

junior

A vibrant, abstract illustration featuring a large red fish-like shape in the foreground, a yellow pencil, a blue star, a white cat, and various other colorful objects like a shark, a train, and a mouse, all set against a bright yellow background.

5+

E

DK



Kelbazar!

junior

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



Geometrische vormen van hout... om uw creativiteit en uw verbeelding te ontwikkelen.

Leeftijd : Vanaf 5 jaar
 Aantal van spelers : 3 tot 6
 Duur : 20 min



Materiaal:

120 muntjes die in 3 categorieën verdeeld zijn: spelletjes (kaarten met een gele achtergrond), voorwerpen (kaarten met een rode ondergrond) en dieren (kaarten met een groene achtergrond), een zak voor de muntjes, een zak met 17 vormen van hout, een zandloper.

Doel van het spel:

Andere spelers de voorgetelde elementen laten raden op de muntjes door houten vormen te gebruiken.

Vorbereiding van het spel:

Leg de 17 geometrische vormen op tafel.

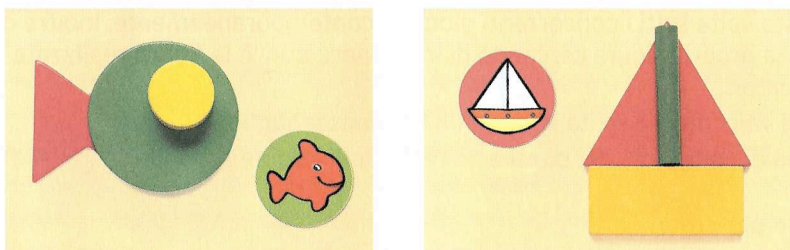
Elke speler trekt 1 muntje uit de zak, en nadat de speler deze bekeken heeft, legt hij deze met het plaatje naar onderen gekeerd voor zich neer zonder het aan de andere spelers te laten zien.

Afloop van een spel:

Attentie: tijdens de gehele duur van het spelletje is het verboden te mimen of te spreken. Er wordt gespeeld in de richting van de wijzers van de klok.

1- De jongste speler begint: deze moet aan de andere spelers laten raden wat er op het muntje getekend is. Om hen te helpen bij hun zoektocht, drukt hij zich uit in de categorie van het muntje (dier, voorwerp of spelletje). De zandloper wordt omgedraaid en de wedstrijd begint. De speler gebruikt geometrische vormen om een element dat op het muntje getekend staat, te representeren. De andere spelers moeten raden waarom het gaat.

(**Attentie:** de speler kan net zo vaak de representatie van zijn figuur veranderen als hij wil; de andere spelers kunnen net zoveel antwoorden geven als ze willen).



- Het element dat op het muntje getekend is, wordt geraden!!

Degene die het figuur gemaakt heeft, draait het muntje om dat geraden is, en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer: hij heeft één punt gewonnen.

De speler die het juiste antwoord gegeven heeft, draait eveneens zijn muntje om en legt deze voor zich neer met het plaatje naar boven gekeerd. Hij heeft ook één punt gewonnen.

Elk van de twee spelers trekt een nieuw muntje, bekijkt deze en legt deze voor zich neer met het plaatje naar onderen gekeerd.

- De zandloper is afgelopen en geen enkele speler heeft het antwoord gegeven:

Het muntje dat niet gevonden is, blijft met het plaatje naar onderen gekeerd liggen, zodat deze bij een volgende ronde geraden kan worden.

2- De gebruikte geometrische vormen worden weer bij de anderen gelegd en zijn opnieuw beschikbaar voor een nieuw spelletje.

Het is vervolgens aan de volgende speler om zijn figuur te maken en om deze te laten raden. Enzovoorts...

Nb:

- Wanneer hij aan de beurt is kan de speler naar keuze: zijn muntje laten raden of deze ruilen (hij legt het muntje in de zak terug en trekt een andere)
- In het laatste geval mag hij zijn muntje tijdens deze ronde niet laten raden.
- Voor de grotere kinderen, kunnen we het uitdrukken van de categorie weglaten

Wie wint er?

Het aantal punten komt overeen met het aantal omgedraaide muntjes die voor elke speler liggen:

Vanaf 5 spelers: de 1e die 5 punten haalt wint het spelletje

Vanaf 4 spelers: er moeten 6 punten behaald worden

Vanaf 3 spelers: er moeten 7 punten behaald worden

Wanneer er een gelijkspel bestaat tussen twee spelers, gaat het spelletje door totdat er een verschil aan punten bestaat.

Snelle versie

Elke speler trekt, net als hiervoor beschreven, 1 muntje die hij voor zich neerlegt, maar deze keer, speelt iedereen tegelijkertijd. Zo maakt iedereen zijn figuur terwijl ze tegelijkertijd raden wat het figuur is dat gemaakt wordt door de andere spelers. Heel snel wordt het spelletje een echt zootje!

Het systeem voor het tellen van de punten en de rest van de regels zijn identiek aan de basisregel.

Moeilijkere versie

Voor de experts en om de creatieve geest van elk te stimuleren, kan er beslist worden om met minder houten vormen te spelen. In dat geval, haalt men uit het spel de vormen met één of met meerdere kleuren.

Het systeem voor het tellen van de punten en de rest van de regels blijven gelijk.

Des formes géométriques en bois... pour développer votre créativité et votre imagination.

Age : dès 5 ans
 Nombre de joueurs : 3 à 6
 Durée : 20 minutes



Matériel :

120 jetons classés en 3 catégories : jouets (cartes sur fond jaune), objets (cartes sur fond rouge) et animaux (cartes sur fond vert), un sac destiné à recevoir ces jetons, un sac contenant 17 formes en bois, un sablier.

But du jeu :

Faire deviner aux autres joueurs les éléments dessinés sur des jetons en utilisant des formes en bois.

Préparation du jeu :

Disposer les 17 formes géométriques sur la table.

Chaque joueur pioche 1 jeton dans le sac ; après l'avoir regardé, il le pose face cachée devant lui sans le montrer aux autres joueurs.

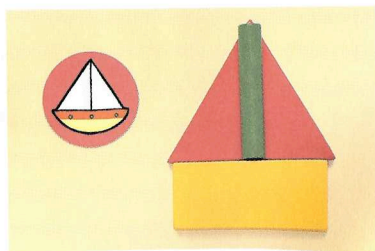
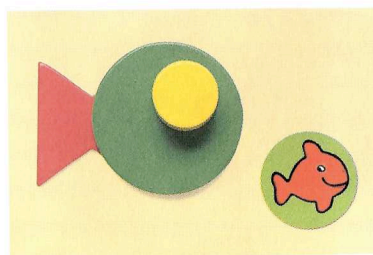
Déroulement du jeu :

Attention : tout au long de la partie, il est interdit de mimer ou de parler. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

1- Le plus jeune joueur commence : il doit faire deviner aux autres joueurs ce qui est dessiné sur son jeton. Pour les aider dans leur recherche, il énonce la catégorie du jeton (animal, objet ou jouet). Le sablier est alors retourné et la manche démarre.

Le joueur utilise les formes géométriques afin de représenter l'élément dessiné sur son jeton. Les autres joueurs doivent deviner ce dont il s'agit.

(A noter : le joueur peut changer autant de fois qu'il le veut de façon de représenter sa figure ; les autres joueurs peuvent donner autant de réponses qu'ils le veulent).



La figure a été trouvée !! :

Celui qui réalisait la figure, retourne le jeton deviné et le place face découverte devant lui : il a gagné un point.

Le joueur qui a trouvé la bonne réponse retourne également son jeton et le place devant lui face découverte : il a lui aussi gagné un point. Chacun des deux joueurs pioche un nouveau jeton, le regarde et le pose face cachée devant lui.

Le sablier s'est écoulé et aucun joueur n'a trouvé :

Le jeton non trouvé reste face cachée afin d'être deviné lors d'un prochain tour.

2- Les formes géométriques utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est alors au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner. Et ainsi de suite...

NB :

- A son tour de jeu, un joueur pourra au choix : faire deviner son jeton ou l'échanger (il le remet dans le sac et en pioche 1 autre). Dans ce dernier cas, il ne fera pas deviner de jeton lors de ce tour.
- Selon la rapidité des joueurs, on décidera de jouer avec ou sans le sablier.
- Pour les plus grands, on peut ne pas énoncer la catégorie.

Qui gagne ?

Le nombre de points correspond au nombre de jetons retournés devant chaque joueur :

A 5 joueurs : le 1^{er} qui atteint 5 points gagne la partie

A 4 joueurs : il faut atteindre 6 points

A 3 joueurs : il faut atteindre 7 points

S'il y a égalité entre deux joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

Version rapide

Chaque joueur pioche comme précédemment 1 jeton qu'il place devant lui, mais cette fois, tout le monde joue en même temps. Ainsi, chacun effectue sa figure tout en essayant de deviner quelle est la figure réalisée par les autres joueurs.

Très vite, la partie devient un véritable bazar !

Le système de comptage de points et le reste des règles sont identiques à la règle de base.

Version plus difficile

Pour les experts et afin de renouveler l'esprit créatif de chacun, on peut décider de jouer avec moins de formes en bois. Dans ce cas, on retire du jeu les formes d'une ou de plusieurs couleurs.

Le système de comptage de points et le reste des règles restent les mêmes.