

**L**e Club des Éléphants vous souhaite la bienvenue !

A l'heure actuelle, les enfants et les parents sont de plus en plus exigeants lorsqu'ils choisissent un jeu – et cela, à juste titre. En effet, les activités ludiques constituent une partie importante du développement des enfants. Lorsqu'ils participent à un jeu, les enfants apprennent à connaître leurs aptitudes, à rivaliser avec d'autres enfants, à gagner et à perdre.

Et pour cela, le jeu doit être suffisamment difficile. Les jeux de cette série vous permettront de vous amuser pendant des heures entières !

Le Club des Éléphants est une série de jeux d'excellente qualité, pour les enfants de 3 à 8 ans :

Toutes les figurines sont en bois et sont suffisamment grandes pour les petites mains. Les éléments en carton sont superbement illustrés – avec de nombreux éléments en 3 dimensions – et donnent l'impression d'évoluer dans un véritable monde ludique.

Des illustrations colorées et gaies expliquent clairement le déroulement de l'histoire. En outre, les règles de ces jeux sont faciles à comprendre, ce qui permet aux plus petits de commencer à jouer directement.

## LA CHASSE AUX CAROTTES

Un jeu très amusant pour 2 à 4 enfants de 3 ans et plus.

### Contenu :

- Environnement ludique en 3 dimensions comprenant
- 1 plateau de jeu et 1 clôture de jardin
- 1 figurine en bois de jardinier
- 4 petits lapins en bois de 4 couleurs différentes
- 2 buissons en bois
- 1 jeu de carottes
- 1 dé

### Attention !

Nous conseillons aux parents de préparer eux-mêmes le jeu à l'avance et de passer ensuite en revue le reste des règles du jeu avec les enfants.

### Préparation du jeu :

- Etalez le plateau du jeu sur la table et montez la clôture du jardin, afin d'obtenir une maison avec un potager (voir figure 1, 2, 3 et 4 de la page 17).
- Placez les 2 buissons sur le plateau du jeu, aux emplacements prévus à cet effet (voir figure 5 de la page 18).
- Placez les carottes dans le potager, sur les carottes dessinées sur le plateau (voir figure 5).
- Placez le jardinier derrière la porte de droite de la maison (voir figure 5).

### Vous pouvez maintenant lire aux joueurs l'histoire suivante :

La famille Lapin veut faire un gâteau aux carottes. Mais pour cela, il leur faut des carottes ! De délicieuses carottes poussent dans le potager.



Vous voulez aider les petits lapins à aller chercher des carottes ? Mais attention ! Il ne faut pas que le jardinier vous voie ! En chemin, tu peux te cacher derrière un buisson ou sous la clôture. Mais si le jardinier se retourne... et qu'il peut te voir, tu dois alors repartir à toute vitesse te cacher dans ton terrier et réessayer un peu plus tard !

### **But du jeu :**

Le petit lapin qui revient le premier au terrier des lapins et qui parvient à y déposer une carotte sur la table a gagné.

### **Le jeu peut commencer :**

Chacun des joueurs doit choisir un petit lapin d'une couleur différente et le déposer dans le terrier des lapins (=case de départ/d'arrivée), sur le lit de la même couleur que celle du petit lapin. C'est le plus jeune joueur qui commence à jouer et les autres continuent après lui, en suivant le sens des aiguilles d'une montre. Le plateau présente 4 cases bleues (le chemin du jardinier), 13 cases couleur sable (le chemin des lapins) et un terrier de lapins, qui correspond à la case de départ et d'arrivée. Sur les 13 cases des lapins, 7 se trouvent sous terre : vous pouvez les reconnaître à leur bord en couleur. Sur ces cases, les lapins sont en sécurité, car le jardinier ne peut les voir que lorsqu'ils sortent du terrier. Regardez figure 5 de la page 18 : Les dessins vous permettront de savoir précisément sur quelles cases vous êtes en sécurité ou non.

Lance le dé et regarde ce que tu obtiens :

### **\* Il y a un petit lapin sur ton dé ?**

6 Saute avec ton petit lapin jusqu'à la prochaine case libre.

Il ne peut y avoir qu'un seul petit lapin par case.

Tu peux toujours sauter par-dessus les autres petits lapin.

### **\* Il y a deux petits lapins sur ton dé ?**

Saute avec ton petit lapin jusqu'à la deuxième case libre. Si le jardinier peut te voir alors que c'était à toi de jouer, tu dois vite retourner au terrier. Tu repartiras de la case de départ lorsque ce sera à nouveau ton tour de jouer.

### **\* Tu vois la tête du jardinier sur le dé ?**

Fais avancer le jardinier d'une case sur son chemin (bleu).

### **Les 5 cases du jardinier :**

Au début, il est derrière la maison : il ne peut donc pas voir les petits lapins (vous).

1. Sur la première case, il va sortir et se dirige vers la case bleue qui est devant la maison : il peut maintenant voir le terrain situé sur la pelouse, et donc, le petit lapin qui s'y trouve.
2. Sur la deuxième case, il se retourne pour prendre l'arrosoir et discute avec sa femme. Il tourne maintenant le dos aux petits lapins et ne peut donc plus les voir.
3. Sur la troisième case, il se retourne encore et peut à nouveau voir le terrain cité plus haut.
4. Sur la quatrième case, il passe par la porte du jardin et voit tous les petits lapins qui se trouvent dans son potager.
5. Sur la cinquième case, il sort du jardin, repasse derrière la maison et attend à nouveau derrière la porte. Il ne peut plus voir les petits lapins.



### **Que font les petits lapins, si le jardinier change de place ?**

Sur la figure 5, vous verrez exactement sur quelles cases vous êtes en sécurité ou non. ATTENTION ! Tous les petits lapins que le jardinier peut voir doivent retourner immédiatement dans le terrier et remettre leur carotte dans le potager. Si ton petit lapin est derrière un buisson ou dans le trou sous la clôture, tu peux le laisser là où il est, car le jardinier ne peut pas le voir.

### **Quand as-tu le droit de prendre une carotte ?**

Quand ton petit lapin arrive dans le potager, il peut prendre une carotte et la mettre devant lui sur la table.

Si le jardinier arrive ensuite dans le jardin et que ton petit lapin n'a pas pu se cacher, le petit lapin doit alors retourner à la case de départ et remettre la carotte dans le potager.

Si le petit lapin est dans le trou sous la clôture auprès de l'entrée ou derrière le buisson, il a de la chance. Il ne se passe rien. Au prochain tour, le petit lapin pourra faire un autre bond (sauf... si le jardinier le voit !).

Lorsque tu es ressorti du potager, essaie de retourner aussi vite que possible dans le terrier !

### **Qui gagne ?**

Le petit lapin qui retourne le premier au terrier avec une bonne petite carotte a gagné. Mais tu n'es pas obligé d'arrêter. Tous les petits lapins peuvent retourner au terrier et le jeu peut recommencer.

Dans la boîte, tu trouveras quelques carottes supplémentaires : tu peux donc continuer à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carottes.

Dans ce cas, c'est le joueur qui a récolté le plus de carottes qui a gagné.

**Amusez-vous bien !**



**W**elkom bij De spelende Olifant!

Kinderen en ouders zijn tegenwoordig bij het kiezen van spellen veeleisender dan vroeger – en terecht. Want spellen zijn voor alle kinderen een belangrijk onderdeel van hun ontwikkeling.

Tijdens het spelen van een spel leren kinderen hun vaardigheden kennen, wedijveren ze met andere kinderen en leren ze winnen en verliezen. Het spel moet daarbij ook tegen een stootje kunnen. De spellen uit deze serie zorgen voor urenlang speelplezier!

De spelende Olifant is een serie spellen van topkwaliteit voor kinderen van 3 tot en met 8 jaar:

Alle speelfiguren zijn van hout en extra groot voor kleine handjes. De prachtig geïllustreerde speelborden, vaak uitgevoerd met 3-D opzetstukken, bieden de aanblik van een echte speelwereld.

De kleurrijke en vrolijke illustraties laten duidelijk de lijn van het verhaal zien. Bovendien zijn de spelregels gemakkelijk te begrijpen, zodat ook de kleintjes direct mee kunnen spelen.

## WIJ WILLEN WORTELJESTAART!

Een vrolijk spel voor 2 - 4 kinderen vanaf 3 jaar.

### Inhoud:

- 3-D-speelwereld bestaande uit 1 speelbord en 1 insteekbaar tuinhek
- 1 houten boer/speelfiguur
- 4 houten konijntjes in 4 kleuren
- 2 houten struiken
- losse worteltjes
- 1 dobbelsteen

### Let op ouders!

Wij raden u aan eerst zelf de spelvoorbereiding uit te voeren en pas daarna met de kinderen de rest van deze spelregels door te nemen.

### Spelvoorbereiding:

- Leg het speelbord op tafel en zet het met het tuinhek zo in elkaar dat er een huis met een omheinde moestuin ontstaat. (zie afbeelding 1, 2, 3 en 4 op pagina 17).
- Zet de 2 struiken op de aangegeven plaatsen op het speelveld (zie afbeelding 5 op pagina 18).
- Leg de losse worteltjes in de moestuin op de getekende worteltjes (zie afbeelding 5).
- Zet de boer achter de rechterdeur van het huis. (zie afbeelding 5).

**Nu kunt u het volgende verhaaltje voorlezen aan de spelers:**

Familie Konijn wil een worteltjestaart bakken. Maar daar hebben ze worteltjes voor nodig.



In de moestuin groeien heerlijke worteltjes. Helpen jullie de konijntjes om worteltjes te halen? Maar pas op, want de boer mag jullie niet zien! Onderweg kun je je verstoppen achter een struik of onder het hek. Maar als de boer zich omdraait ... en je bent zichtbaar, dan moet je vliegensvlug terughollen naar je veilige hol om het later opnieuw te proberen!

### Doel van het spel:

Het konijntje dat als eerste het konijnenhol bereikt en daar een worteltje op tafel kan leggen, wint het spel.

### Het spel kan beginnen:

Kies een konijntje van een kleur en zet dit in het konijnenhol (=start/finishveld) op het bedje van dezelfde kleur.

De jongste speler mag beginnen en je speelt in de richting van de wijzers van de klok.

Op het speelbord zie je 4 blauwe speelvelden (het pad van de boer), 13 bruine speelvelden (het pad van de konijnen) en een konijnenhol, dat het start- en eindpunt vormt.

Van de 13 speelvelden van de konijnen liggen er 7 onder de grond; dat kun je zien aan de gekleurde rand. Op die velden zijn de konijnen veilig, want alleen als je konijntje boven de grond zit, kan de boer het zien. Kijk maar naar afbeelding 5 op pagina 18 daarop staat precies aangegeven welke speelvelden onveilig zijn en welke niet.

Gooi met de dobbelsteen en kijk wat je hebt gegooid:

### \* Heb je één konijntje gegooid?

Huppel met je konijn naar het volgende vrije veld.

*Op elk veld mag maar één konijntje staan.*

*Je mag altijd over andere konijntjes heen springen.*

### \* Heb je twee konijntjes gegooid?

Huppel met je konijntje naar het tweede vrije veld.

*Als na je beurt de boer je kan zien, moet je weer gauw naar het hol rennen. Probeer het in je volgende beurt opnieuw.*

### \* Heb je het hoofd van de boer gegooid?

Zet de boer een stapje verder op zijn (blauwe) pad.

### De 5 stappen van de boer:

Aan het begin staat hij achter het huis en kan hij jullie, de konijntjes, dus niet zien.

Bij de eerste stap gaat hij naar buiten, naar het blauwe veld vóór het huis; nu kan hij het speelveld op het grasveld zien. En daarop het konijn dat daar zit.

Bij de tweede stap draait hij zich om, loopt naar de gieter en praat met zijn vrouw. Hij staat nu met zijn rug naar de konijntjes toe en kan ze dus niet zien.

Bij de derde stap draait hij zich weer om en kan opnieuw het eerder genoemde speelveld zien.

Bij de vierde stap loopt hij door het tuinpoortje en ziet de konijntjes in zijn moestuin.

Bij de vijfde stap gaat hij de tuin uit, loopt achter het huis langs en wacht weer achter de deuropening. Hij kan de konijntjes nu niet zien.

### Wat doen de konijntjes als de boer is verplaatst?

Op afbeelding 5 staat precies aangegeven op welke velden de konijnen veilig zijn als de boer kijkt.



PAS OP! Alle konijntjes die hij dan kan zien, moeten meteen terug naar het konijnenhol en hun wortel terugleggen in de moestuin. Alleen als jouw konijntje op dat moment achter een struik staat, mag het blijven staan, want daar kan de boer hem niet zien.

### **Wanneer mag je een worteltje pakken?**

Als jouw konijntje in de moestuin komt, mag het een worteltje pakken en vóór zich op tafel leggen. Als daarna de boer ook in de tuin komt en jouw konijn heeft zich niet kunnen verstoppen, dan moet het konijntje terug naar het startveld en de wortel terugleggen.

Als het konijntje in het gat onder het hek bij de uitgang of achter de struik staat, heeft het geluk. Er gebeurt niets. Nu kan het konijntje bij de volgende beurt verder huppelen (tenminste... als de boer niet kijkt!)

Ben je eenmaal de tuin uit, probeer dan zo snel mogelijk naar het konijnenhol te komen!

### **Wie wint?**

Het konijntje dat als eerste het konijnenhol met een lekkere wortel heeft bereikt, wint. Je hoeft niet precies uit te komen. Alle konijntjes keren terug naar het hol en het spel kan opnieuw beginnen.

In het spel vind je een paar extra wortels, zodat je ook kunt doorspelen totdat alle wortels op zijn.

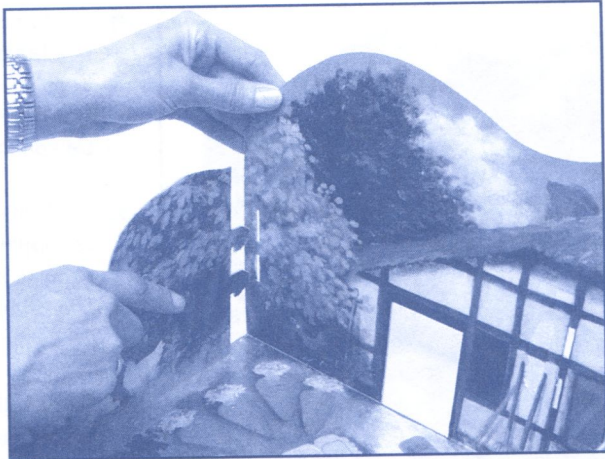
De speler die in dat geval de meeste wortels heeft binnengebracht, wint het spel.

**Veel plezier!**





1



2



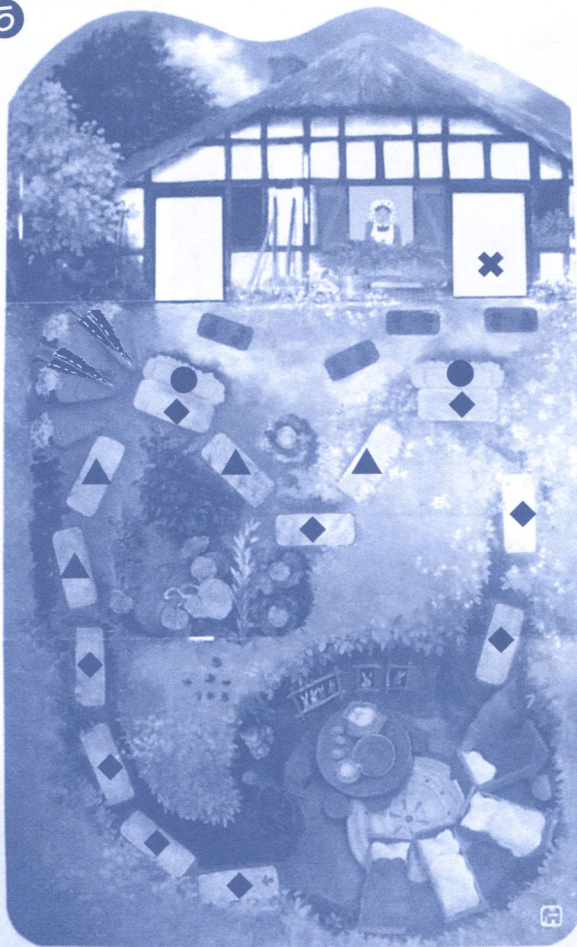
3



4



5



◆ Die Kaninchen sind geschützt.  
 Les lapins sont en sécurité.  
 I conigli sono al sicuro.  
 The rabbits are safe.  
 De konijnen zijn veilig.

▲ Die Kaninchen sind nicht geschützt.  
 Les lapins ne sont pas en sécurité.  
 I conigli non sono al sicuro.  
 The rabbits are not safe.  
 De konijnen zijn niet veilig.

● Hier stellen Sie die Büsche auf.  
 Placez les buissons ici.  
 Qui mettete le siepi.  
 Here you place the hedges.  
 Zet hier de struiken.

✕ Der Gärtner steht hinter dem Haus in der rechten Türöffnung.  
 Le jardinier est derrière la porte de droite de la maison.  
 Il contadino sta dietro la porta destra della casa.  
 The farmer stands behind the right-hand door of the house.  
 De boer staat achter de rechterdeur van het huis.

🥕 Die Möhren  
 Des carottes  
 Le carote  
 The carrots  
 De worteltjes

