

Mijn eerste spellen

Visjes vangen

Een eerste hengelspel voor 1 - 4 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur & design: Kristin Mückel
Speelduur: 5 - 10 minuten

Lieve ouders

Tijdens het vrije spel spelen de kinderen met de hengel, de zee en zijn bewoners, terwijl ze deze met een heleboel fantasie tot leven wekken. Het regelspel maakt de kinderen voor het eerst met spelregels en hun toepassing vertrouwd. Tegelijk voeren de speelse beschrijvingen van de spelregels de kinderen naar de wereld der rollenspellen mee en helpen hen om de aanwijzingen van het spel beter te begrijpen en uit te voeren. Het hengelen naar de vissen bevordert in het bijzonder de oog-handcoördinatie en ondersteunt het concentratievermogen.

Speel mee! Vertel uw kind over het leven in de zee en de verschillende, gekleurde zeedieren. Hiermee bevordert u het spraakvermogen, het gehoor en de creativiteit van uw kind!

Veel plezier bij het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen

Spelinhoud

- 1 hengel met worm
- 6 zeebewoners
- 1 zee = bodem van de doos
- 4 verzamelkaarten (met 5 verschillende soorten speelgoed om eruit te drukken)
- 1 symbooldobbelsteen
- spelregels

Spelidee

De vrolijke zeebewoners dartelen opgewekt rond in de zee en komen allerlei spannende dingen tegen om mee te spelen.

De kinderen gooien met de dobbelsteen en moeten een vis met de bijpassende kleur proberen te vangen. Als dat lukt, krijgt het kind voor elke gevangen vis een stuk speelgoed cadeau en mag hij/zij het in zijn/haar verzamelkaart puzzelen.

Wie is de beste hengelaar en heeft als eerste alle vijf stukken speelgoed verzameld?

Spelvoorbereiding

De bodem van de doos is de zee. Hierin wordt gevestigd. Zet de doos in het midden op tafel en leg de zes zeebewoners met hun gezicht omhoog erin. Elk kind pakt een verzamelkaart, drukt voorzichtig de kartonnen kaartjes (speelgoed) eruit en legt ze naast de kaart neer.

Leg de dobbelsteen en de hengel klaar.

Spelverloop

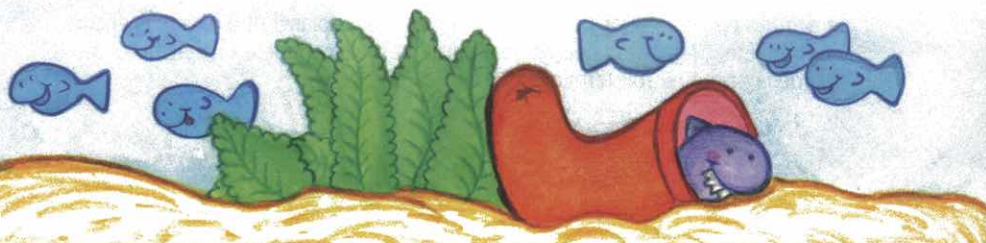
Wie van jullie houdt het meest van vis? Jij mag beginnen. Pak de dobbelsteen en gooi ermee.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **Een kleur?**
Nu moet je op je vissersgeluk vertrouwen!
Pak de hengel en probeer de zeebewoner met de gegooide kleur uit de zee te vissen.
- **Heb je beet?**
Goede vangst! Je mag het speelgoed met de bijpassende kleur pakken en in je kaart puzzelen. Het speelgoed staat ook in het klein op de zeebewoner afgebeeld.

Als je het speelgoed met de gegooide kleur al in je kaart hebt gepuzzeld, is je beurt helaas voorbij.

- **Heb je een verkeerde vis gevangen?**
Dat kan gebeuren, je hebt niet altijd een goede vangst!
Je mag echter geen speelgoed in je kaart puzzelen.



- **De glittervis?**

Hoera! De mooiste vis lacht je toe!
Pak de hengel en probeer de glittervis te vangen.



- **Heb je beet?**

Nu mag je zelf kiezen welk stuk speelgoed je in je kaart wilt puzzelen.

- **De glittervis is je ontsnapt?**

Je hebt een verkeerde vis aan de haak? Helaas. Je mag niets in je kaart puzzelen.

Vervolgens leg je de opgeviste zeebewoner weer met zijn gezicht omhoog in de zee terug. Nu is kloksgewijs het volgende kind aan de beurt.

Einde van het spel

Wie als eerste al het speelgoed in zijn kaart heeft gepuzzeld, heeft de grootste vangst binnengehaald en wint het spel.

Variant: Snelle vangst!

De speeltijd wordt korter wanneer het basisspel als volgt wordt gewijzigd:

Als jullie een kleur hebben gegooid waarvan het bijpassende speelgoed al in jullie kaart is gepuzzeld, mag je toch nog een keer proberen de zeebewoner met deze kleur op te vissen. Als je hem aan de haak hebt geslagen, mag je een stuk speelgoed naar keuze in je kaart puzzelen.

Solovariant

De solovariant wordt afgezien van de volgende wijzigingen volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Je speelt met een verzamelkaart en de bijpassende puzzelstukken.
- Leg elke goed opgeviste zeebewoner voor je neer.
- Opgelet! Als je een zeebewoner die je al hebt opgevist voor de tweede keer gooit of een verkeerde vis ophengelt, moet je een puzzelstuk in je kaart leggen.
- Als je de zee hebt leeggevist en je verzamelkaart is nog niet vol, heb je gewonnen. Is de verzamelkaart echter als eerste helemaal vol, dan heb je jammer genoeg verloren.

Mes premiers jeux

Ma première pêche

Un premier jeu de pêche pour 1 à 4 enfants à partir de 2 ans.

Auteure et réalisation : Kristin Mückel
Durée de la partie : 5 à 10 minutes

Chers parents,

Dans le jeu libre, les enfants découvrent la canne à pêche, la mer et ses habitants auxquels ils donnent vie grâce à leur imagination.

Le jeu à règles familiarise les enfants avec leurs premières règles de jeu qu'ils apprennent à appliquer. Les règles sont décrites de manière à emmener les enfants dans le monde du jeu de rôle et à les aider à mieux comprendre les instructions pour pouvoir les mettre en pratique. La pêche en elle-même stimule notamment la coordination main-oeil et renforce la capacité de concentration.

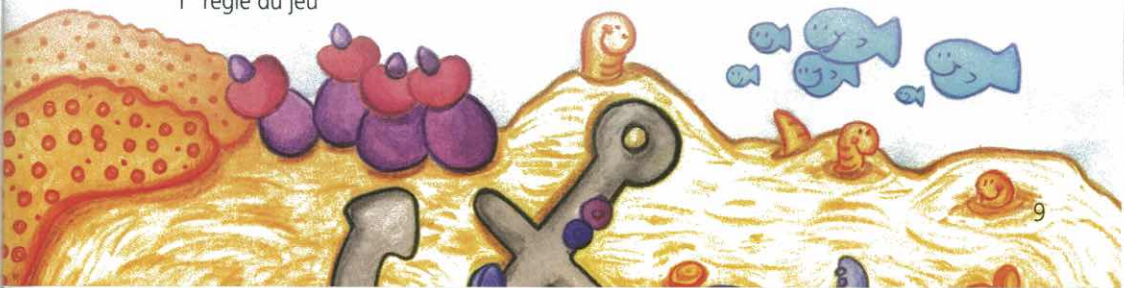
Jouez avec votre enfant ! Parlez-lui de la mer, de la vie sous-marine et des poissons de toutes les couleurs qui y vivent. Vous stimulerez son langage, son ouïe et sa créativité !

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement !

Les créateurs de jeux pour enfants

Contenu du jeu

- 1 canne à pêche avec ver
- 6 habitants de la mer
- 1 mer = fond de la boîte
- 4 planchettes de dépôt (avec 5 jouets à détacher)
- 1 dé à symboles
- 1 règle du jeu



Idée

Les habitants de la mer se promènent joyeusement dans les fonds marins où ils trouvent toutes sortes de choses intéressantes pour jouer. Après avoir lancé le dé, les enfants doivent pêcher un poisson de la couleur correspondant à celle du dé. Si l'enfant réussit, il prend un jouet en récompense et le pose dans la découpe correspondante de sa planchette. Qui sera le meilleur pêcheur et récupérera en premier les cinq jouets ?

Préparatifs

Le fond de la boîte est la mer où les enfants vont pêcher. Posez-le au milieu de la table et mettez dedans les six habitants de la mer avec le visage tourné vers le haut. Chaque enfant prend une planchette, détache avec précaution les pièces en carton (= jouets) et les pose à côté de sa planchette. Préparez le dé et la canne à pêche.

Déroulement de la partie

Celui d'entre vous qui aime bien manger du poisson commence. Prends le dé et lance-le.

Sur quelle face tombe le dé ?

- **Une couleur ?**
Bonne chance !
Prends la canne à pêche et essaye de pêcher l'habitant de la même couleur que celle du dé.
- **A-t-il mordu ?**
Bonne pêche ! Tu prends le jouet de la couleur correspondante et le pose dans la découpe correspondante de ta planchette. Le jouet est également représenté en tout petit sur l'habitant marin.

Si tu as déjà récupéré le jouet de la couleur du dé, ton tour est alors terminé.

- **As-tu fait une mauvaise prise ?**
Cela arrive, on ne réussit pas à tous les coups !
Tu ne récupères pas de jouet.

• Le poisson argenté ?

Hourra ! Le plus beau poisson est dans les parages !
Prends la canne à pêche et essaye de pêcher le poisson argenté.

• A-t-il mordu à ton hameçon ?

Tu as le droit de choisir le jouet que tu veux et de le mettre dans la découpe de ta planchette.

• Le poisson argenté s'est-il sauvé ?

Tu as un autre poisson au bout de la canne à pêche ? Dommage. Tu ne récupères rien.

Ensuite, tu remets l'habitant pêché dans la mer, avec le visage tourné vers le haut. C'est alors au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé et de pêcher.

Fin de la partie

Celui qui aura posé en premier tous les jouets dans les découpes de sa planchette est le meilleur pêcheur de tous les temps et gagne la partie.

Variante : Pêche rapide !

La durée de la partie sera plus courte en modifiant le jeu de base comme suit :

Si le dé tombe sur une couleur et si tu as déjà récupéré le jouet correspondant, tu as le droit de pêcher encore une fois un habitant marin de cette couleur. Si la canne à pêche ne réussit pas, tu poses n'importe quel jouet sur ta planchette.

Variante pour un seul joueur

Cette variante se joue comme dans le jeu de base, avec les différences suivantes :

- Tu joues avec une planchette et les pièces de puzzle correspondantes.
- Pose devant toi chaque habitant de la mer que tu auras pêché.
- Attention : si tu obtiens une deuxième fois avec le dé un habitant de la mer que tu as déjà pêché, ou si tu as fait une mauvaise prise, tu dois poser une pièce de puzzle sur ta planchette.
- Si tu as pêché tous les habitants de la mer et si ta planchette n'est pas encore complétée, tu gagnes la partie. Par contre, si tu as complété ta planchette avant que la pêche ne soit terminée, tu perds la partie.

