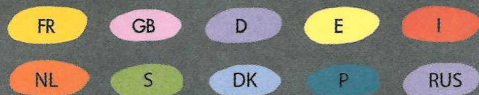


Ludamimo



3-5
ans
years
3-5
anos
jahre



Ludanimo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Содержание



3 complete spelen voor de allerkleinsten : parcoursspel, geheugenspel en een evenwichtsspel.



Spelinhoud:

1 dierendobbelsteen, 1 kleurendobbelsteen, 15 vormblokken (5 vierkante, 6 ronde en 4 driehoekige), waarvan de kleur bepaald wordt door de stip aan de bovenkant, 6 dieren.



Spel 1 - 2 tot 4 spelers Dierenwandeling

Materiaal

15 vormblokken, 1 dier per speler, 1 kleurendobbelsteen.

Spelvoorbereiding

De 15 vormblokken worden achter elkaar uitgezet in de kleurenvolgorde rood/groen/blauw. Het eerste blok moet een vierkant blok met rode stip zijn. De dieren worden op het eerste grote vierkante blok met rode stip gezet.

Spelverloop

De kinderen gooien om de beurt de dobbelsteen. Hun dieren gaan naar het volgende blok met de kleur die de dobbelsteen aangeeft. Als er al een dier op dat blok staat, moet het aankomende dier naast het eerste dier gaan staan. Als alles omvalt, moet alleen hij naar het blok met de kleur van de dobbelsteen teruggaan. De andere dieren blijven op hun plaats. Als de dobbelsteen op het einde van het parcours een kleur aangeeft die niet meer op het parcours is, dan moet de speler een beurt overslaan.

Wie wint ?

De speler die als eerste op het laatste blok landt, heeft gewonnen. De speler moet er precies landen, dus de kleur van de dobbelsteen moet dezelfde zijn als de kleur van het laatste blok. Zo niet, dan moet de speler naar het blok met de kleur van de dobbelsteen teruggaan.

Spel 2 - 2 tot 4 spelers Verstoppertje

Materiaal

6 grotere vormblokken (3 vierkante en 3 ronde), 1 dierendobbelsteen, 6 dieren.

Spelvoorbereiding

De 6 vormblokken worden in het midden van het spel geplaatst. Een volwassene verstopt de 6 dieren willekeurig onder de 6 vormblokken.



Spelverloop

Het eerste kind gooit de dobbelsteen en probeert het dier op de dobbelsteen te vinden door een vormblok naar keuze op te tillen.

- Als het gevonden dier het juiste dier is, wint hij het dier en zet hij het voor zich neer.
- Als het onder het blok gevonden dier niet het juiste dier is of als er geen dier onder het blok ligt, dan mag de volgende speler de dobbelsteen gooien.

Enzovoort...

Speciaal geval:

Wanneer de dobbelsteen een reeds gevonden dier aanduidt, dan mag de volgende speler de dobbelsteen gooien.

Wie wint ?

Het kind dat de meeste dieren vindt, wint het spelletje.

Spel 3 - 1 tot 4 spelers Rommeldebom, de dieren vallen om

Materiaal

15 vormblokken, 6 dieren.

Spelvoorbereiding

Het materiaal wordt voor de spelers geplaatst, binnen hun bereik. Het grootste vierkante blok wordt in het midden van de spelruimte geplaatst.

Spelverloop

Versie 1 :

De kinderen kiezen om de beurt een blok of een dier en zetten ze op of in elkaar.

De speler die de pyramide om laat vallen, verliest het spelletje.

Versie 2 :

Met 1 kleurendobbelsteen en 1 dierendobbelsteen.

De kinderen gooien om de beurt de 2 dobbelstenen.

De kleurendobbelsteen bepaalt welk blok het kind moet plaatsen. De dierendobbelsteen bepaalt welk dier het kind moet plaatsen.

Bij elke beurt kiest de speler het blok of het dier dat op de dobbelstenen staat.

Als op het einde van het spel het blok of dier dat op de

2 dobbelstenen staat aangegeven, niet meer voorhanden is, dan slaat de speler zijn beurt over.

De blokken en dieren worden op of in elkaar geplaatst... zodat ze een pyramide vormen.

De speler die de pyramide om laat vallen, verliest het spelletje.



3 jeux pour les tout-petits : jeu de parcours, jeu de mémoire et jeu d'équilibre.



Contenu du jeu :

1 dé « animaux », 1 dé « couleur », 15 cubes « forme » (5 carrés, 6 ronds et 4 triangles), dont la couleur est définie par la pastille qui figure sur le dessus, 6 animaux.

Jeu 1 - 2 à 4 joueurs Promenade des animaux

Matériel

15 cubes « forme », 1 animal par joueur, 1 dé couleur.

Préparation du jeu

Les 15 cubes « forme » sont disposés en parcours en respectant la série de couleurs rouge/vert/bleu. Le premier cube est obligatoirement un cube « forme carré » à pastille rouge. Les animaux sont posés sur le premier gros cube « forme carrée » avec pastille rouge.

Déroulement du jeu

Les enfants lancent le dé à tour de rôle. Leurs animaux avancent jusqu'au prochain cube de la couleur obtenue sur le dé.

Si un animal est déjà sur le cube où il souhaite aller, l'animal qui arrive doit se positionner à côté du premier. S'il fait tout tomber, il recule et seulement lui jusqu'au cube de la couleur de son dé. Les autres animaux restent en place. En fin de parcours, si le dé annonce une couleur qui n'est plus disponible sur le parcours devant le joueur, le joueur passe son tour.

Qui gagne ?

Le joueur qui arrive en premier sur le dernier cube gagne la partie. Il faut arriver pile dessus et donc que la couleur du dé corresponde à la couleur du dernier cube, sinon le joueur recule jusqu'au cube de la couleur de son dé.

Jeu 2 - 2 à 4 joueurs Cache cache

Matériel

6 plus gros cubes « forme » (3 carrés et 3 ronds), 1 dé « animaux », 6 animaux.

Préparation du jeu

Les 6 cubes « forme » sont posés au centre du jeu. L'adulte cache sous les 6 cubes « forme » les 6 animaux aléatoirement.



Déroulement du jeu

Le premier enfant lance le dé, tente de trouver l'animal désigné par le dé en soulevant un cube « forme » au choix.

- Si l'animal recherché est bien celui qu'il découvre, il gagne l'animal qu'il place devant lui.
- Si l'animal recherché n'est pas celui trouvé sous le cube ou s'il n'y a pas d'animal, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Et ainsi de suite...

Cas spécial :

Lorsque le dé indique un animal déjà découvert, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Qui gagne ?

L'enfant qui découvre le plus d'animaux gagne la partie.

Jeu 3 - 1 à 4 joueurs Badaboum des animaux

Matériel

15 cubes « forme », 6 animaux.

Préparation du jeu

Le matériel est posé devant les joueurs à leur portée de main. Le gros cube « forme carrée » carré est posé au centre de l'espace de jeu.

Déroulement du jeu

Version 1 :

Les enfants choisissent à tour de rôle le cube ou l'animal de leur choix et les empilent les uns au dessus des autres, les uns dans les autres. Le joueur qui fait tomber la pyramide perd la partie.

Version 2 :

Avec 1 dé « couleur » et 1 dé « animaux ». Les enfants lancent les 2 dés à tour de rôle. Le dé « couleur » définit le cube que l'enfant doit prendre et poser. Le dé « animal » définit l'animal que l'enfant doit prendre et poser.

A chaque tour, le joueur choisit de prendre un cube ou un animal correspondant au lancer de dés.

Si, en fin de partie, aucun cube ni animal n'est plus disponible parmi le choix proposé par les 2 dés, le joueur passe son tour. Les éléments s'empilent les uns au-dessus des autres, les uns dans les autres... afin de former une pyramide.

Le joueur qui fait tomber la pyramide perd la partie.

