



Fex – Storen stoort niet!

Spelidee:

Dr. Sabine Kubesch en Laura Walk, 'ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen' aan de universiteit van Ulm

Dr. Xuezhao Lan, Harvard Graduate School of Education, Cambridge, VS

Illustraties:

Sonja Hansen

Een spannend Fex-spel voor 2 tot 5 bouwmeesters vanaf vier jaar, met drie extra moeilijkheidsniveaus voor nieuwe uitdagingen. Ook met varianten om alleen te spelen en andere spelvarianten met Fex-effect.

Spelers: 2 - 4

Leeftijd: 4 +

Speelduur: ca. 20 minuten

Steen op steen. Alleen wie ijverig verder bouwt en zich niet laat afleiden, wint dit bouwspel. Maar dat is makkelijker gezegd dan gedaan! Met alle middelen van de (bouw)kunst probeert een lastpost zoveel mogelijk onrust te veroorzaken en de meesterbouwers van hun werk af te leiden.

In het spel, 'Fex – Storen stoort niet!' trainen kinderen spelenderwijze hun werkgeheugen en het vermogen hun concentratie te richten en zich niet af te laten leiden. Daarnaast trainen kinderen hun emoties onder controle te houden en zelfregulatie. Al deze vaardigheden dragen bij aan betere leerprestaties op school.

Spelmateriaal: 24 kleurrijke bouwstenen
30 bouwplankaarten in 3 verschillende moeilijkheidsniveaus
Rood (moeilijk): 12 kaarten met 6 bouwstenen
Blauw (middel): 12 kaarten met 5 bouwstenen
Groen (makkelijk): 6 kaarten met 4 bouwstenen
6 stoorkaarten
6 geruststellende kaarten
1 stopwatch
1 dobbelsteen
15 Fex-puntenchips (= 5 punten)
20 Fex-puntenchips (= 1 punt)
1 handleiding

Opmerking:

Het is raadzaam dat een volwassene de kinderen vóór aanvang van het spel, de spelmaterialen en spelregels uitlegt.

De stoorkaarten:

Op elke stoorkaart is een stooractie weergegeven. In het spel is telkens één kind de lastpost. Bij de actie gaat het er echter niet om met veel lawaai, maar gericht en op basis van de dobbelsteen te storen. De lastpost moet zich bij het storen dus ook zelfregulerend gedragen. De dobbelsteen geeft drie verschillende stooractiviteiten weer:



licht



middel



zwaar

Afhankelijk van de dobbelsteen voert de lastpost een van de volgende acties van de stoorkaarten uit:

Porren

De lastpost port de bouwmeester op de arm of schouder.



licht aanraken



een paar keer licht porren



vaker porren



Op de tafel kloppen

De lastpost klopt met zijn vingers herhaaldelijk op de tafel.



heel zacht kloppen



iets harder kloppen



goed hoorbaar en in de buurt van de bouwmeester kloppen



Om de tafel lopen

De lastpost loopt een paar keer om de bouwmeester heen.



zachtjes sluipen



normaal lopen



snel lopen met wat meer geluid



Over de schouder meekijken

De lastpost kijkt over de schouder van de bouwmeester.



alleen achter iemand staan en kijken



dichterbij gaan staan en een keer links en rechts kijken



de bouwmeester bij het kijken haast aanraken



Fluiten of neuriën

De lastpost fluit of neuriet voor zich uit.



heel zachtjes en op één toon fluiten of neuriën



iets harder fluiten of neuriën



goed hoorbaar en langere melodieën fluiten of neuriën



Met de voeten tikken

De lastpost tikt met zijn voeten onder de tafel.



heel zachtjes tikken



iets harder tikken



goed hoorbaar, en soms ook zachtjes op de voet van de bouwmeester tikken



De geruststellende kaarten:

De zes geruststellende kaarten geven mogelijkheden weer hoe een kind zich in een bepaalde situatie kan gedragen en kalmeren als hij zijn gevoelens niet meer goed onder controle heeft.

Diep inademen



De bouwmeester ademt vijf tot zes keer rustig en diep in en uit.

Tot 10 tellen



De bouwmeester telt zachtjes of in gedachten langzaam tot 10.

Kort uit de situatie stappen



De bouwmeester staat op, draait zich om en zet een paar passen.

Vingers in elkaar haken en uitstrekken



De bouwmeester leunt achterover, haakt zijn vingers in elkaar en strekt zich even goed uit.

Aan iets fijns denken



De bouwmeester denkt aan een situatie die hij mooi en geruststellend vindt.

Fex-joker



De bouwmeester kiest de methode waardoor hij het beste tot rust kan komen (een eigen manier of een van de kaarten).

Spelvoorbereiding:

Leg de bouwstenen in het midden van de tafel. Voor het spel begint, bepalen de kinderen met welk moeilijkheidsniveau ze het spel willen spelen. De bouwplankaarten van het gekozen moeilijkheidsniveau (= kleur van de omtrek van de kaarten) worden uitgezocht en met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. Van de stoorkaarten en geruststellende kaarten worden twee stapeltjes gemaakt, die worden geschud en ook met de afbeelding naar beneden neergelegd. Leg de stopwatch, dobbelsteen en Fex-puntenchips klaar.

Verloop van het spel:

Het spel wordt om de beurt en met de klok mee gespeeld. Het kind dat het snelst "Steen op steen" zegt, is de eerste bouwmeester en pakt de stapel met bouwplankaarten.

De lastpost

De speler die links van de bouwmeester zit, is de lastpost en deze gooit de dobbelsteen. De dobbelsteen geeft aan hoe sterk hij de bouwmeester (gecontroleerd) mag storen tijdens het bouwen (intensiteit 1-3). Daarvoor trekt hij een stoorkaart en probeert met de daarop afgebeelde actie de bouwmeester uit zijn concentratie te brengen, zodra deze begint te bouwen. Daarbij moet de lastpost zich natuurlijk wel aan de afgesproken storingsintensiteit houden. Als de lastpost wil, mag hij na de helft van de tijd een nieuwe stoorkaart trekken.

De tijdwaarnemer

De speler die rechts van de bouwmeester zit, houdt de tijd bij met de stopwatch. In de basisvariant wordt de stopwatch op 1 minuut gezet. Let op: bij het hanteren van de stopwatch is het raadzaam om jongere kinderen de eerste paar keer te helpen.

De bouwmeester

Nu kan het spel beginnen! De kinderen roepen gezamenlijk, "We gaan Fexen!" en de tijdwaarnemer start de stopwatch. Tegelijkertijd trekt de bouwmeester de bovenste bouwplankaart van de stapel, legt deze voor zich neer en probeert het weergegeven bouwwerk zo snel mogelijk na te bouwen met de bouwstenen. Als de bouwmeester een bouwwerk juist heeft nagebouwd, bevestigen de medespelers dit met een kort, "Oké". De bouwmeester trekt direct een nieuwe bouwplankaart van de stapel en bouwt ook dit bouwwerk na.

Als de bouwmeester zich tijdens het spel realiseert dat het lastig is zich te concentreren of zijn gevoelens onder controle te houden vanwege de afleiding van de lastpost, mag hij een geruststellende kaart trekken en zich kalmeren met de daarop weergegeven actie. Tijdens het kalmeren,



stopt de tijdwaarnemer de stopwatch. Hij start deze weer als de bouwmeester is gekalmeerd en verder gaat bouwen.

Einde van de ronde:

Zodra de stopwatch is afgelopen, roept de tijdwaarnemer, "Stop!" en is de ronde afgelopen. De bouwmeester krijgt voor elke volgemaakte bouwplankaart een Fex-punt uit de voorraad. De bouwplankaarten worden geschud en weer in een stapeltje met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd. Vervolgens worden de rollen (bouwmeester, lastpost, tijdwaarnemer) geruild met de klok mee.

Tips:

- De bouwmeester kan vrij kiezen of hij de stenen (zoals afgebeeld op de kaarten) met de smalle kant of liever met de brede kant naar voren toe neerzet. Belangrijk voor de juiste opbouw zijn de kleuren, posities en ligging (horizontaal/verticaal) van de individuele bouwstenen.
- Als de kinderen meer ervaring krijgen in het bouwen en het spel, kan het moeilijkheidsniveau stijgen (van 4 naar 5 naar 6 bouwstenen per kaart). De bouwmeesters moeten er wel op letten dat ze niet onder of boven hun niveau werken.
- Natuurlijk kunnen ook alle bouwplankaarten in een stapeltje gelegd worden. Op die manier is het spel nog afwisselender.
- Als een kind vijf Fex-puntenchips van 1 punt heeft verzameld, kan hij deze inwisselen tegen een Fex-puntenchip van 5 punten.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als ieder kind drie keer de rol van bouwmeester heeft gespeeld. Iedereen telt zijn verzamelde Fex-punten. Wie de meeste Fex-punten heeft, wint het spel en is de beste bouwmeester. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



De Fex-moeilijkheidsniveaus

Dankzij de Fex-moeilijkheidsniveaus kan het basisspel heel goed aangepast worden aan het presentatieniveau van de kinderen. De bouwmeester mag vóór het spel begint, een niveau bepalen. Bij alle moeilijkheidsniveaus wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld. Ter uitbreiding gelden telkens de regels van de volgende beschreven moeilijkheidsniveaus.

Opmerking: de Fex-moeilijkheidsniveaus zijn een ruwe oriëntatie en worden steeds moeilijker. Ze zijn afhankelijk van de leeftijd van de kinderen, hun werkgeheugen en de zelfregulatie. Ook de tijdsindicaties zijn richtlijnen. Nieuwe bouwmeesters kunnen bijvoorbeeld langer bouwen of een lastpost mag minder storen.

Moeilijkheidsniveau 1:

Tijdsindicatie: 1 ½ minuut

De bouwmeester trekt twee bouwplankaarten en prent zich de bouwwerken in. Hij hoeft de kleuren van de bouwstenen niet te onthouden. Vervolgens draait hij de kaarten weer om en probeert uit het hoofd de bouwwerken na te bouwen. Als hij denkt dat hij de bouwwerken juist heeft nagebouwd, controleert hij ze snel met zijn medespelers en draait hij de bouwplankaarten weer om. Vervolgens pakt de bouwmeester twee nieuwe bouwplankaarten en prent zich de bouwwerken in, enzovoorts.

Voor elk goed bouwwerk krijgt de bouwmeester een Fex-punt.

Moeilijkheidsniveau 2:

Tijdsindicatie: 1 ½ minuut

De bouwmeester trekt een bouwplankaart. Hij prent zich het bouwwerk en de kleuren van de bouwstenen in. Daarna draait hij de kaart weer om. Nu probeert hij om het kleurrijke bouwwerk uit het hoofd na te bouwen. Als hij denkt dat hij het bouwwerk juist heeft nagebouwd, controleert hij het snel met zijn medespelers en draait hij de bouwplankaart weer om. Als hij het bouwwerk goed heeft nagebouwd, ontvangt de bouwmeester een Fex-punt. De bouwmeester trekt vervolgens een nieuwe bouwplankaart, prent zich de afbeelding in, enzovoorts.

Moeilijkheidsniveau 3:

Tijdsindicatie: 1 minuut

De bouwmeester legt drie bouwplankaarten voor zich neer en prent zich de drie bouwwerken goed in. Hij hoeft de kleuren van de bouwstenen niet te onthouden. Zodra hij zich de bouwwerken heeft ingebeeld, draait hij de kaarten om. De tijdwaarnemer tikt met zijn vinger op een van de omgedraaide kaarten. De bouwmeester probeert nu het bouwwerk van die kaart juist na te bouwen. Als de bouwmeester het bouwwerk af heeft, draait hij de betreffende kaart om. Daarna tikt de tijdwaarnemer direct op een andere omgedraaide kaart. De bouwmeester probeert ook dit bouwwerk zo goed mogelijk na te bouwen. Als de bouwmeester nog tijd over heeft, probeert hij het derde bouwwerk na te bouwen. Zodra de tijd om is, worden alle bouwwerken samen gecontroleerd. Voor elk goed bouwwerk krijgt de bouwmeester een Fex-punt.

Tip: bekwame bouwmeesters kunnen moeilijkheidsniveaus 1 en 3 nog moeilijker maken als ze zich ook de kleuren van de verschillende bouwstenen inprenten. In dat geval krijgen ze wel twee minuten de tijd.

Andere spelvarianten:

Bij alle spelvarianten wordt volgens de regels van het basisspel en het gekozen moeilijkheidsniveau gespeeld. Daarnaast gelden de regels van de hieronder beschreven spelvarianten.

De solovariant

Je kunt dit spel natuurlijk ook alleen spelen. In de solovariant is er geen lastpost, maar de bouwmeester speelt tegen de tijd. De bouwmeester start de stopwatch en bouwt zo snel mogelijk drie bouwwerken na (met openliggende bouwplankaarten of uit het hoofd). Als hij klaar is, stopt hij de stopwatch. Daarna probeert hij zijn eigen record te verbreken.

Spelvarianten voor jonge bouwmeesters

Deze varianten zijn heel geschikt als kleine bouwmeesters pas beginnen in de bouwwereld:

- Jonge bouwmeesters kunnen de bouwwerken eerst plat op de tafel nabouwen.
- Bij de overgang naar driedimensionale bouwwerken mogelijk ze eerst de kleuren van de bouwstenen achterwege laten. Op die manier kunnen ze zich eerst concentreren op de vorm van het bouwwerk en ervoor zorgen dat die overeenkomt met de bouwplankaart.

Spelvarianten voor razendsnelle bouwmeesters- met Fex-effect

In deze variant speelt elke bouwmeester na elkaar twee ronden:

- In de eerste ronde bouwt de bouwmeester zo snel mogelijk drie bouwwerken goed na (met openliggende bouwplankaarten of uit het hoofd), zonder dat hij gestoord wordt door een lastpost. De tijdwaarnemer stopt de tijd als de bouwmeester klaar is. De tijden van elke bouwmeester worden genoteerd op een stuk papier.
- In de tweede ronde bouwt de bouwmeester weer zo snel mogelijk drie bouwwerken. Maar nu mag de lastpost de bouwmeester storen. De bouwmeester probeert hem te negeren. De tijdwaarnemer stopt de stopwatch als de bouwmeester klaar is.

Na de tweede ronde worden de nieuwe tijden van elke bouwmeester opgeschreven. De bouwmeester die in beide ronden in totaal de minste tijd nodig had, wint het spel.

Tip: Deze spelvariant is heel geschikt om kinderen bewust te maken dat je sneller bent als je ongestoord kunt werken. Dat geldt natuurlijk ook voor het maken van huiswerk. En, ze leren ook dat het belangrijk is om de deur dicht te doen en de muziek, computer of mobiele telefoon uit te zetten als ze hun huiswerk maken of studeren.

Tip: Je kunt de verschillende varianten natuurlijk ook met elkaar combineren.



Fex – Les imperturbables petits architectes !

Idée de jeu :

Dr Sabine Kubesch et Laura Walk, ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen de l'université d'Ulm en Allemagne

Dr Xuezhao Lan, Harvard Graduate School of Education, Cambridge, États-Unis

Illustration:
Sonja Hansen

Un jeu Fex passionnant pour 2 à 5 architectes en herbe, à partir de quatre ans, et avec trois niveaux de difficulté supplémentaires pour de nouveaux défis ludiques. Une variante pour jouer seul et d'autres variantes de jeu avec effets Fex sont également proposées.

Joueurs : 2 - 4

Âge : à partir de 4 ans

Durée du jeu : environ 20 minutes

Pierre par pierre – seuls ceux qui s'appliquent à construire sans se laisser distraire remportent ce jeu de construction. Mais voilà qui est plus facile à dire qu'à faire. Un trouble-fête essaie par tous les moyens de perturber et distraire les architectes en herbe pendant leur travail. Grâce au jeu « Les imperturbables petits architectes », les enfants stimulent leur mémoire de travail et leur capacité à cibler leur concentration, et donc à ne pas se laisser déconcentrer. Ce jeu permet également aux enfants de s'entraîner à maîtriser eux-mêmes leurs émotions. Toutes ces capacités permettent de développer les performances d'apprentissage scolaire.

Matériel de jeu : 24 blocs de construction colorés
30 cartes de construction pour 3 niveaux de difficulté différents
Rose (difficile) : 12 cartes avec 6 blocs de construction
Beu (moyen) : 12 cartes avec 5 blocs de construction
Vert (facile) : 6 cartes avec 4 blocs de construction
6 cartes de distraction
6 cartes de relaxation
1 chronomètre
1 dé
15 jetons de points Fex (= 5 points)
20 jetons de points Fex (= 1 point)
1 règle du jeu

Remarque :

Il est recommandé qu'un adulte explique aux enfants l'utilisation du matériel et les règles du jeu avant le début de la partie.

Les cartes de distractions :

Chaque carte de distraction indique une action à effectuer. Lors de chaque manche, l'un des enfants doit endosser le rôle du distrayeur. Pour chaque action, il ne s'agit pas de distraire en étant le plus bruyant possible, mais en fonction de l'intensité indiquée par le dé. Lorsqu'il essaie de distraire l'autre joueur, l'enfant doit en effet savoir se contrôler. Le dé indique ainsi trois intensités différentes de distraction :



léger



moyen



difficile

En fonction de ce qu'il obtient au dé, le distrayeur doit effectuer l'une des actions des cartes de distraction :

Taquinier

Le distrayeur donne une pichenette sur le bras ou l'épaule de l'architecte.



tout juste l'effleurer



de légères pichenettes répétées



des pichenettes régulières



Tapoter sur la table

Le distrayeur tapote plusieurs fois sur la table du bout des doigts.



tapoter très légèrement



tapoter un peu plus fort



tapoter bruyamment près de l'architecte



Faire le tour de la table

Le distrayeur fait plusieurs fois le tour de la table en passant près de l'architecte.



marcher à pas feutrés



marcher normalement



marcher rapidement et un peu bruyamment



Regarder par-dessus l'épaule

Le distrayeur regarde par-dessus l'épaule de l'architecte.



rester seulement derrière
et regarder



se rapprocher et regarder parfois
à droite, parfois à gauche



presque toucher l'architecte
en regardant



Siffler ou fredonner

Le distrayeur siffle ou de fredonne plusieurs fois.



siffler ou fredonner des tonalités
douces et légères



siffler ou fredonner un peu plus fort



siffler ou fredonner des mélodies
plus longues et plus bruyantes



Taper du pied

Le distrayeur tape régulièrement du pied sous la table.



taper du pied très légèrement



taper du pied un peu plus fort



taper bruyamment du pied sur le sol
et aussi tout doucement sur le pied
de l'architecte



Les cartes de relaxation :

Les six cartes de relaxation proposent diverses techniques de détente aux enfants. Cela leur permet de se comporter correctement et de se calmer lorsqu'ils ne maîtrisent plus vraiment leurs émotions :

Respirer profondément



L'architecte respire
profondément jusqu'à 6 reprises,
de puis se détend

Compter jusqu'à 10



L'architecte compte tout bas
ou tête jusqu'à 10.

S'éloigner brièvement de la situation



L'architecte se lève, se retourne
et fait quelques pas

S'étirer et croiser les bras



L'architecte se détend, croise les bras,
puis s'étire assez longtemps.

Penser à quelque chose d'agréable



L'architecte pense à une situation
agréable et apaisante.

Fex-Joker



L'architecte cherche la meilleure
méthode d'apaisement (sa propre
méthode ou celle d'une carte).

Préparation du jeu :

Installez les blocs de construction au milieu de la table. Avant le début de la partie, les enfants décident du niveau de difficulté des cartes de construction. Les cartes de construction correspondant au niveau choisi (= couleur du rebord des cartes) sont regroupées et empilées faces cachées. Les cartes de distraction et de relaxation sont également mélangées, puis empilées séparément faces cachées. Préparez le chronomètre, le dé et les jetons de points Fex.

Déroulement du jeu :

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui sait dire « Pierre par pierre » le plus rapidement possible devient le premier architecte et prend la pile des cartes de construction.

Le distrayeur

Le joueur situé à gauche de l'architecte devient alors le distrayeur et lance le dé. Le dé lui indique avec quelle intensité il peut distraire l'architecte lors de sa construction (de 1 à 3). Il prend ainsi une carte de distraction dans la pile. Selon l'action qu'elle présente, il essaie alors de déranger l'architecte dès qu'il commence à construire. Le distrayeur doit bien entendu respecter l'intensité qu'il a obtenue au dé. Lorsqu'il le souhaite, le distrayeur peut tirer une autre carte de distraction dans la pile dès que la moitié du temps s'est écoulée.

Le chronomètreur

Le joueur situé à droite de l'architecte devient le chronomètreur et se charge donc du chronomètre. Dans la variante de base, il le règle sur 1 minute. Attention : au début, il est conseillé d'aider les enfants à utiliser le chronomètre !

L'architecte

Le jeu peut désormais commencer ! Ensemble, les enfants annoncent le signal de départ « Flex, c'est parti ! » et le chronomètreur lance le décompte du temps. Au même moment, l'architecte prend la première carte de construction de la pile choisie. Il pose la carte devant lui et essaie alors de reproduire la construction colorée le plus rapidement possible. Si l'architecte a bien reproduit la construction illustrée, les autres joueurs le confirment en annonçant

« okay ». L'architecte prend tout de suite la prochaine carte de construction de la pile et tente de reproduire le modèle illustré.

Pendant la partie, si l'architecte remarque qu'il a du mal à se concentrer et à maîtriser ses émotions à cause du distrayeur, il peut alors prendre une carte de la pile de relaxation et se détendre en suivant les conseils. Le chronomètreur doit stopper le décompte du temps pendant cette période de détente. Il enclenche de nouveau le chronomètre dès que l'architecte s'est apaisé et a recommencé sa construction.



Fin de la manche :

Dès que le temps imparti pour la construction s'est écoulé, le chronomètreur annonce « Stop ! » et la manche est terminée. Pour chaque carte de construction qu'il a réussi à reproduire, l'architecte obtient un point Fex puisé dans la réserve. Toutes les cartes de construction sont de nouveau mélangées et empilées faces cachées. Les rôles (architecte, distrayeur, chronomètreur) sont ensuite décalés d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre.

Conseils :

- L'architecte peut décider librement d'empiler les blocs de construction (comme illustré sur les cartes) avec la face la plus petite ou la face la plus grande vers l'avant. Pour construire correctement, il est essentiel de respecter les couleurs, emplacements et orientations (verticale/horizontale) de chacun des blocs de construction.
- En acquérant de l'expérience de jeu et de construction, les enfants peuvent augmenter les niveaux de difficulté (de 4 à 5, puis 6 blocs de construction par carte). Les architectes doivent faire attention à ne pas se sous-estimer ou se surestimer.
- Toutes les cartes de construction peuvent également être rassemblées dans une seule et même pile. Cela permet de varier le jeu !
- Si un enfant a collecté cinq jetons de 1 point Fex, il peut les échanger contre un jeton à 5 points.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsqu'un enfant a endossé trois fois le rôle d'architecte. Chacun peut désormais compter les points Fex qu'il a accumulés. Le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de points Fex remporte la partie et devient le plus grand des architectes en herbe. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Les niveaux de difficulté Fex :

Les niveaux de difficulté Fex permettent d'adapter très facilement le jeu de base aux capacités des enfants. Avant le début du jeu, l'architecte doit ainsi choisir un niveau. Tous les niveaux de difficulté se jouent avec les règles du jeu de base. En complément s'appliquent les règles des niveaux de difficulté décrits ci-après.

Remarque : les niveaux de difficulté Fex ont été conçus pour donner une orientation générale et leur difficulté est croissante. Ils dépendent de l'âge des enfants ou de leur mémoire de travail et de leur maîtrise de soi. Les durées sont également fournies à titre indicatif : les architectes en herbe peuvent par exemple disposer d'un temps de construction plus long et le distrayeur peut les déranger avec moins d'intensité.

Niveau de difficulté 1 :

Durée : 1 ½ minute

L'architecte tire deux cartes de construction et les observe attentivement. Il ne doit pas prêter attention aux couleurs des blocs de construction. Il retourne ensuite les cartes et essaie de reproduire les deux constructions en se les remémorant. Dès qu'il pense avoir correctement assemblé ses constructions, il les vérifie rapidement avec les autres joueurs en retournant les deux cartes. L'architecte retourne ensuite deux nouvelles cartes de construction et les observe attentivement, et le jeu se poursuit ainsi. L'architecte reçoit un point Fex pour chaque construction réussie.

Niveau de difficulté 2 :

Durée : 1 ½ minute

L'architecte tire une carte de construction. Il observe attentivement la construction et les couleurs des blocs, puis retourne la carte. Il essaie désormais de reproduire la construction colorée en se la remémorant. Dès qu'il pense que sa construction est correcte, il la vérifie rapidement avec les autres joueurs en retournant la carte. L'architecte obtient un point Fex seulement s'il a correctement reproduit la construction. Il prend ensuite une nouvelle carte de construction et l'observe attentivement, et le jeu se poursuit ainsi.

Niveau de difficulté 3 :

Durée : 1 minute

L'architecte pose trois cartes de construction devant lui et les observe attentivement. Il ne doit pas prêter attention aux couleurs des blocs de construction. Lorsqu'il pense avoir bien mémorisé les constructions, il retourne les cartes. Le chronomètreur indique alors du doigt une carte de construction face cachée. L'architecte doit désormais reproduire exactement cette construction. Dès qu'il a terminé, il retourne la carte correspondante. Le chronomètreur indique alors immédiatement la construction suivante. L'architecte essaie également de reproduire correctement cette construction. S'il lui reste du temps, il peut tenter de reproduire la troisième construction. Une fois le temps écoulé, toutes les constructions sont vérifiées avec les autres joueurs. L'architecte reçoit un point Fex pour chaque construction réussie.

Remarque : les architectes confirmés peuvent augmenter la difficulté des niveaux 1 et 3 en mémorisant également les couleurs des blocs de construction. Mais il faut alors allonger la durée à deux minutes au minimum !

Variantes de jeu supplémentaires :

Toutes les variantes du jeu se jouent avec les règles du jeu de base et les niveaux de difficulté choisis. En complément s'appliquent les règles des variantes de jeu décrites ci-après.

La variante solo

Le jeu peut bien entendu être joué seul également. Dans la variante solo, il n'y a aucun distrayeur, l'architecte est alors chronométré. Il doit reproduire aussi rapidement que possible les trois constructions (avec les cartes de constructions retournées ou de mémoire) et arrête le chronomètre dès qu'il a terminé. L'architecte essaie ensuite de battre son propre record !

Variantes de jeu pour les jeunes architectes

Ces variantes sont idéales pour découvrir le monde de la construction :

- Pour commencer, les jeunes architectes peuvent reproduire les constructions à plat sur la table.
- Lors du passage à la construction en trois dimensions, les couleurs des blocs de construction peuvent être ignorées. Il est ainsi plus facile de construire, car seule la forme de la construction doit correspondre à celle de la carte.

La variante de jeu pour les architectes super rapides – avec son effet Fex !

Dans cette variante du jeu, les architectes jouent les uns après les autres jusqu'à ce que chacun ait effectué deux manches :

- Lors de la première manche, l'architecte reproduit aussi rapidement que possible les trois constructions (avec les cartes de constructions faces visibles ou de mémoire), sans être dérangé par le distrayeur. Le chronomètreur prend note du temps que l'architecte a nécessité. Les temps chronométrés pour chaque architecte sont ainsi notés sur une feuille.
- Lors de la deuxième manche, l'architecte reproduit de nouveau aussi rapidement que possible trois constructions. Mais le distrayeur est désormais autorisé à le déranger. L'architecte essaie d'ignorer ses efforts pour le déranger. Le chronomètreur prend de nouveau note du temps nécessaire.

Une fois que chaque joueur a effectué ses deux manches, les temps de chaque architecte sont additionnés. Celui qui a nécessité le moins de temps au total pour les deux manches a remporté la partie.

Remarque : cette variante de jeu est idéale pour faire comprendre aux enfants qu'ils travaillent plus rapidement lorsqu'ils ne sont pas dérangés. Et cela vaut aussi pour les devoirs scolaires, bien entendu. Donc dès qu'il est l'heure de faire ses devoirs ou apprendre ses leçons, il faut fermer les portes et éteindre la musique, les ordinateurs et le téléphone portable !

Astuce : il est bien entendu également possible de combiner les variantes entre elles !