

littleASSOCIATION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



X 30



Leeftijd: 2,5 tot 5 jaar
2 tot 4 spelers
Duur van het spelletje: 10 min.



Inhoud:

3 dieren (1 konijn, 1 kikker, 1 koe)
3 omgevingskaarten (de moestuin, de vijver, de wei)
30 kaarten met elementen die in de 3 omgevingen passen

Omgeving van het konijn: de moestuin

De wortel
De slakrop
De egel
De slak
De gieter
De hark
De vogelverschrikker
Het konijn
De mand
De tomaat



Omgeving van de kikker: de vijver

De rietstengel
De vlinder
De eend
De kikker
De libel
De vis
De schildpad
Het jong eendje
De reiger
Het bootje



Omgeving van de koe: de wei

De drinkbak
De appel
De koebel
Het hek
De vogel
De klaproos
De melkammer
De koe
De bijenkorf
De bij



Vorbereiding:

Het konijn, de koe en de kikker, plus de drie omgevingskaarten, worden midden op tafel gelegd.

De 30 kaarten met elementen worden geschud en worden op elkaar midden op tafel gelegd; dit is het stapeltje.

Verloop van het spel:

De jongste speler draait een kaart van het stapeltje om. Alle kinderen bekijken deze kaart en proberen te bedenken bij welke omgeving het element hoort dat op deze kaart staat. Als ze dat eenmaal ontdekt hebben, pakken ze gauw het dier dat met deze omgeving overeenkomt en zetten het op de juiste omgevingskaart.

De speler die als eerste het juiste dier geplaatst heeft, wint de omgedraaide kaart.

(Voorbeeld: Op de omgedraaide kaart staat een vis. De vis maakt deel uit van de omgeving van de kikker, dat wil zeggen de vijver. Degene die als eerste zijn kikker op de omgevingskaart van de vijver geplaatst heeft, wint de kaart met de vis erop.)

Als een speler zich vergist, moet hij een eerder gewonnen kaart onderop het stapeltje leggen. (Als hij nog niets gewonnen heeft, gebeurt er niets).

Vervolgens draait de speler die links van de jongste speler zit een nieuwe kaart om en het spelletje gaat op dezelfde manier verder.

Wie wint?

Al naargelang de gewenste speeltijd kan men van te voren afspreken dat de winnaar is:

- de speler die de meeste kaarten gewonnen heeft als het stapeltje op is;
- **of** de speler die als eerste vijf kaarten gewonnen heeft.

(F) Règle du jeu

littleASSOCIATION

Age : de 2,5 à 5 ans

2 à 4 joueurs

Durée: 10 mn



Contenu :

3 animaux (1 lapin, 1 grenouille, 1 vache)

3 cartes univers (le potager, la mare, le pré)

30 cartes éléments appartenant aux 3 univers

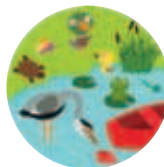
Univers du lapin : le potager

La carotte
La salade
Le hérisson
L'escargot
L'arrosoir
Le râteau
L'épouvantail
Le lapin
Le panier
La tomate



Univers de la grenouille : la mare

Le jonc
Le papillon
Le canard
La grenouille
La libellule
Le poisson
La tortue
Le caneton
Le héron
La barque



Univers de la vache : le pré

L'abreuvoir
La pomme
La cloche
La barrière
L'oiseau
Le coquelicot
Le pot à lait
La vache
La ruche
L'abeille



Préparation :

Le lapin, la vache, la grenouille ainsi que les 3 cartes univers sont positionnés au centre de la table.

Les 30 cartes sont mélangées et posées en tas au centre de la table ; elles constituent la pioche.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur retourne une carte de la pioche.

Tous les enfants regardent alors cette carte et tente de découvrir à quel univers celle-ci appartient. Une fois qu'ils ont découvert de quel univers cet élément est issu, ils s'empressent de saisir l'animal correspondant et le pose sur l'univers adéquat.

Le 1^{er} joueur à poser le bon animal, gagne la carte retournée.

(Ex : la carte retournée est le poisson. Le poisson fait partie de l'univers de la grenouille : la mare. Le plus rapide à poser la grenouille sur la carte « univers mare » gagne la carte « poisson ».)

Si un joueur se trompe, il remet sous la pioche une carte précédemment gagnée. (S'il n'en possède pas encore, alors rien ne se passe).

Puis le joueur placé à la gauche du plus jeune, retourne une nouvelle carte et la partie reprend.

Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de cartes lorsque la pioche est épuisée,
- **ou** le premier joueur à totaliser 5 cartes.