

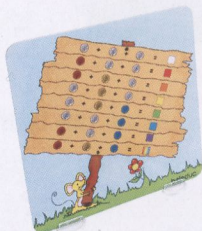


22707 Mixola

De spelers gaan afwisselend met hun pionnen over het speelveld. Bij iedere zet moeten ze de kleuren van de gegooide slakken mengen. Bij het mengen van de kleuren is veel concentratie gevraagd. Met een beetje geluk ben jij de eerste die het doel in het midden van de slak bereikt en het spel wint.

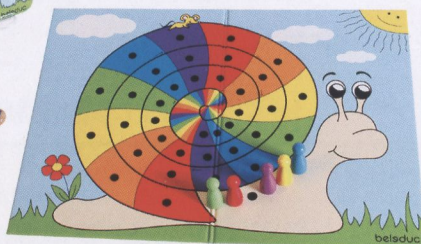
Vorbereiding op het spel

Eerst wordt het spel voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Daarna moet het overzicht van de gemengde kleuren in de kaartenhouder worden gestoken en voor alle medespelers goed zichtbaar worden gepositioneerd. Dit overzicht helpt de spelers om zich in het verloop van het spel te oriënteren. De dobbelstenen liggen eveneens klaar. Nu mag elk kind nog een pion uitzoeken en op een startvakje aan de hals van de slak zetten. De speler met de meest bonte kleding mag beginnen.

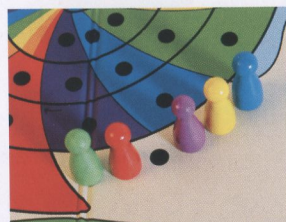


Overzicht van de gemengde kleuren neerleggen

Dobbelstenen in vorm van slakken klaarleggen



Spel in het midden van de tafel leggen



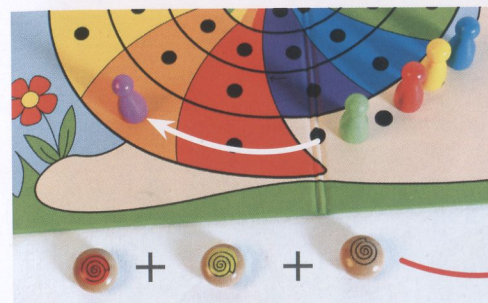
Pionnen uitkiezen en op de startpositie zetten

Opmerking m.b.t. de dobbelstenen

Er zijn slakken in drie verschillende kleuren. Iedere slak heeft een gekleurd slakkenhuis (rood, geel of blauw) aan de ene kant en een houtkleurig (= „wit“) slakkenhuis aan de andere kant. De spelers moeten alle drie slakken in beide handen nemen, ze goed schudden en dan op de tafel gooien. De kleuren van de drie slakken worden nu gemengd en geven dan een spelkleur. Het overzicht van de gemengde kleuren laat jullie zien welke kleurencombinatie uit de gegooide kleuren ontstaat.

Spelverloop

De eerste speler neemt nu alle drie dobbelstenen in beide handen, schudt ze goed en gooit ze op de tafel. Nu moeten jullie goed kijken. Welke kleuren zijn er gegooid?



Voorbeeld: De eerste speler gooit rood, geel en „wit“. Nu kan hij op het overzicht van de gemengde kleuren zien welke gemengde kleur hieruit ontstaat. In dit geval ontstaat oranje uit rood en geel. Nu mag hij zijn pion op het eerstvolgende oranje vakje zetten.

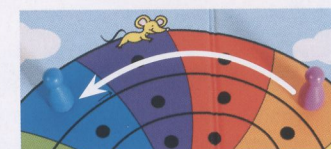
Nu is de volgende speler aan de beurt. Gespeeld wordt met de wijzers van de klok mee.

Wat gebeurt er wanneer er op het gekleurde vakje al een pion van een medespeler staat?

Wanneer er op een gekleurd vakje reeds een medespeler staat, kan de speler die aan de beurt is hem verdringen. Hoe dat gaat? De pion van de medespeler mag nu worden teruggezet en wel op het dichtstbijzijnde gekleurde vakje in de kleur van zijn spelfiguur.



Voorbeeld: Staat de blauwe speler reeds op het oranje vakje, mag men hem nu op het dichtstbijzijnde blauwe vakje terugzetten. Is er geen blauw vakje voor het terugzetten, moet de pion weer op de startpositie aan de hals van de slak worden gezet.



Wat gebeurt er wanneer alle drie slakken de kleur „wit“ tonen

Wanneer bij een worp alle drie slakken „wit“ tonen, heeft de speler helaas pech gehad. De pion blijft staan en de speler moet een beurt overslaan.

Wat gebeurt er wanneer de speler de kleuren van de regenboog gooit

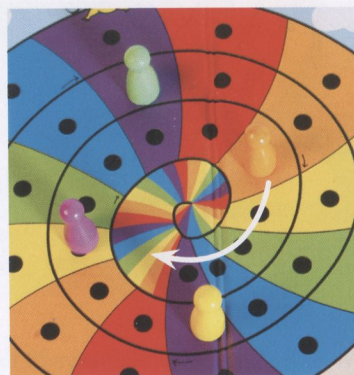
Wanneer de speler de kleuren van de regenboog gooit, mag hij beslissen welke kleur hij wil nemen. Hier is strategie gevraagd. De speler moet kijken welke kleur resp. Welke kleurencombinatie hem het verst naar voren brengt.





Opmerking m.b.t. het midden van de slak (kleuren van de regenboog)

Het midden van de slak kan alleen door het gooien van de kleuren van de regenboog (d.w.z. rood, geel en blauw) of het gooien van de kleur van de eigen pion worden bereikt. Dat geldt alleen, wanneer de kleur van de eigen pion niet meer op de weg te vinden is.



Einde van het spel

Wie als eerste het midden van de slak heeft bereikt, heeft het spel gewonnen.

Variant voor gevorderden (leeftijd: 5+)

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Er komen echter nog een paar extra regels bij:

Wat gebeurt er wanneer de speler de kleur van zijn pion gooit

Wanneer de speler de kleur van zijn eigen pion gooit, heeft hij twee mogelijkheden:

1. Hij mag zijn pion met de pion van een medespeler ruilen. Hier moet hij natuurlijk een pion nemen die het dichtst bij het midden van de slak staat.
2. Staat er geen speler verder naar voren, kan hij de dobbelsteen doorgeven en blijven staan of zijn pion op de gegooide kleur voorzetten, voor zover deze nog op de weg ligt.

Gekleurd vakje en pion in dezelfde kleur

De pion kan niet worden verdrongen, wanneer hij op een gekleurd vakje van de eigen spelkleur staat. De speler die aan de beurt is, mag over deze pion springen en op het volgende vakje in de gegooide kleur plaatsnemen.



Achteruit gaan

Het midden van de slak kan alleen door het gooien van de kleuren van de regenboog (d.w.z. rood, geel en blauw) of het gooien van de kleur van de eigen pion worden bereikt. Dat geldt alleen, wanneer de kleur van de eigen pion niet meer op de weg te vinden is. Gooit de speler een andere kleur, moet hij, voor zover deze niet meer op de weg ligt, zijn pion achteruit op de door hem gegooide kleur zetten.



Einde van het spel

Wie als eerste het midden van de slak bereikt, heeft het spel gewonnen.



Tips voor de praktijk voor opvoeders:

Verbind het spel met een project over het thema „slakken”. Verzamel met de kinderen lege slakkenhuizen en vergelijk de verschillende groottes en kleuren. Stel de kinderen het spel 's morgens in de grote kring voor. Zet hiervoor van tevoren een mand met de verschillende slakkenhuizen in het midden van de kring en leg samen met de kinderen verschillende patronen. Leg dan de kinderen de verschillende soorten slakken uit. Daarna tovert u het spel onder een doek tevoorschijn en legt de kinderen het spel uit. Om de gemengde kleuren uit te werken biedt u de kinderen speciale verf voor de vingers in de drie primaire kleuren rood, blauw en geel aan en laat de kinderen de kleuren mengen. Omdat ze het zelf beleven, is het voor de kinderen gemakkelijker om de kleuren toe te wijzen.



Tips voor de praktijk voor ouders:

Ga met uw kinderen de natuur in en verzamel slakkenhuizen. Kinderen vinden het erg leuk om de verschillende groottes en kleuren te vergelijken. Het spel „Mixola” zal de hele familie veel plezier bezorgen, daar de kinderen bij dit spel een van hun lievelingsthema's op het gebied „onderzoek” aantreffen.

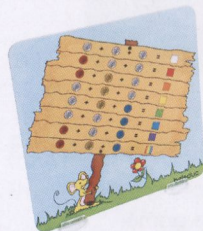


22707 Mixola

Les joueurs déplacent leurs pions sur le plateau chacun à leur tour. A chaque tour, ils doivent mélanger les couleurs des dés en forme d'escargot. Le mélange des couleurs demande beaucoup de concentration. Avec un peu de chance, tu seras le premier à atteindre le centre de la coquille et à remporter la partie.

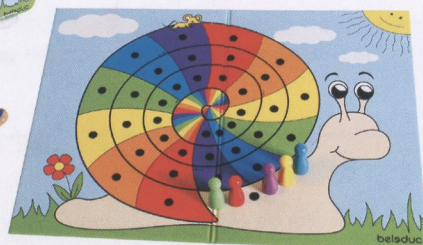
Préparation du jeu

Commencez par placer le plateau de jeu bien au milieu de la table, afin que tous les joueurs y accèdent facilement. Ensuite, placez le tableau des combinaisons de couleurs dans le porte-carte de manière à ce qu'il soit bien visible pour tous les joueurs. Cela les aide à s'orienter pendant le déroulement du jeu. Les escargots (dés) sont également prêts. Maintenant, chaque enfant peut choisir un pion et le placer sur la case de départ à l'entrée de la coquille. Le joueur dont le vêtement est le plus coloré commence.

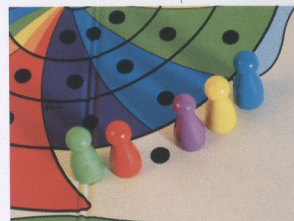


Placer le tableau des combinaisons de couleurs

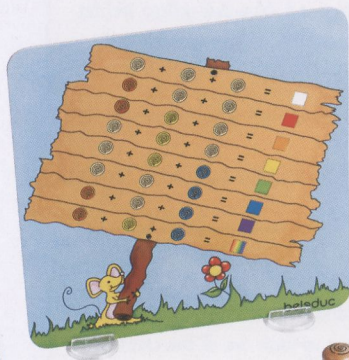
Préparer les escargots (dés)



Placer le plateau de jeu au milieu de la table



Choisir les pions et les placer sur la case de départ

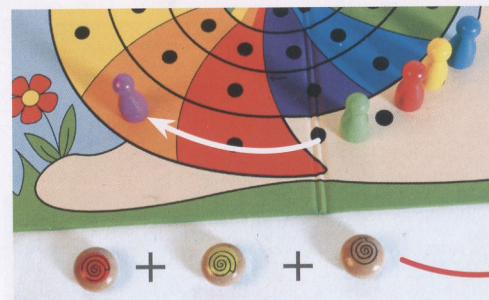


Conseil pour le lancer des escargots

Les dés en forme d'escargot sont de trois couleurs différentes. A chacun d'eux correspond une coquille de couleur (rouge, jaune ou bleue) d'un côté et une coquille de la couleur du bois (blanche) du côté opposé. Les joueurs doivent prendre les trois escargots dans les deux mains et bien les agiter avant de les jeter sur la table. On combine alors les couleurs des trois escargots pour obtenir une couleur de jeu. Le tableau montre le résultat de la combinaison des couleurs sortis.

Déroulement du jeu

Le premier joueur prend les trois escargots dans les deux mains, les agite bien puis les jette sur la table. Maintenant, il faut être très attentif. Quelles couleurs sont sorties ?



Ex. : Les escargots du premier joueur sont respectivement rouge, jaune et „blanc". Il peut alors se reporter au tableau pour savoir quelle combinaison de couleurs il a obtenu. Dans ce cas précis, la combinaison du rouge et du jaune donne du orange. Il peut alors placer son pion sur la première case orange de la coquille.



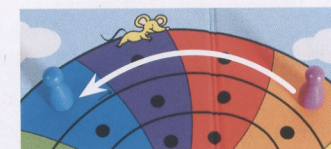
C'est ensuite au tour du joueur suivant. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Que se passe-t-il si le pion d'un autre joueur se trouve déjà dans la case de couleur ?

Si une case de couleur est déjà occupée par le pion d'un autre, le joueur dont c'est le tour peut le refouler. Comment ? Il peut renvoyer le pion de l'autre joueur jusqu'à la plus proche des cases de la couleur de son pion.



Ex.: Si le joueur bleu se trouve déjà sur la case orange, on peut alors le renvoyer en arrière sur la première case bleue qui se présente. S'il n'y a pas de case bleue, le pion doit être replacé au point de départ à l'entrée de la coquille.



Que se passe-t-il si les trois escargots sont de couleur „blanche" ?

Si les trois escargots sortis sont „blancs", le joueur n'a pas de chance. Son pion reste au même emplacement et le joueur doit passer son tour.



Que se passe-t-il si les couleurs de l'arc-en-ciel sortent ?

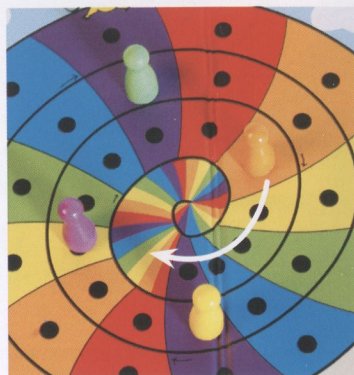
Si les couleurs de l'arc-en-ciel sont sorties, le joueur doit en choisir une. Cela exige de la stratégie. Le joueur doit déterminer quelle couleur ou combinaison de couleurs l'amène le plus loin.





Conseil pour accéder au centre de la coquille (couleurs de l'arc-en-ciel)

Pour atteindre le centre de la coquille, il est obligatoire que les couleurs sorties soient le rouge, le jaune ou le bleu, ou bien la couleur du pion du joueur. Cela ne vaut que si cette couleur n'apparaît plus entre la position du joueur et le centre de la coquille.



Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre le centre de la coquille a gagné.

Variante pour joueurs plus âgés (à partir de 5 ans)

Le jeu se déroule comme décrit ci-dessus. On ajoute alors quelques règles :

Que se passe-t-il si la couleur qui sort est celle du pion du joueur

Si la couleur qui sort est celle du pion du joueur, il existe deux possibilités :

1. Il peut permuter son pion avec celui d'un autre joueur. Dans ce cas, il la permutera naturellement avec un pion proche du centre de la coquille.
2. Si aucun joueur n'a de l'avance sur lui, il peut donner les dés au suivant et rester là où il se trouve, ou placer son pion sur la prochaine case de la couleur sortie sur le parcours.

La case et le pion sont de même couleur

Il n'est pas possible de chasser un pion s'il se trouve sur une case de même couleur. Le joueur auquel c'est le tour de jeter les dés peut alors sauter directement sur la case de la couleur sortie suivante.



Reculer

Pour atteindre le centre de la coquille, il est obligatoire que les couleurs sorties soient le rouge, le jaune ou le bleu, ou bien la couleur du pion du joueur. Cela ne vaut que si cette couleur n'apparaît plus entre la position du joueur et le centre de la coquille. Si la couleur sortie est différente et qu'elle n'apparaît plus entre la position de son pion et le centre de la coquille, il doit la faire reculer jusqu'à la première case correspondant à la couleur sortie.



Fin de la partie

Le premier joueur à atteindre le centre de la coquille a gagné.



Conseils pratiques pour éducateurs et éducatrices :

Associez le jeu au thème des escargots dans le cadre d'un projet. Ramassez des coquilles d'escargot vides avec les enfants et comparez leur taille et leurs couleurs. Profitez du cercle matinal pour proposer aux enfants de faire une partie. Auparavant, placez une corbeille avec les différentes coquilles d'escargot au centre du cercle puis dessinez différents motifs avec les enfants. Examinez ensemble les différentes sortes d'escargot. Ensuite, dissimulez le jeu sous une pièce de tissu et expliquez les règles du jeu aux enfants. Pour parler des couleurs, donnez aux enfants de la gouache rouge, bleue et jaune puis invitez-les à la mélanger. C'est par l'expérience que les enfants apprennent le mieux à classer les couleurs.



Conseils pratiques pour les parents:

Emmenez les enfants dans la nature pour ramasser des coquilles d'escargot. Les enfants adorent comparer les différentes tailles et couleurs. Le jeu « Mixola » amusera toute la famille en offrant aux enfants la possibilité d'y retrouver tous leurs « sujets d'étude préférés ».