

604

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4514



Planet der Sinne – Sehen

Sensory planet – sight

La planète des sens : la vue

Planeet der zintuigen – zien

Planeta de los sentidos – Ver

Pianeta dei sensi – Vedere



La planète des sens : la vue

Une collection de jeux éducatifs contenant de nombreux conseils et des suggestions pour stimuler les sens.

Pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Rédaction des jeux HABA
Illustration : Dorothea Cüppers
Durée d'une partie : env. 20 minutes



Accompagnés du petit explorateur Arthur Œil d'aigle, les joueurs vont faire un voyage passionnant et découvrir leurs propres facultés sensorielles, notamment dans le domaine de la vue.

Contenu du jeu

- 1 pion, Arthur Œil d'aigle
- 1 plateau de jeu
- 42 cartes
(10 cartes-tangram jaunes, 9 cartes-flèches orange, 9 cartes bleues représentant des formes géométriques, 8 cartes vertes représentant des symboles, 6 cartes d'animaux blanches)
- 7 pièces en bois de tangram
- 1 dé
- 2 dés blancs à symboles
- 1 règle (avec indications en cm/inch)
- 20 pièces de monnaie en bois
- 1 règle du jeu
- 1 cahier d'informations

Chers parents, chères éducatrices, chers éducateurs, chers thérapeutes,

Ce jeu, destiné aux enfants, leur donne la possibilité d'appréhender leurs perceptions sensorielles, mais pas seulement à eux ! Vous-mêmes serez mis au défi lorsqu'il s'agira, par exemple, d'observer avec précision, de comparer les longueurs de flèches ou de refaire une figure de tangram le plus rapidement possible. Vous trouverez des informations complémentaires sur les sens dans le cahier d'informations joint au jeu. Nous vous souhaitons, ainsi qu'aux enfants, de passer un agréable moment en explorant la planète des sens !

Les créateurs pour enfants joueurs

*recupérer cinq pièces
de monnaie*

*poser le plateau de
jeu au milieu de la
table, mettre Arthur
Œil d'aigle sur n'im-
porte quelle case
d'action, empiler les
cartes, préparer les
autres accessoires*

*lancer le dé et
déplacer Arthur Œil
d'aigle*



*Qui peut vite refaire
la figure
géométrique ?*

Idée

Au cours de ce voyage « sensationnel », il va falloir vivre différentes aventures liées à la vue ! Celui qui réussit l'action demandée récupère une pièce de monnaie en bois. Qui saura particulièrement bien user de ses sens et récupérera en premier cinq pièces de monnaie ?

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table et mettre Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action. Classer les cartes suivant leur face verso et faire cinq piles, faces cachées, qui sont posées à côté du plateau de jeu.

Poser les accessoires restants à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

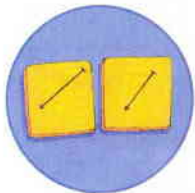
Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'explorateur le plus jeune commence en lançant le dé :

- Si le dé est tombé sur un nombre de points, il avance Arthur Œil d'aigle du nombre de cases correspondant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le dé est tombé sur la planète, il pose Arthur Œil d'aigle sur n'importe quelle case d'action.

Sur quelle case d'action se trouve maintenant Arthur Œil d'aigle ?

Champion du tangram

- Le joueur qui a lancé le dé est le champion du tangram. Il met les sept pièces du tangram devant lui.
- Ensuite, il retourne une carte de tangram jaune et, avec les pièces en bois, essaye de refaire le plus vite possible la figure géométrique qui y est représentée.
- Pendant que le champion du tangram assemble les pièces, les autres joueurs lancent le dé chacun à tour de rôle et essaient d'obtenir le plus vite possible avec le dé trois fois la planète. Ils comptent les planètes obtenues à haute voix.
- Si le champion du tangram a fini la figure avant que les autres aient obtenu trois fois la planète avec le dé, il prend une pièce de monnaie en bois en récompense.
- Si les autres joueurs ont été plus rapides, le champion du tangram ne récupère pas de pièce.
- La carte de tangram est remise en dessous de la pile de cartes jaunes.



Quelle flèche est la plus longue ?



Quels sont les motifs recherchés ?



Qui a des yeux d'aigle ?

Longueurs de flèches

- Le joueur qui a lancé le dé retourne deux cartes de flèches oranges et les pose l'une à côté de l'autre.
- Maintenant, il compare les flèches et dit bien haut laquelle il pense être la plus grande.
- Les autres joueurs vérifient à l'aide de la règle en mesurant la longueur exacte des deux lignes représentant les flèches.
- S'il a bien deviné, il prend une pièce de monnaie en récompense.
- Les deux cartes de flèches sont remises en dessous de la pile orange.

Fleurs et insectes

- Retourner les huit cartes vertes à symboles de manière à voir les illustrations et les poser les unes à côté des autres à côté du plateau de jeu. Elles ne doivent pas se chevaucher et être bien accessibles à tous.
- Cette fois, tous les joueurs participent à l'action et peuvent donc récupérer une pièce de monnaie.
- Un joueur lance les deux dés blancs à symboles.
- Tous cherchent alors la carte représentant la fleur de couleur correspondante (rose orange, tulipe rouge, tulipe orange) et l'insecte correspondant (abeille ou coccinelle).
- Celui qui trouve la carte et met une main dessus en premier, prend une pièce de monnaie en récompense.
- **N.B.** : pour chercher, on n'a le droit de n'utiliser qu'une seule main. Si aucun joueur n'a trouvé la carte recherchée, personne ne prend de pièce de monnaie.

Œil d'aigle

- Poser les sept pièces du tangram à côté du plateau de jeu. Elles ne doivent pas se toucher et doivent être bien accessibles à tous.
- Tous les joueurs participent à l'action et peuvent récupérer une pièce de monnaie.
- Un joueur retourne une carte bleue représentant une forme géométrique, de manière à ce que tous puissent bien voir la figure.
- Les joueurs cherchent alors tous ensemble. Celui qui reconnaît la pièce en bois correspondant à l'illustration, la prend vite et la pose devant lui.
N.B. : il y a deux pièces en bois pour les petit et grand triangles dans le jeu. Si une telle pièce en bois est recherchée, il y a deux bonnes solutions.
- Chaque joueur n'a le droit de prendre qu'une seule pièce en bois.
- Ensuite, on vérifie qui a pris la bonne pièce. Pour cela, chacun pose sa pièce à tour de rôle sur la carte. Si le contour de la pièce correspond à celui de l'illustration, cela rapporte une pièce de monnaie.
- La carte est ensuite remise en dessous de la pile de cartes bleues.



*Quel est l'animal
recherché ?*

*cinq pièces de
monnaie = victoire*

Le détective des animaux

- Le joueur qui a lancé le dé est le détective des animaux.
- Les autres joueurs prennent trois des six cartes d'animaux et les posent en rangée devant le détective.
- Le détective a alors 20 secondes pour observer les douze animaux représentés. Après les 20 secondes, il se retourne.
- Les autres joueurs choisissent l'un des douze animaux et le recouvrent avec la pièce carrée du tangram.
- Le détective se retourne de nouveau et doit alors dire quel animal est masqué.
- S'il trouve le bon animal, il prend une pièce de monnaie en récompense.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de lancer le dé.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un explorateur des sens a récupéré en premier cinq pièces de monnaie. C'est lui le gagnant. Si deux explorateurs ont cinq pièces de monnaie, ils gagnent tous les deux.

Planet der Sinne – Sehen

Eine LernSpielesammlung mit vielen Tipps und Anregungen zur Sinnesförderung. Für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: HABA-Spieleredaktion
Illustration: Dorothea Cüppers
Spieldauer: ca. 20 Minuten



Gemeinsam mit dem kleinen Sinnesforscher Anton Adlerauge begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise und lernen viel über ihre eigenen Wahrnehmungsfähigkeiten, besonders im Bereich des Sehens.

Spielinhalt

- 1 Spielfigur Anton Adlerauge
- 1 Spielplan
- 42 Karten
(10 gelbe Tangram-Karten, 9 orangefarbene Pfeilkarten, 9 blaue Formenkarten, 8 grüne Symbolkarten, 6 weiße Tierkarten)
- 7 Tangram-Holzteile
- 1 Augenzwürfel
- 2 weiße Symbolwürfel
- 1 Lineal (mit Zentimeter-/Inch-Angaben)
- 20 Holzmünzen
- 1 Spielanleitung
- 1 Informationsheft

Liebe Eltern, liebe Erzieher(innen), liebe Therapeut(inn)en,

dieses Spiel bietet nicht nur Kindern die Möglichkeit, sich mit ihrer Wahrnehmung auseinanderzusetzen. Auch Sie selbst werden gefordert sein, wenn es z.B. darum geht, genau hinzusehen, Pfeillängen zu vergleichen oder möglichst schnell ein Tangram-Bild nachzulegen.

Weitere Informationen zum Thema „Die Sinne“ haben wir für Sie im beiliegenden Informationsheft zusammengestellt. Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß auf dieser spannenden „Sinnesreise“!

Ihre Erfinder für Kinder

*fünf Holzmünzen
sammeln*

*Spielplan in Tischmitte,
Anton Adlerauge auf
beliebiges Aktionsfeld,
Karten stapeln,
restliches Spiel-
material bereit*

*würfeln und Anton
Adlerauge bewegen*



*Wer kann die Figur
schnell nachlegen?*

Spielidee

Viele unterschiedliche Seh-Abenteuer gilt es auf dieser Sinnesreise zu bestehen! Wer eine Aufgabe erfolgreich löst, erhält zur Belohnung eine Holzmünze. Wer setzt seine Sinne besonders gut ein und hat zuerst fünf Holzmünzen gesammelt?

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt Anton Adlerauge auf ein beliebiges Aktionsfeld. Sortiert die Karten nach ihrer Rückseite und bildet fünf Stapel, die ihr verdeckt neben dem Spielplan ablegt.

Haltet das restliche Material ebenfalls neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

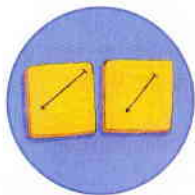
Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Sinnesforscher beginnt und würfelt:

- Zeigt der Würfel eine Augenzahl, zieht er Anton Adlerauge im Uhrzeigersinn um die gewürfelte Anzahl Felder vorwärts.
- Zeigt der Würfel das Planetensymbol, setzt er Anton Adlerauge auf ein beliebiges Aktionsfeld.

Auf welchem Aktionsfeld steht Anton Adlerauge jetzt?

Tangram-Meister

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Tangram-Meister“. Er legt die sieben Tangram-Holzteile vor sich ab.
- Anschließend deckt er eine gelbe Tangram-Karte auf und versucht schnellstmöglich die darauf abgebildete Figur mit den Holzteilen nachzulegen.
- Während der Tangram-Meister die Figur legt, würfeln die Mitspieler reihum und versuchen ebenfalls so schnell wie möglich, dreimal das Planetensymbol zu würfeln. Dabei zählen sie die erwürfelten Planetensymbole laut mit.
- Hat der Tangram-Meister die Figur nachgelegt, bevor die Mitspieler dreimal das Planetensymbol gewürfelt haben, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.
- Waren aber die Mitspieler schneller, erhält der Tangram-Meister leider keine Holzmünze.
- Die aufgedeckte Tangram-Karte kommt danach wieder unter den gelben Stapel zurück.



Welcher Pfeil ist länger?

Pfeillängen

- Der Spieler, der gewürfelt hat, deckt zwei orangefarbene Pfeilkarten auf und legt sie nebeneinander.
- Jetzt vergleicht er die beiden abgebildeten Pfeile und sagt laut, welcher Pfeil seiner Meinung nach länger ist.
- Die Mitspieler überprüfen seine Lösung mit dem Lineal und messen die exakten Längen der beiden Pfeillinien.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.
- Die beiden aufgedeckten Pfeilkarten kommen danach wieder unter den orangefarbenen Stapel.



Was ist gesucht?

Blumen und Insekten

- Deckt die acht grünen Symbolkarten auf und legt sie neben den Spielplan. Sie dürfen sich nicht berühren und sollen für alle Spieler gut erreichbar sein.
- Alle Spieler sind jetzt an der Aktion beteiligt und können eine Holzmünze gewinnen.
- Ein Spieler würfelt mit den beiden weißen Symbolwürfeln.
- Alle Spieler suchen jetzt nach der Karte, auf der die farblich passende Blume (rote Rose, orange Rose, rote Tulpe, orange Tulpe) und das richtige Insekt (Biene oder Käfer) abgebildet sind.
- Wer zuerst die gesuchte Karte findet und seine Hand darauf legt, erhält zur Belohnung eine Holzmünze.
- **Wichtig:** Beim Suchen dürft ihr immer nur eine Hand verwenden. Hat kein Spieler die gesuchte Karte gefunden, erhält niemand eine Holzmünze.



Wer hat Augen wie ein Adler?

Adlerauge

- Legt die sieben Tangramteile neben den Spielplan. Sie dürfen sich nicht berühren und sollen für alle Spieler gut erreichbar sein.
- Alle Spieler sind an der Aktion beteiligt und können eine Holzmünze gewinnen.
- Ein Spieler deckt eine blaue Formenkarte so auf, dass alle Spieler die Abbildung gut sehen können.
- Die Spieler suchen jetzt gleichzeitig. Wer das zur Abbildung passende Holzteil erkennt, schnappt es sich und legt es vor sich ab.
Wichtig: Das kleine und große Dreieck ist jeweils zweimal als Holzteil im Spiel enthalten. Wird ein entsprechendes Holzteil gesucht, gibt es zwei richtige Lösungen.
- Jeder Spieler darf sich nur ein Holzteil schnappen.
- Anschließend wird überprüft, wer richtig geschnappt hat. Dazu werden die Holzteile nacheinander auf die Karte gelegt. Stimmen Umriss von Holzteil und Abbildung überein, so gibt es dafür eine Holzmünze.
- Die aufgedeckte Formenkarte kommt anschließend wieder unter den blauen Stapel zurück.



*Welches Tier ist
gesucht?*

*fünf Holzmünzen
gesammelt = Sieg*

Tier-Detektiv

- Der Spieler, der gewürfelt hat, ist der „Tier-Detektiv“.
- Die Mitspieler wählen drei der sechs weißen Tierkarten aus und legen sie in einer Reihe vor dem Detektiv ab.
- Der Detektiv hat jetzt 20 Sekunden Zeit, um sich die zwölf abgebildeten Tiere einzuprägen. Nach Ablauf der Zeit dreht er sich um.
- Die Mitspieler einigen sich auf eines der zwölf Tiere und decken es mit dem quadratischen Tangramteil ab.
- Anschließend dreht sich der Detektiv wieder um und soll jetzt das Tier nennen, das abgedeckt wurde.
- Ist sein Tipp richtig, erhält er zur Belohnung eine Holzmünze.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Sinnesforscher fünf Holzmünzen vor sich liegen hat und damit gewinnt. Schaffen dies zwei Sinnesforscher gleichzeitig, gewinnen sie gemeinsam.