

Opdrachten zonder de draak (3+)

- 1 Kies een opdracht. Plaats de 4 delen van de doolhof in de rand van het spelbord, zoals aangeduid in de opdracht. Elk deel heeft een bloem met een verschillende kleur om je te helpen het op de juiste plaats te leggen. Plaats het kasteel op het deel van het spelbord met de rode bloem. Plaats de ridder bij de ingang van de doolhof en Doornroosje bij de poort van het kasteel.
- 2 In de helft van deze opdrachten speel je met de ridder, in de andere helft met prinses:
 - **BLAUWE PIJL** (ridder): Vind de weg van bij de ingang van de doolhof tot aan de poort van het kasteel, door de ridder doorheen de doolhof te bewegen.
 - **GELE PIJL** (Doornroosje): Vind de weg van bij de poort van het kasteel tot aan de ingang van de doolhof, door de prinses doorheen de doolhof te bewegen.

Je mag de ridder of prinses niet optillen en ze kunnen niet over de muurtjes klimmen!
- 3 Je hebt een oplossing gevonden wanneer de ridder de poort van het kasteel bereikt of de prinses de ingang van de doolhof. De kortste oplossing staat in het boekje. Langere oplossingen zijn soms mogelijk.

Opdrachten met de draak (5+)

- 1 Kies een opdracht. Plaats de 4 delen van de doolhof in de rand van het spelbord, zoals aangeduid in de opdracht. Elk deel heeft een bloem met een verschillende kleur om je te helpen het op de juiste plaats te leggen. Plaats het kasteel op het deel van het spelbord met de rode bloem. Plaats de ridder bij de ingang van de doolhof en Doornroosje bij de poort van het kasteel.
- 2 In deze opdrachten ben jij de draak! Zoek de plaats op het spelbord waar het puzzelstuk met de draak past tussen de muurtjes, zodat de ridder en prinses niet meer bij elkaar kunnen komen. Soms zijn er meerdere wegen naar het kasteel! Soms zijn er ook meerdere plaatsen waar de draak past. Maar er is slechts één plaats waar de draak ALLE wegen naar het kasteel blokkeert.
- 3 Je hebt een oplossing gevonden wanneer de ridder het kasteel niet meer kan bereiken, zonder de draak tegen te komen. Er is maar 1 juiste oplossing voor de draak, zoals afgebeeld in het boekje.

Tips voor ouders en leerkrachten

- Jonge kinderen zullen hulp nodig hebben wanneer ze een opdracht klaarzetten, zodat de 4 delen van het spelbord op de juiste plaats gelegd worden.
- De opdrachten met de draak zijn veel moeilijker dan de opdrachten zonder. Wanneer kinderen moeite hebben met deze opdrachten, probeer ze dan samen op te lossen. Bijvoorbeeld: De volwassene zoekt een plaats voor de draak en het kind controleert of alle wegen naar het kasteel wel geblokkeerd zijn.
- De opdrachten met de draak kunnen ook gespeeld worden zonder. In dat geval zijn de opdrachten vergelijkbaar met de andere opdrachten zonder draak, waarbij je gewoon een weg moet zoeken naar het kasteel.

Les défis sans le dragon (à partir de trois ans)

- 1 Choisissez un défi parmi ceux proposés dans cette section du livret. Placez les quatre grandes tuiles vertes qui composent le labyrinthe tel qu'indiqué par le défi à l'intérieur de la grande enceinte verte. Une fleur de couleur différente est associée à chaque tuile afin de vous aider à les placer correctement. Prêtez bien attention à l'orientation de chaque tuile. Encastrez ensuite le château à l'intérieur de la tuile à la fleur rouge de telle manière que l'escalier débouche sur le labyrinthe. Placez maintenant le prince à l'entrée du labyrinthe, en bas de l'escalier. Placez la Belle à l'entrée du château.
- 2 Vous jouerez quinze défis avec le prince et les quinze autres avec la Belle :
 - **Flèche Bleue** (le prince) : Trouvez quel chemin vous mènera de l'entrée du labyrinthe jusqu'à la Grand-porte du château, sans vous perdre dans ses méandres...
 - **Flèche jaune** (la Belle) : Trouvez quel chemin vous mènera de la Grand-porte du château jusqu'à l'entrée du labyrinthe.

Le prince comme la Belle doivent toujours suivre le chemin sans être soulevés. Ils seront donc déplacés par la tête. Ils ne peuvent en aucun cas passer par-dessus les murs !
- 3 Vous avez trouvé la solution lorsque l'un des deux personnages arrive au bout du chemin : l'entrée du château ou celle du labyrinthe. La solution propose le chemin le plus direct.

Les défis avec le dragon (à partir de cinq ans)

- 1 Choisissez un défi parmi ceux proposés dans cette section du livret. Placez les quatre grandes tuiles vertes qui composent le labyrinthe tel qu'indiqué par le défi à l'intérieur de la grande enceinte verte. Une fleur de couleur différente est associée à chaque tuile afin de vous aider à les placer correctement. Prêtez bien attention à l'orientation de chaque tuile. Encastrez ensuite le château à l'intérieur de la tuile à la fleur rouge de telle manière que l'escalier débouche sur le labyrinthe. Placez maintenant le prince à l'entrée du labyrinthe, en bas de l'escalier. Placez la Belle à l'entrée du château.
- 2 Ces défis vous proposent d'incarner le dragon bien décidé à barrer la route au prince ! Vous devrez trouver quel emplacement il devra occuper afin de toujours empêcher le prince de rejoindre le château. La grande pièce du dragon doit parfaitement s'insérer entre les murs du labyrinthe (comme une pièce de puzzle). Certains défis proposent plusieurs voies d'accès au château, d'autres plusieurs emplacements pour le dragon. Il n'existe en revanche qu'un seul emplacement qui barrera toutes les routes vers le château et la Belle !
- 3 Vous aurez trouvé la solution lorsqu'il vous sera impossible d'atteindre le château avec le prince sans rencontrer le dragon. Il n'y a qu'une seule solution à chaque défi pour le dragon, présentée dans le livret des défis.

Conseils aux parents et enseignants :

- Prêtez bien attention à ce que la construction du labyrinthe soit correcte en expliquant aux enfants comment procéder. Une erreur à cette étape peut rendre le défi insoluble.
- Les défis liés au dragon sont beaucoup plus complexes que les autres. Si les enfants ont du mal à placer correctement le dragon, n'hésitez pas à les aider dans leur réflexion. Vous pourrez par exemple placer le dragon et demander à l'enfant de jouer le prince devant trouver un accès jusqu'au château (que l'emplacement soit le bon ou non...).
- Les défis avec le dragon pourraient être joués sans lui ! Il suffit alors pour l'enfant de trouver le chemin menant au château comme pour les trente premiers défis.