokaarten door elkaar en leg ze omgedraaid als stapel in het midden van de tafel. Leg de dobbelsteen klaar, indien jullie de variatie met de dobbelsteen willen spelen vanaf 5 jaar.

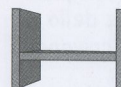
Wie het laatst een echte kater of een echte poes gestreeld heeft, mag het spel starten. Wanneer dit voor niemand geldt, begint de jongste speler.

Verloop van het spel (variatie vanaf 4+)

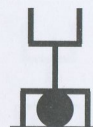
De kinderen spelen om de beurt en trekken een kaart. Deze wordt een tijdje goed bekeken en dan weer omgedraaid op tafel gelegd. Daarna moet het kind de situatie nabootsen. Wanneer de kaart juist nagebootst werd mag de speler de kaart voor zich nemen. Indien niet, wordt de kaart weer onder de stapel gelegd. Om te oefenen kunnen de kinderen de afbeelding ook beschrijven.

Verloop van het spel (variatie vanaf 5+)

De startspeler gooit de dobbelsteen en voert het overeenkomstig symbool uit. De andere spelers volgen in de richting van het uurwerk.



Bed: Je neemt het spelplan met bed, kater, deken en kussen en legt het vóór je op tafel. Je linkerbuur trekt een fotokaart en toont jou eventjes die kaart. Daarbij zegt hij twee keer (langzaam): „Waar is onze Monty?“ Onmiddellijk daarna legt hij de fotokaart weer omgedraaid op tafel. De speler, die aan de beurt is, moet nu de situatie van de kaart nabootsen. Wanneer deze speler hiermee klaar is draait hij de kaart om en jullie vergelijken samen. Als alles juist is krijgt hij de kaart.



Kopstand: Het verloop van het spel is zoals bij het „bed“. Het enige verschil is dat de linkerbuur de kaart toont terwijl hij op zijn hoofd staat.



Mond: Kies een speler uit die voor jou nabootst. Je trekt zelf een fotokaart en bekijkt ze. Alle andere spelers mogen de kaart niet zien. Alle spelers vragen twee keer (langzaam): „Waar is onze Monty?“. Daarna moet je die kaart onmiddellijk omgedraaid op tafel leggen. Nu beschrijf je voor de uitgekozen speler nauwkeurig vanuit je geheugen waar de voorwerpen en de kater zich precies bevinden. Het is eenvoudiger wanneer je daarvoor achter de speler gaat staan. Dan vergelijken jullie de nagebootste situatie met de kaart. Wanneer de andere speler alles juist nagebootst heeft mag je de kaart bijhouden.

Verloop van het spel (variatie vanaf 6+)

De regels blijven zoals bij de variatie met de dobbelsteen. Kinderen vanaf 6 jaar en volwassenen moeten het bij het dobbelsteensymbool „mond“ zonder gebaren en tekens doen en daarvoor werkelijk alleen maar beschrijven met de hulp van de taal. Daarbij kan ook „links“ en „rechts“ geoefend worden. Wij raden aan dat de speler, die de kaart beschrijft, de ogen sluit en zich omdraait.

Einde van het spel

Wie het eerst vier fotokaarten bezit, heeft gewonnen. Bij vijf spelers wint de speler die het eerst in het bezit is van drie kaarten.

Tip voor spelers: Belangrijk is telkens alleen maar de positie van de voorwerpen en de kater: naast, op, onder enz. Het speelt geen rol of het kussen exact zo schuin ligt als op de foto of in welke richting de kater kijkt. Jongere kinderen mogen bij het beschrijven ook wel eens iets aantonen, maar niets aanraken.

Omwille van de productiemethode zijn de worden de kaarten genummerd aan de voorkant. Dit heeft niets te maken met de speelwijze van het spel.

Tip voor leraars: Dit spel kan ook gebruikt worden voor het onderwijs in vreemde talen.

Ter bevordering van: de ruimtelijke waarneming en weergave, het geheugen de taalontwikkeling, de woordenschat, het communicatievermogen

Find Monty!

Un jeu pour les chercheurs de chat qui ont une bonne capacité de mémorisation et qui savent toujours exactement où le chat vient de se cacher. Pour entraîner la perception spatiale et favoriser le développement du langage, les enfants reconstruisent ce qu'ils ont vu à l'aide du lit, du coussin et de la couverture ou bien le décrivent.

Contenu:	1 chat 1 lit 1 coussin 1 couverture 34 cartes-photo 1 planche de jeu en bois 1 dé à symboles
Age:	4 ans et plus, variante pour 5 ans et plus
Nombre de joueurs:	2-5
Durée du jeu:	15-20 minutes
Auteur:	Karin Hetling

Le chat Monty a une nouvelle fois disparue ! Chassé par le chien, il se cache près du lit vert et jette même le coussin et la couverture un peu partout. Mais où est le chat ? Sur, derrière, sous le lit ou même à côté du lit ?

Brève description

Les cartes-photo représentent différentes cachettes du chat p.ex. sur, derrière, sous le lit ou à côté du lit. Le joueur doit bien se mémoriser une carte-photo vue auparavant, puis il doit reconstruire ce qu'il a vu ou bien le décrire correctement. Celui qui reconstruit ou décrit correctement ce qu'il a vu, conserve la carte-photo. Le premier qui a quatre cartes-photo a gagné.

Préparation du jeu

Posez la planche de jeu sur la table et posez-y le lit, le coussin, la couverture et le chat. 34 cartes-photo et posez-les en pile au milieu de la table. Préparez le dé si vous jouez à la variante avec dé à partir de 5 ans.

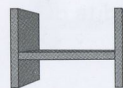
Le dernier qui a caressé un vrai chat, commence à jouer. Si cela ne concerne personne, c'est le plus jeune qui commence.

Déroulement du jeu (variante pour 4 ans et plus)

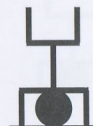
Les enfants jouent l'un après l'autre et tirent une carte. Ils la regardent un certain temps et la reposent, illustration cachée. Ensuite l'enfant doit reconstruire la situation. S'il l'a reconstruite correctement, le joueur peut conserver la carte. Sinon, il doit reposer la carte sous la pile. Pour s'exercer, les enfants peuvent également décrire l'illustration.

Déroulement du jeu (variante pour 5 ans et plus)

Le premier joueur lance le dé et exécute le symbole respectif. Les autres jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.



Lit : tu prends la planche de jeu, le lit, le chat, la couverture et le coussin et tu les poses devant toi. Ton voisin de gauche tire une carte et te la montre un court instant. A cet effet, il prononce deux fois (lentement) : « Où est notre Monty ? ». Puis il repose immédiatement la carte sur la table, photo cachée. Le joueur concerné doit maintenant reconstruire la situation montrée par la carte. Lorsqu'il a terminé, il retourne la carte et la compare avec ce qu'il a construit. Si tout est correct, il conserve la carte.



Trépied : le déroulement du jeu est similaire à celui du « lit ». La seule différence que le voisin de gauche montre la carte droite la tête en bas.



Bouche : choisis un joueur qui construit pour toi. Tu tires toi-même une carte et tu la regardes. Aucun autre joueur ne peut voir la carte. Tous les joueurs prononcent deux fois (lentement) : « Où est notre Monty ? ». Ensuite, tu dois retourner immédiatement la carte sur la table, illustration cachée. Tu décris maintenant de mémoire au joueur que tu as choisi où les objets et le chat se trouvent. C'est plus simple si tu te lèves et que tu te places derrière le joueur. Ensuite, vous comparez la situation reconstruite avec celle de la carte. Si l'autre joueur a tout reconstruit correctement, tu peux conserver la carte.

Déroulement du jeu (variante pour 6 ans et plus)

Les règles sont les mêmes qu'avec la variante avec dé. Lorsqu'ils tombent sur le symbole « Bouche », les enfants à partir de 6 ans et les adultes doivent se débrouiller sans gestes ou indications de la main mais uniquement à l'aide du langage. On peut ainsi exercer « gauche » et « droite ». Il est recommandé que le joueur qui décrit la carte ferme les yeux et tourne sur soi-même.

Fin du jeu

Le premier qui a quatre cartes-photo a gagné. Avec cinq joueurs, le premier qui a trois cartes-photo a gagné.

Conseil pour les joueurs : Le point important est toujours et uniquement la position des objets et du chat : sur, sous, à côté, etc. Il n'est pas important de se mémoriser si le coussin est en travers comme l'indique la photo ou la direction dans laquelle le chat regarde. En cas de description, les plus jeunes enfants peuvent également montrer de la main mais ils ne doivent rien toucher.

Pour des raisons relatives à la production, les cartes de photo sont numérotées au front. Ceci est sans importance pour le jeu.

Conseil pour les éducateurs : Ce jeu peut également être utilisé dans les cours de langues étrangères.

Ce jeu favorise les capacités suivantes : Perception et représentation spatiales, Capacité de mémorisation, Développement du langage, vocabulaire, capacité de communiquer