



STICKY MAGICO

SPELREGELS

Dit spel traint het waarnemingsvermogen van de allerkleinsten. Onthouden ze wat er precies op de kaartjes staat en weten ze nog waar ze dezelfde grote kaart gezien hebben?

Dit doe je eerst

- ⚠️ Neem alle grote kaarten, schud ze door elkaar en verspreid ze door het huis. Als je het moeilijk wilt maken, kan je de kaarten ook echt verstoppen in huis.
- ⚠️ Neem alle kleine kaartjes, schud ze grondig door elkaar en leg ze op een stapeltje met de afbeeldingen naar onder ergens centraal in huis. Dit is de afneemstapel.
- ⚠️ Neem de Sticky Magico en leg hem naast de afneemstapel.
- ⚠️ Verzamel alle spelertjes rond de Sticky Magico.
- ⚠️ Het spel kan nu beginnen.

Spelverloop

Een van de spelers draait het bovenste kaartje om en legt het duidelijk voor alle spelers op de grond/tafel. De spelers mogen het kaartje goed bekijken. Wanneer iedereen het kaartje goed bekeken heeft, telt de spelleider af: 3... 2... 1... Start!

De spelers gaan nu individueel op zoek naar de grote kaart waarop dezelfde afbeelding als het kleine kaartje staat. Ze moeten dus goed op de details van het kaartje letten.

Wanneer een speler de correcte kaart gevonden heeft, neemt hij die mee, loopt naar de Sticky Magico en maakt het tovergeluidje met de Sticky magico. Zo weten de andere spelers dat de kaart gevonden is.

De spelers komen terug naar de centrale plaats. De afbeeldingen op de gevonden grote kaart en de omgedraaide kleine kaart worden vergeleken. Wanneer de afbeeldingen identiek zijn, wint de speler die de kaart vond deze kaart.

Wanneer de afbeeldingen niet overeenkomen, verbergt de spelleider de kaart opnieuw in huis. Er moet nu opnieuw gezocht worden naar dezelfde kaart.

Opgelet: de grote kaarten in het spel zijn dubbel, het komt er dus echt wel op aan snel te zijn wanneer je een kaart gevonden hebt.

De winnaar

Wie na 20 beurten de meeste kaarten kon verzamelen, wint het spel. Je kan eventueel ook afspreken dat er gespeeld wordt naar een aantal te winnen kaartjes.





STICKY MAGICO

RÈGLES DU JEU

Ce jeu stimule les facultés d'observation des tout-petits. Pourront-ils retenir ce qui figure précisément sur les petites cartes et se souvenir de l'endroit où ils ont aperçu la grande carte identique ?

Avant de commencer

- ⚠️ Prenez toutes les grandes cartes, mélangez-les et dispersez-les un peu partout dans la maison. Si vous souhaitez compliquer la partie, vous pouvez aussi cacher les cartes dans la maison.
- ⚠️ Prenez toutes les petites cartes, mélangez-les bien et posez-les en pile, face illustrée vers le bas, quelque part au centre de la maison. Il s'agit des cartes à piocher.
- ⚠️ Prenez le Sticky Magico et placez-la près de la pile de cartes.
- ⚠️ Réunissez tous les joueurs autour du Sticky Magico.
- ⚠️ La partie peut maintenant commencer.

Déroulement de la partie

L'un des joueurs retourne la carte du dessus de la pile et la pose sur le sol ou la table de façon à ce que chaque joueur puisse la voir. Les joueurs observent ensuite cette carte attentivement.

Quand chaque joueur a bien observé la carte, le meneur de jeu lance le décompte : 3... 2... 1... top départ !

Les joueurs partent alors, de façon individuelle, à la recherche de la grande carte sur laquelle figure la même illustration que sur la petite carte.

Ils doivent donc être attentifs aux moindres détails de la petite carte. Lorsqu'un joueur a trouvé la carte correspondante, il la prend, file près du Sticky Magico et fait retentir le son magique en secouant le Sticky Magico, afin que les autres joueurs sachent que la carte a été retrouvée.

Les joueurs reviennent alors au centre de la maison. Les illustrations figurant sur la petite et la grande carte sont comparées. Si les illustrations sont identiques, le joueur remporte la petite carte comportant l'illustration retrouvée.

Si les illustrations ne correspondent pas, le meneur de jeu cache à nouveau cette carte dans la maison. Il faut alors repartir à la recherche de la bonne carte.

Attention: les grandes cartes du jeu sont en double, le joueur doit donc être rapide lorsqu'il retrouve une carte.

Le vainqueur

Le joueur ayant remporté le plus de cartes au terme de 20 tours de jeu remporte la partie.

Les joueurs peuvent également convenir préalablement d'un nombre de cartes à remporter pour gagner la partie.

