

Patamania

TRIPOTER POUR GAGNER

À partir de 7 ans et pour toute la famille

• MATÉRIEL

- 110 cartes avec 6 noms d'objets à modeler,
- 6 blocs de pâte à modeler de différentes couleurs,
- 1 sablier d'une minute,
- 1 dé,
- 1 plateau de jeu.

Les pions seront réalisés par les joueurs avec de la pâte à modeler.

• PRINCIPE DU JEU

Modeler des objets en moins d'une minute afin de les faire reconnaître aux autres joueurs.

• NOMBRE DE JOUEURS

- 3 à 6 joueurs : jeu individuel,
- 4 à 12 joueurs : jeu en équipe.

• INTÉRÊT DU JEU

Le modelage est une technique à la portée de tous, qui éveille et développe le sens du toucher et initie à la sculpture. Modeler, c'est apprendre, aussi, à mieux regarder, imaginer, styliser les objets qui nous entourent.

Deviner une forme, c'est aussi en envisager tous les synonymes, meilleur moyen de développer son vocabulaire, et d'entretenir sa mémoire.

• INFORMATIONS GÉNÉRALES

Ce jeu a été mis au point à partir d'une création d'Agnès Quintin, qui a reçu le Gobelet d'Or des créateurs de jeux en 1998.

Pour toutes informations ou réclamations, contacter :

Sentosphère, 59 boulevard du Général Martial Valin, 75015 PARIS.

Tél : 01 40 60 72 90 - Fax : 01 40 60 73 04.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments.

• PRÉPARATION DU JEU

Installer le plateau de jeu sur une table plane, propre et lisse pour que tous les joueurs puissent se mettre autour.

Les joueurs ou les équipes se munissent d'un morceau de pâte de couleur et modèlent leurs pions, qu'ils placent sur la case GO. Les cartes sont placées en pile à côté du plateau de jeu. Le premier joueur ou la première équipe est tiré au sort par un jet de dé. Le jeu se déroule, ensuite, dans le sens des aiguilles d'une montre.

• RÈGLES DU JEU INDIVIDUEL (3 à 6 joueurs)

Le premier joueur lance le dé et prend une carte sur le dessus de la pile. Il note très vite le nom de l'objet qui correspond au tirage de son dé, et qu'il devra modeler. Dès qu'il a reposé sa carte à l'envers sur une deuxième pile, les autres joueurs retournent le sablier : il n'a alors qu'une minute* pour représenter l'objet avec de la pâte à modeler. Le premier joueur qui reconnaît l'objet modelé, ainsi que le sculpteur, relancent le dé à tour de rôle pour savoir de combien de cases ils doivent avancer respectivement.

Sculpter avec les deux mains est une chose facile mais attention, en fonction de la case où l'on tombe après le premier jet de dé, il faut modeler :



avec les deux yeux fermés ou bandés,



avec une seule main,



en utilisant plusieurs couleurs de pâte,



en 1 minute,



avec des colombins (petits rouleaux),



en 2 minutes (2 sabliers).

Le gagnant est le premier joueur qui arrive sur la case A (arrivée).

• RÈGLES DU JEU EN EQUIPE (4 à 12 joueurs)

Les équipes désignent à chaque tour un sculpteur différent, qui, comme précédemment, a une minute pour faire deviner un objet à ses coéquipiers. Si ceux-ci ont reconnu l'objet, l'équipe jette son dé et avance d'autant de cases.

Les règles sont les mêmes que celles du jeu individuel, sauf pour la case suivante :



Case défi : toutes les équipes jouent en même temps. L'équipe qui reconnaît en premier l'objet a seule le droit de lancer le dé pour avancer.

L'équipe gagnante est celle qui arrive la première sur la case A (arrivée).

* Pour les enfants de moins de 8 ans, nous recommandons de doubler les temps.

Patamania

KNETEN UND GEWINNEN

Ab 7 Jahren, für die ganze Familie

- **Material**

- 110 Spielkarten mit je 6 Begriffen zum Modellieren
- 6 Stück Knetmasse in verschiedenen Farben
- 1 Sanduhr für eine Minute
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett

Die Spielfiguren werden von den Spielern selbst aus Knetmasse hergestellt.

- **Das Spielprinzip**

In weniger als einer Minute Gegenstände modellieren und sie von den Mitspielern erraten lassen.

- **Anzahl Spieler**

- 3 bis 6 Spieler: Einzelspieler
- 4 bis 12 Spieler: Spiel in Teams

- **Ziel und Zweck des Spiels**

Modellieren ist eine Technik, die allen offensteht, den Tastsinn entwickelt und die plastischen Fähigkeiten fördert. Beim Modellieren lernt man schärfer zu beobachten, sich etwas vorzustellen und alltägliche Gegenstände zu stilisieren.

Beim Erraten einer Form muß man auf Synonyme zurückgreifen, weshalb auch der Wortschatz und das Gedächtnis trainiert werden.

- **Allgemeine Informationen**

Dieses Spiel wurde aufgrund einer Idee von Agnès Quintin realisiert, die 1998 den «Gobelet d'Or», einen Preis für Spielerfinder, erhalten hat.

Für weitere Informationen und Reklamationen können Sie mit folgender Adresse Kontakt aufnehmen:

Sentosphère, 59 boulevard du Général Martial Valin, 75015 PARIS.

Tel.: 0033 1 40 60 72 90 – Fax: 0033 1 40 60 73 04

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, da kleine Einzelteile enthalten.

• Spielvorbereitung

Das Spielbrett auf einen sauberen, glatten Tisch legen, um den herum sich alle Mitspieler setzen können.

Die Spieler oder Teams nehmen ein Stück Knetmasse und formen ihre Spielfiguren, die sie auf das Feld GO stellen. Die Karten werden auf einem Stapel neben das Spielbrett gelegt. Durch Würfeln wird bestimmt, wer (welcher Spieler oder welches Team) beginnt. Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

• Spielregeln für Einzelspieler (3 bis 6 Mitspieler)

Der erste Spieler würfelt und nimmt die oberste Karte. Er merkt sich den Gegenstand, dessen Nummer der gewürfelten Zahl entspricht und den er nun modellieren muß. Sobald er die Karte verkehrt herum auf den zweiten Stapel gelegt hat, drehen die anderen Mitspieler die Sanduhr um: Der Spieler hat nun eine Minute* Zeit, den entsprechenden Gegenstand mit der Knetmasse zu modellieren. Der erste Mitspieler, der den Gegenstand erkennt, und der Mitspieler, der ihn modelliert hat, würfeln abwechselungsweise und gehen die der gewürfelten Ziffer entsprechende Anzahl Felder vorwärts.

Mit beiden Händen modellieren ist noch relativ einfach, aber Achtung! Je nachdem, auf welches Feld man nach dem ersten Würfeln gelangt, muß man auf folgende Weise modellieren:



mit geschlossenen
oder verbundenen Augen



nur mit einer Hand



unter Verwendung
verschiedenfarbiger Knetmasse



in 1 Minute



mit Hilfe von Würstchen



in 2 Minuten
(die Sanduhr 2mal umdrehen)

Es gewinnt der Mitspieler, der als erster auf dem Feld A eintrifft.

• Spielregeln für Teams (4 bis 12 Mitspieler)

Die Teams bestimmen für jede Spielrunde einen anderen Mitspieler, der modellieren muß. Wie oben beschrieben hat er eine Minute Zeit, um den Gegenstand von den Mitspielern seines Teams erraten zu lassen. Sobald dies gelungen ist, würfelt das Team und rückt um die entsprechende Zahl Felder vor.

Es gelten dieselben Spielregeln wie beim Einzelspiel, außer für folgendes Feld:



Herausforderung: Alle Teams spielen gleichzeitig. Nur das Team, das als erstes den gesuchten Gegenstand erkennt, darf würfeln und entsprechend vorrücken.

Es gewinnt das Team, das als erstes auf dem Feld A eintrifft.

* Für Kinder unter 8 Jahren empfiehlt sich, die Zeit zu verdoppeln.