

Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22323



belsduc

Lagoona

Geschick und gute Reaktionen sind beim Perlentauchen besonders wichtig. Es gilt, blitzschnell zu erkennen, ob der freundliche Wal erlaubt, eine Perle ins eigene Boot zu legen. Doch Vorsicht: Der böse Hai kann dafür sorgen, dass bereits sicher geglaubte Perlen wieder verloren gehen. Nur wer gut beobachtet und konzentriert ist, kann sein Boot komplett füllen.

Inhalt:	1 Plüschwal 1 Hämmerchen 1 Unterlage 4 Boote 20 Muschelsteine • 2 Haie • 9 weiße Perlen • 9 schwarze Perlen
Alter:	4+
Mitspieler:	2-4
Spieldauer:	10-15 Minuten
Autor:	Roberto Fraga

Oje, Oma Leas Perlenkette ist gerissen und die Perlen kullern in alle Richtungen davon. Während Anne und ihr Bruder Maik unter den Möbeln danach suchen, erzählt Oma ihnen eine spannende Geschichte: woher die Perlen kommen und dass sie sehr wertvoll sind. Sie berichtet von Perlentauchern, die mit ihren Booten hinausfahren, um danach zu suchen und von Haien, die diese Arbeit so gefährlich machen.

Kurzanleitung:

Die Spieler drehen die Muschelsteine mit Hilfe des Hämmerchens um. Erscheinen darunter Perlen, müssen sie rasch schauen, auf welcher Seite der Wal „schwimmt“. Nur wenn die Farben übereinstimmen, dürfen sie sich den Wal schnappen. Derjenige, der den Wal ergattert hat, kann die Perle in sein Boot legen. Wer sein Boot zuerst mit vier Perlen füllen konnte, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels:

Die Spielunterlage liegt so, dass sie von allen Mitspielern bequem erreicht werden kann. Der Wal kommt in die Mitte der Unterlage und sämtliche Muschelsteine verteilt man rund um den Wal - mit dem Muschelmotiv nach oben. Dabei sollten die Muscheln nicht zu dicht beieinander liegen, sondern großzügig auf der Unterlage verteilt werden. Nun erhält jeder Mitspieler ein Boot und das Hämmerchen wird bereit gelegt.

Spielverlauf:

Wale sind Luftatmer und müssen daher regelmäßig auftauchen. Um diesen Vorgang zu simulieren, nimmt der erste Spieler den Wal und wirft ihn sacht nach oben. Beim „Abtauchen“ entscheidet schlichtweg der Zufall, ob die schwarze oder die weiße Seite des Wals nach oben zeigt. Nun wird der Meeressäuger in dieser Position wieder in die Mitte der Unterlage gelegt, damit er für alle Mitspieler gleichermaßen erreichbar ist. Danach nimmt derselbe Spieler das Hämmerchen und schlägt damit auf den Rand einer beliebigen Muschel. Ziel ist es, die Muschel so zu treffen, dass diese sich umdreht. Sollte das nicht gleich beim ersten Versuch gelingen, so hämmert der Spieler immer weiter, bis er erfolgreich ist. Dabei ist es durchaus möglich, die Muschel zwischendurch zu wechseln. Dies bietet sich vor allem dann an, wenn die Mitspieler bereits gesehen haben könnten, welches Motiv sich unter der jeweiligen Muschel befindet. Sollten sich gar mehrere Muscheln umdrehen, werden diese wieder zurückgedreht und der Spieler versucht es erneut.

Die gedrehten Muscheln zeigen entweder eine weiße Perle, eine schwarze Perle oder einen Hai. Sobald eine Muschel gedreht ist, müssen alle Mitspieler schnell reagieren:

- Ist die aufgedeckte Farbe der Perle identisch mit der obenliegenden Farbe des Wals, (schwarze Perle & schwarze Seite oder weiße Perle & weiße Seite) versucht jeder Mitspieler, sich so schnell wie möglich den Wal zu schnappen. Wer ihn als Erster erwischt, darf die Perle in sein Boot legen.
- Ist die obenliegende Farbe des Wals nicht identisch mit der aufgedeckten Perlenfarbe, darf nicht nach Perlen getaucht werden. Die Muschel wird wieder zurückgedreht und der nächste Spieler ist an der Reihe. Sollte sich einer der Mitspieler den Wal trotzdem schnappen, muss er eine Perle aus seinem Boot, mit dem Muschel-Symbol nach oben, zurück auf die Unterlage legen. Sollte dieser Spieler noch keine Perle im Boot haben, setzt er einmal aus und darf beim nächsten Mal nicht nach dem Wal greifen.
- Erscheint ein Hai, muss der Spieler, der die Muschel gedreht hat, ebenfalls eine Perle aus seinem Boot nehmen und als Muschel zurück auf die Unterlage legen. Hat er noch keine Perle in seinem Boot, geht das Spiel normal weiter und der nächste Mitspieler ist an der Reihe. Auch jene Muschel, die den Hai zum Vorschein brachte, wird als Muschel zurück auf die Unterlage gelegt.

Greift sich einer der Mitspieler den Wal schon bevor eine Muschel vollständig gedreht wurde, so muss auch er eine Perle aus seinem Boot als Muschel zurücklegen. Sollte dieser Spieler noch keine Perle besitzen, setzt er ebenfalls einmal aus.

WICHTIG:

Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft den Wal und legt diesen in der entsprechenden Position auf der Unterlage ab. Erst danach versucht er, eine Muschel umzudrehen.

TIPP:

Sollten die Kinder während des Spiels zu ungestüm werden, insbesondere beim Greifen nach dem Wal, bietet sich eine zusätzliche Spielregel an: Alle Mitspieler, ausgenommen derjenige, der gerade hämmert, legen die Hände flach auf den Tisch oder auf die Oberschenkel.

Spielende:

Gewinner ist derjenige, der sein Boot zuerst mit 4 Perlen bestücken konnte. Die Perlenfarbe spielt dabei keine Rolle.

Spielvarianten:

1. Die Muscheln werden stets am gleichen Platz gedreht. Daraus ergibt sich eine Art Muschel-Memo, bei dem sich die Mitspieler merken können, unter welcher Muschel sich welches Motiv verbirgt (= einfach).
2. Die Muscheln werden jedes Mal an einer anderen Stelle abgelegt, sodass man sich nicht merken kann, unter welcher Muschel sich welches Motiv befindet (= schwer).
3. Das Umdrehen der Muschelsteine erfolgt nicht mit Hilfe des beiliegenden Hämmerchens sondern durch Schnipsen mit den Fingern (Motorik-Variante).

Förderung:

Geschicklichkeit / Feinmotorik / Auge-Hand-Koordination

Reaktionsvermögen

Aufmerksamkeit / Konzentration

Gedächtnis

Sozialverhalten / Problemlösungsverhalten

Lagoona

Dexterity and good reactions are particularly important when diving for pearls. You need to recognise as quick as a flash whether the friendly whale lets you place a pearl in your boat. But be careful: the evil shark can even make sure that pearls you thought were safe can get lost again. Only those who are watching carefully and concentrating can fill up their boat completely.

Content:	1 plush whale 1 little hammer 1 mat 4 boats 20 shells • 2 sharks • 9 white pearls • 9 black pearls
Age:	4+
Players:	2-4
Length of game:	10-15 minutes
Author:	Roberto Fraga

Oh no, Grandma Lea's pearl necklace has torn and the pearls are rolling away in all directions. Whilst Anne and her brother Maik are looking under the furniture, Grandma tells an exciting story about where the pearls come from and that they are very valuable. She tells of pearl divers, who went out on their boats to search for them and of sharks, who made the work so dangerous.

Brief instructions:

Players turn over the shells using the little hammer. If pearls appear under them, they have to look quickly to see which side the whale is „swimming“ on. They are only allowed to grab the whale if the colours match. The person that wins the whale, can place the pearl in their boat. The first person to be able to fill their boat with four pearls, wins the game.

Preparing for the game:

The game mat must be placed so that it can be reached comfortably by all players. The whale is placed in the centre of the mat and all the shells are distributed around the whale with the shell motif facing upwards. The shells should not be placed too close together but distributed generously over the mat. Each player now receives a boat and the little hammer is laid out ready.

Playing the game:

Whales breath air and therefore they must emerge from the water regularly. To simulate this process, the first player takes the whale and gently throws it up in the air. As the whale „dives“, it is decided randomly whether the whale's black or white side faces upwards. The marine mammal is now placed in the centre of the mat again in this position so that it can be reached equally by all players. Afterwards, the same player takes the little hammer and hits the edge of any shell. The aim is to hit the shell in a way so that it turns over. If this does not work on the first attempt, the player continues hammering until they are successful. In the process, they are allowed to change which shell they hit. This is particularly appropriate if the players might already have seen which motif is under that shell. If several shells should turn over, these are turned back again and the player tries again.

The turned over shells either reveal a white pearl, black pearl or a shark. As soon as the shell is turned over, all players must react quickly:

- If the revealed pearl's colour is identical to the whale's top colour, (black pearl & black side or white pearl & white side) each player attempts to grab the whale as quickly as possible. Whoever grabs him first, may place the pearl in their boat.
- If the whale's top colour is not identical to the revealed pearl's colour, they may not dive for pearls. The shell is turned over again and it is the next player's turn. If one of the players should still grab the whale, they must place a pearl from their boat on the mat with the shell symbol facing upwards. If the player does not have any pearls in their boat, they miss a turn and may not grab the whale next time.
- If a shark appears, the player who turned over the shell must also take a pearl from their boat and place the shell back on the mat. If they do not have any pearls in their boat yet, the game continues and it is the next player's turn. The shell that exposed the shark is also placed back on the mat as a shell.

If one of the players grabs the whale before a shell has been completely turned over, they must also return a pearl from their boat as a shell. If this player does not have any pearls yet, they also miss a go.

IMPORTANT:

The player whose turn it is throws the whale and places it in the correct position on the mat. They only try to turn over a shell after this.

TIP:

If the children should become too boisterous during the game, in particular when grabbing the whale, there is an additional rule: all players, except for the one who is hammering, place their hands flat on the table or on their thighs.

End of the game:

The winner is the player that can fill their boat first with 4 pearls. The colour of the pearls is irrelevant.

Different versions of the game:

1. The shells are always turned over in the same place. This results in a kind of shell memory game where the players can remember which motif is hidden under which shell (=easy).
2. The shells are placed in another place every time so that the players cannot remember which motif is hidden under which shell (=difficult).
3. The shells are not turned over using the enclosed little hammer but by flipping using their fingers (motor skills version).

Stimulation:

Dexterity / fine motor skills / eye-hand coordination

Responsiveness

Attention / concentration

Memory

Social skills / problem solving skills

Lagoona (Lagune)

L'adresse et de bonnes réactions sont particulièrement importantes pour la pêche aux perles. Le joueur doit reconnaître à la vitesse de l'éclair si la gentille baleine lui permet de déposer une perle dans son bateau. Mais attention : le méchant requin peut engendrer la perte des perles que l'on croyait sûres. Pour remplir complètement son bateau, le joueur doit être bon observateur et se concentrer.

Contenu :	1 baleine en peluche 1 petit marteau 1 tapis de jeu 4 bateaux 20 coquillages • 2 requins • 9 perles blanches • 9 perles noires
Âge :	4+
Joueurs :	2-4
Durée du jeu :	10-15 minutes
Auteur :	Roberto Fraga

Zut, le collier de perles de Mamie Léa a craqué et les perles roulent dans tous les sens. Tandis qu'Anne et son frère Mike cherchent les perles sous les meubles, Mamie Léa leur raconte une histoire captivante, leur révélant l'origine des perles ainsi que leur très grande valeur. Elle parle des plongeurs qui, avec leurs bateaux, vont à la recherche des perles, et des requins qui en font un travail dangereux.

Brève description :

Les joueurs retournent les coquillages à l'aide du petit marteau. S'ils découvrent des perles sur la face inférieure, ils doivent rapidement vérifier sur quelle face la baleine «nage». Ils ne peuvent attraper la baleine que si les couleurs sont identiques. Celui qui a obtenu la baleine peut déposer la perle dans son bateau. Le premier qui a pu mettre quatre perles dans son bateau a gagné.

Préparation du jeu:

Le tapis de jeu doit être facilement accessible pour tous les joueurs. Placer la baleine au centre du tapis et répartir tous les coquillages autour de la baleine, avec le symbole du coquillage orienté vers le haut. Les coquillages ne doivent pas être trop serrés, mais répartis généreusement sur le tapis. Distribuer un bateau à chaque joueur et mettre le petit marteau à portée de main.

Déroulement du jeu:

Les baleines ont des poumons et doivent remonter régulièrement à la surface pour respirer. Pour simuler cela, le premier joueur prend la baleine et la lance en l'air avec précaution. Lors de la retombée («plongée»), le hasard décide tout simplement si la face blanche ou la face noire de la baleine sera orientée vers le haut. Le joueur remet alors le mammifère marin dans cette position au centre du tapis de jeu, de manière à ce qu'il soit accessible pour tous les joueurs. Ensuite, le même joueur prend le petit marteau et tape sur le bord d'un coquillage quelconque. Le but est de taper sur le coquillage de manière à ce qu'il se retourne. Si cela ne réussit pas dès la première fois, le joueur tape jusqu'à ce qu'il y parvienne. À cet effet, il est possible de changer de coquillage. Ceci est surtout recommandé lorsque les autres joueurs ont pu voir le motif figurant sous le coquillage en question. Si plusieurs coquillages se retournent, on les retourne et le joueur essaie de nouveau.

Les coquillages retournés représentent soit une perle blanche, soit une perle noire ou un requin. Dès qu'un coquillage est retourné, les autres joueurs doivent réagir rapidement :

- Si la couleur de la perle retournée est identique avec la face supérieure de la baleine (perle noire & face noire ou perle blanche & face blanche), chacun des autres joueurs tentent d'attraper la baleine le plus rapidement possible. Le premier qui attrape la baleine met la perle dans son bateau.
- Si la couleur visible sur la face supérieure de la baleine n'est pas identique avec la couleur de la perle retournée, le joueur ne peut pas pêcher de perle. Il retourne le coquillage et le tour passe au joueur suivant. Si l'un des joueurs attrape tout de même la baleine, celui-ci doit prendre une perle dans son bateau et la remettre sur le tapis de jeu, avec le symbole du coquillage orienté vers le haut. Si ce joueur n'a pas encore de perle dans son bateau, il passe son tour et n'aura pas le droit d'attraper la baleine au prochain tour.
- Si le requin apparaît, le joueur qui a retourné le coquillage doit également prendre une perle dans son bateau et la reposer sur le tapis de jeu, avec le symbole du coquillage orienté vers le haut. S'il n'a pas encore de perle dans son bateau, le jeu continue et le tour passe au joueur suivant. Le coquillage représentant le requin doit être remis sur le tapis de jeu, avec le symbole du coquillage orienté vers le haut.

Si l'un des joueurs prend la baleine avant qu'un coquillage soit complètement retourné, il doit lui aussi prendre une perle dans son bateau et la remettre sur le tapis avec le symbole du coquillage orienté vers le haut. Si ce joueur ne possède pas encore de perle, il passe lui aussi son tour.

IMPORTANT :

Lorsque son tour est arrivé, le joueur lance la baleine et la pose dans la position correspondante sur le tapis de jeu. Ensuite seulement, il essaie de retourner un coquillage.

CONSEIL :

Si les enfants deviennent trop turbulents, en particulier pour attraper la baleine, il existe une règle de jeu supplémentaire : tous les joueurs (sauf celui qui tape avec le marteau) posent les mains sur la table ou sur leurs cuisses.

Fin du jeu :

Le premier qui a déposé 4 perles dans son bateau a gagné. La couleur de la perle n'a pas d'importance.

Variantes de jeu :

1. Les coquillages doivent toujours être retournés au même endroit. On obtient ainsi un genre de jeu de memory dans lequel les joueurs peuvent mémoriser les motifs se cachant sous les coquillages (= facile).
2. On repose toujours les coquillages à un autre endroit, si bien qu'on ne peut pas se souvenir du motif se cachant sous un coquillage (= difficile).
3. Pour retourner les coquillages, on n'utilise pas le petit marteau mais on les fait bondir avec les doigts (développe la motricité).

Développe :

Adresse / motricité fine / coordination entre la vue et les gestes

Capacité de réaction

Attention / concentration

Mémoire

Comportement social / aptitude à solutionner un problème

Lagoona

Habilidad y buenos reflejos son muy importantes para tener éxito en la pesca de perlas. Se trata de detectar en un periquete, si la simpática ballena permite o no que el jugador coloque una perla en su barca. Pero ojo: El tiburón malo puede hacer que vuelvan a perderse las perlas que ya parecían seguras. Sólo el que observe atentamente y esté bien concentrado podrá llenar su barca a tope.

Contenido:	1 ballena de peluche 1 pequeño martillo 1 base de juego 4 barcas 20 fichas de concha • 2 tiburones • 9 perlas blancas • 9 perlas negras
Edad:	4+
Jugadores:	2-4
Duración:	10-15 minutos
Autor:	Roberto Fraga

¡Oh no! Se ha roto el collar de perlas de la abuela Lea, y las perlas están esparcidas por todas partes. Mientras Ana y su hermano Maik las están buscando debajo de los muebles para recuperarlas, la abuela les relata una historia emocionante: de dónde vienen las perlas y lo valiosas que son. Cuenta de los pescadores de perlas que con sus embarcaciones salen al mar en busca de perlas, y de los tiburones que convierten este trabajo en una hazaña peligrosa.

Instrucciones breves:

Con ayuda del martillo, los jugadores deben dar la vuelta a las fichas de concha. Si debajo de las mismas aparecen perlas, deben mirar rápidamente sobre qué lado "nada" la ballena. Sólo si los colores coinciden, pueden intentar pillar la ballena. El que se hace con ella, puede colocar la perla en su barca. Gana el primero en completar su barca con cuatro perlas.

Preparación del juego:

La base de juego debe colocarse, de manera que todos los jugadores puedan acceder cómodamente a ella. La ballena se sitúa en el centro de la base, y todas las fichas de concha se reparten alrededor de la ballena, con el dibujo de concha mirando hacia arriba. Las conchas no deben estar muy juntas, sino que deben distribuirse ampliamente sobre la base. Después, cada jugador recibe una barca, y el martillo se deja preparado.

Cómo se juega:

Las ballenas respiran aire, por eso deben salir a la superficie en intervalos periódicos. Para simular esta operación, el jugador que empieza coge la ballena y la tira suavemente hacia arriba. Al "sumergirse", es el azar que decide si la ballena cae con su lado blanco o con su lado negro hacia arriba. En la posición en que haya caído el mamífero del mar, éste se vuelve a colocar sobre la base en una posición accesible para todos los jugadores. Después, el mismo jugador coge el martillo y golpea sobre el borde de una concha a su elección. El objetivo consiste en dar a la concha, de manera que ésta se dé la vuelta. Si esto no funciona a la primera, el jugador puede seguir golpeando hasta conseguirlo. También puede cambiar de concha en la misma jugada. Esto es especialmente conveniente en el caso de que los demás jugadores ya puedan haber visto el dibujo que se esconde debajo de la concha. Si se dieran la vuelta varias conchas a la vez, éstas deberán volver a ponerse boca abajo, y el jugador deberá intentarlo de nuevo.

Las conchas giradas muestran o una perla blanca, una perla negra o un tiburón. Una vez se haya dado la vuelta a una concha, todos los jugadores deberán reaccionar rápidamente:

- Si la perla descubierta tiene el mismo color que el lado de la ballena que señala hacia arriba (perla negra + lado negro, o bien, perla blanca + lado blanco), los jugadores deben intentar pillar la ballena lo más rápidamente posible. El primero en pillarla, puede poner la perla en su barca.
- Si el color superior de la ballena no es el mismo que el color de la perla, no se puede pescar perlas. La concha vuelve a girarse y el turno pasa al siguiente jugador. Si, por equivocación, uno de los jugadores hubiera cogido la ballena, deberá quitar una de las perlas de su barca y volver a dejarla, con el dibujo de concha hacia arriba, sobre la base. Si este jugador todavía no tiene ninguna perla en su barca, pierde un turno y espera, es decir, que la siguiente vez no puede intentar pillar la ballena.
- Si aparece un tiburón, el jugador que haya dado la vuelta a la concha también debe quitar una perla de su barca y volver a dejarla como concha sobre la base. Si todavía no tiene ninguna perla en su barca, el juego continúa normalmente y el turno pasa al siguiente jugador. La concha con el tiburón también debe volver a dejarse, con el lado de la concha hacia arriba, sobre la base.

Si uno de los jugadores coge la ballena antes de que la concha se haya dado la vuelta por completo, también deberá coger una perla de su barca y dejarla sobre la base, con el dibujo de concha hacia arriba. Si este jugador todavía no tiene ninguna concha, también pierde un turno.

IMPORTANTE

En su turno, el jugador tira la ballena y la deja en la posición correspondiente sobre la base. Sólo después puede intentar dar la vuelta a una concha.

CONSEJO:

Si durante el juego los niños se vuelven muy impetuosos, sobre todo, al intentar agarrar la ballena, se puede establecer una regla de juego adicional: Todos los jugadores, excepto el que tiene el martillo, ponen las manos de forma plana sobre la mesa o sobre sus piernas.

Fin del juego:

Gana el primero en colocar 4 perlas en su barca, sin importar el color de las mismas.

Variantes de juego:

1. Las conchas se giran siempre sobre el mismo sitio, con lo cual se obtiene una especie de juego de memoria, pudiendo los jugadores memorizar los dibujos que se encuentran bajo las diferentes conchas (= variante fácil).
2. Las conchas se colocan cada vez en sitios diferentes, de manera que los jugadores no puedan recordar el dibujo que se encuentra bajo cada concha (= variante difícil).
3. Para dar la vuelta a las fichas de concha, no se utiliza el martillo, sino que se hace golpearlo con la punta del dedo (= variante de motricidad).

Desarrolla:

La habilidad / motricidad fina / coordinación ojo-mano.

Los reflejos / la capacidad de reacción.

La atención / concentración.

La memoria.

El comportamiento social / la capacidad de solucionar problemas.

Lagoona

Handigheid en een goed reactievermogen zijn bijzonder belangrijk bij het duiken naar parels. Het gaat erom bliksemsnel op te sporen of de vriendelijke walvis het toelaat dat je een parel in je eigen bootje legt. Maar wees voorzichtig: De boze haai kan ervoor zorgen dat parels waarvan je dacht, dat je die al zeker had, opnieuw verloren gaan. Alleen wie alles goed in de gaten houdt en zich concentreert kan zijn bootje volledig vullen.

Inhoud:	1 pluche walvis 1 hamertje 1 onderlaag 4 bootjes 20 schelpjes • 2 haaien • 9 witte parels • 9 zwarte parels
Leeftijd:	4+
Aantal spelers:	2-4
Duur van het spel:	10-15 minuten
Auteur:	Roberto Fraga

Oh jeetje, het parelsnoer van oma Lea is gebroken en de parels rollen in alle richtingen over de grond. Terwijl Anne en haar broertje Maik onder de meubels kruipen om ernaar te zoeken, vertelt oma hen een spannend verhaal: over waar de parels vandaan komen en dat zij zeer kostbaar zijn. Ze praat over parelduikers, die met hun bootjes op zee varen om naar te parels te zoeken, en over de haaien, die dit werk zo gevaarlijk maken.

Korte gebruiksaanwijzing:

De spelers draaien de schelpjes om met de hulp van het hamertje. Wanneer daaronder parels tevoorschijn komen moeten ze snel kijken aan welke kant de walvis „zwemt“. Alleen als de kleuren overeen stemmen mogen ze de walvis pakken. Degene, die de walvis te pakken heeft, mag de parel in zijn bootje leggen. Wie het eerst zijn bootje kon vullen met vier parels heeft het spel gewonnen.

Vorbereiding van het spel:

De onderlaag ligt zodanig dat ze voor iedere speler goed bereikbaar is. De walvis wordt in het midden van de onderlaag geplaatst en alle schelpjes worden rondom de walvis verdeeld - met het schelpmotief naar boven gekeerd. Daarbij mogen de schelpjes niet te dicht naast elkaar liggen, maar wel royaal verdeeld worden over de hele ondergrond van het spel. Nu krijgt elke speler een bootje en wordt het hamertje klaar gelegd.

Spelverloop:

Walvissen hebben een aëroob organisme (zij ademen lucht) en moeten daarom regelmatig uit het water opduiken. Om dit proces te simuleren neemt de eerste speler de walvis en werpt hem zachtjes in de lucht. Bij het onderduiken beslist gewoon het toeval of de zwarte of de witte kant van de walvis boven ligt. Nu wordt het zoogdier van de zee in deze positie terug in het midden van de onderlaag gelegd, zodat hij voor alle spelers even goed bereikbaar is. Daarna neemt dezelfde speler het hamertje en slaat ermee op de rand van eender welke schelp. Het doel is de schelp zodanig te raken dat zij zich omdraait. Mocht dit niet onmiddellijk van de eerste keer lukken, dan blijft de speler steeds voort hameren tot hij succes heeft. Daarbij is het ook mogelijk tussendoor van schelp te veranderen. Dit is vooral zinvol wanneer de andere spelers al zouden kunnen gezien hebben welk motief zich onder die bepaalde schelp bevindt. Mochten zich zelfs meerdere schelpen omdraaien, dan worden deze teruggedraaid en de speler probeert het nog eens opnieuw.

De omgedraaide schelpen vertonen ofwel een witte parel, een zwarte parel of een haai. Van zodra een schelp werd omgedraaid moeten alle spelers snel reageren:

- Wanneer de vertoonde kleur van de parel identiek is met de kleur van de kant van de walvis die boven ligt (zwarte parel & zwarte kant of witte parel & witte kant) probeert elke speler de walvis zo snel mogelijk beet te pakken. Wie hem als eerste vastheeft, mag de parel in zijn bootje leggen.
- Wanneer de bovenliggende kleur van de walvis niet identiek is met de blootgelegde kleur van de parel, mag er niet naar parels geduikt worden. De schelp wordt weer teruggedraaid en de volgende speler is aan de beurt. Mocht één van de andere spelers toch de walvis beet pakken, dan moet hij een parel uit zijn bootje weer terug op de onderlaag leggen, met het schelpsymbool naar boven. Mocht deze speler nog geen parel in zijn bootje hebben, dan moet hij het spel een beurt overslaan en mag bij de volgende keer niet naar de walvis grijpen.
- Wanneer een haai verschijnt moet de speler, die de schelp omgedraaid heeft, ook een parel uit zijn bootje nemen en als schelp terug op de onderlaag leggen. Als hij nog geen parels in zijn bootje heeft, gaat het spel normaal door en de volgende speler is aan de beurt. Ook de schelp, die de haai tevoorschijn bracht, wordt als schelp teruggelegd op de onderlaag.

Wanneer één van de spelers de walvis beet pakt alvorens een schelp volledig omgedraaid werd, moet ook hij een parel uit zijn bootje terugleggen. Mocht deze speler nog geen parels bezitten, moet hij eveneens een beurt overslaan.

BELANGRIJK:

De speler, die aan de beurt is, werpt de walvis omhoog en legt hem in de overeenstemmende positie terug op de onderlaag van het spel. Pas daarna probeert hij een schelp om te draaien.

TIP:

Mochten de kinderen tijdens het spel te wild worden, vooral bij het grijpen naar de walvis, biedt zich een bijkomende spelregel aan: Alle spelers, met uitzondering van degene, die net aan het hameren is, leggen de handen vlak op tafel of op de dijen.

Einde van het spel:

De winnaar is degene die zijn bootje het eerst kon vullen met 4 parels. De kleur van de parels speelt daarbij geen rol.

Variaties van het spel:

1. De schelpen worden steeds op dezelfde plaats omgedraaid. Daaruit ontstaat dan een soort van schelpen-memo, waarbij de spelers zich kunnen herinneren onder welke schelp welk motief verborgen is (= eenvoudig).
2. De schelpen worden steeds op een andere plek gelegd, zodat men zich niet kan herinneren onder welke schelp welk motief verborgen is (= moeilijk).
3. Het omdraaien van de schelpen gebeurt niet met de hulp van het bijgevoegde hamertje maar wel door met de vingers te snappen (motorische variante).

Bevordering:

handigheid /fijne motoriek /oog-hand-coördinatie
 reactievermogen
 aandacht /concentratie
 geheugen
 sociaal gedrag / gedrag bij het oplossen van problemen

Lagoona

Abilità e prontezza di riflessi sono fondamentali nella ricerca di perle. Bisogna essere veloci come un lampo a capire se l'amica balena permetterà di mettere una perla nella propria barca. Ma attenti: lo squalo cattivo può far perdere di nuovo le perle che erano già state messe al sicuro. Solo chi osserva tutto attentamente e rimane concentrato potrà riempire del tutto la sua barca.

Contenuto:	1 balena di peluche 1 martellino 1 base 4 barche 20 conchiglie • 2 squali • 9 perle bianche • 9 perle nere
Età:	4+
Giocatori:	2-4
Durata del gioco:	10-15 Minuten
Autore:	Roberto Fraga

Hey, la collana di perle di nonna Lea si è rotta e le perle rotolano via dappertutto. Mentre Anna e suo fratello Marco le cercano sotto il mobile, la nonna racconta loro una storia appassionante: da dove vengono le perle e quanto sono preziose. Racconta delle immersioni dei pescatori subacquei di perle, che partono con le loro barche per andarne alla ricerca, e degli squali che rendono così pericoloso il loro lavoro.

Istruzioni in breve:

I giocatori rivoltano le conchiglie con l'aiuto del martelletto. Se vengono fuori le perle, essi devono controllare velocemente su quale lato "nuota" la balena. Soltanto se i colori corrispondono, possono prendersi la balena. Il giocatore che ha acchiappato la balena può mettere le perle nella sua barca. Vince il gioco chi riesce a mettere per primo quattro perle nella sua barca.

Preparazione del gioco:

La base di gioco è posizionata in modo che tutti i giocatori la possano raggiungere comodamente. La balena sta al centro della base e tutte conchiglie sono sparse attorno alla balena, con il disegno della conchiglia rivolto in alto. Le conchiglie non vanno messe troppo vicine l'una all'altra, ma ben sparpagliate sulla base. Ora ogni giocatore riceve una barca e si prepara il martelletto.

Svolgimento del gioco:

Le balene respirano aria, quindi devono venire a galla regolarmente. Per simulare questo processo, il primo giocatore prende la balena e la lancia delicatamente in alto. Quando la balena "si immerge", il fato decide semplicemente se la sua parte bianca o la sua parte nera guarda verso l'alto. Ora il mammifero marino viene riposizionato al centro della base in questa posizione, in modo che sia ugualmente raggiungibile per tutti i giocatori. Quindi lo stesso giocatore prende il martelletto e con questo spinge al bordo una conchiglia a scelta. Lo scopo è colpire la conchiglia in modo che si giri. Se la conchiglia non si gira al primo colpo, il giocatore continua a colpire fino a che non riesce. Può anche decidere sempre di cambiare conchiglia. Questo è utile soprattutto quando gli altri giocatori potrebbero aver già visto che disegno si trova sotto la conchiglia colpita. Se si girano più conchiglie, queste vengono nuovamente capovolte e il giocatore ritenta.

Le conchiglie girate mostrano una perla bianca, una perla nera o uno squalo. Non appena una conchiglia è girata, tutti i giocatori devono reagire velocemente:

- Se il colore della perla scoperta è lo stesso colore della parte della balena rivolta in alto (perla nera & lato nero o perla bianca & lato bianco) ogni giocatore tenta di acchiappare la balena il più velocemente possibile. Il giocatore che la prende per primo può mettere la perla nella sua barca.
- Se il colore della parte della balena rivolta in alto non è lo stesso colore della perla scoperta, non si può andare a pesca di perle. Si capovolge nuovamente la conchiglia, ed è il turno del prossimo giocatore. Se un giocatore prende comunque la balena, questo giocatore deve prendere una conchiglia dalla sua barca e rimetterla sulla base, con il disegno delle conchiglie in alto. Se il giocatore non ha ancora nessuna conchiglia, allora salta un turno e la prossima volta non potrà prendere la balena.
- Se viene fuori uno squalo, il giocatore che ha girato la conchiglia deve anche in questo caso prendere una conchiglia dalla sua barca e rimetterla sulla base, come conchiglia. Se egli non ha ancora perle nella sua barca, il gioco continua normalmente e tocca al prossimo giocatore. Anche tutte le conchiglie che svelano uno squalo vanno rimesse sulla base come conchiglie.

Se uno dei giocatori prende la balena prima che una conchiglia sia completamente girata, anche questo giocatore deve prendere una conchiglia dalla sua barca e rimetterla sulla base, come conchiglia. Se il giocatore non ha ancora nessuna conchiglia, anche lui salta un turno.

IMPORTANTE:

il giocatore di turno lancia la balena e la appoggia alla base nella posizione in cui cade. Soltanto dopo aver fatto questo prova a girare una conchiglia.

CONDIGLIO:

Se i bambini si agitassero troppo durante il gioco, in particolare nel tentativo di prendere la balena, si può utilizzare una regola aggiuntiva: tutti i giocatori tranne quello che deve colpire la conchiglia, tengono le mani appoggiate al tavolo o sulle cosce.

Fine del gioco:

Vince il gioco il giocatore che riesce a riempire per primo la sua barca con 4 perle. Il colore delle perle ora non ha importanza.

Varianti di gioco:

1. Le conchiglie vengono girate sempre allo stesso posto. In questo modo si crea una sorta di memory delle conchiglie nel quale i giocatori possono ricordare il disegno nascosto sotto le varie conchiglie (= semplice).
2. Le conchiglie vengono posizionate ogni volta in un posto diverso, in modo che non si possa ricordare il disegno nascosto sotto le varie conchiglie (= difficile).
3. Le conchiglie non si girano con il martelletto, ma dando dei colpetti con le dita (variante motoria).

Il gioco aiuta a sviluppare:

abilità / motoria fine / coordinazione occhio-mano
 reattività
 attenzione / concentrazione
 memoria
 comportamento sociale/ risoluzione dei problemi

找珍珠游戏

在这个游戏过程中，灵敏度和快速反应能力尤为重要。你必须快速地辨认出友好的鲸鱼是否能让你获得珍珠，放到自己的船上。但请注意：邪恶的鲨鱼会使你失去已经安全放在船上的珍珠。只有仔细观察和注意力集中的人，才能将他的船放满珍珠。

游戏配件：	1个毛绒鲸鱼 1个小木锤 1个垫子 4只船 20个贝壳 •2个印有鲨鱼 •9个印有白珍珠 •9个印有黑珍珠
适合年龄：	4岁以上
游戏人数：	2-4人
游戏时间：	10-15分钟
游戏作者：	罗伯特·弗拉加

噢，糟了！李奶奶的珍珠项链断了，珍珠滚得到处都是。当安妮和她的弟弟麦克在家具下面找珍珠的同时，李奶奶为他们讲述了关于珍珠的来历和价值的故事，提到了采珠人在海上找珍珠时，会碰到鲨鱼，使得这项工作变得非常危险。

游戏简介：

游戏者用小木锤敲贝壳的边缘，使它的另一面翻过来朝上，如果出现的是珍珠，游戏者就要快速地观察鲸鱼正在“游泳”的一面（朝上的一面）是否和珍珠的颜色一样，如果颜色一样，他们就可以去拿取鲸鱼。首先拿到鲸鱼的人，就可以将这颗珍珠放到他的船上。第一个能以四颗珍珠填满小船的人，就能赢得胜利。

游戏准备：

将垫子放在所有游戏者都容易接触到的地方，把鲸鱼放在垫子中央，所有的贝壳平放在鲸鱼的四周，印有贝壳图案的一面朝上，贝壳之间离得不要太近。每个游戏者有一只船，并将木锤准备好放在一边。

游戏规则：

鲸鱼需要呼吸空气，所以他们必须有规律地浮出水面。为了模仿这个过程，第一个游戏者拿起鲸鱼，轻轻地往上抛，鲸鱼“俯冲”下来，掉下来时，有可能黑色一面朝上或者白色一面朝上。鲸鱼现在再次被放置在垫子中央，使其它游戏者都能较公平地触碰到鲸鱼。接着，同一个游戏者用小木锤敲击任意一个贝壳的边缘，目的是让贝壳翻过来。如果第一次未将贝壳翻过来，游戏者可以继续用锤子敲击贝壳，直到它翻面为止。在这个过程中，允许游戏者敲击不同的贝壳。游戏者们可能在敲击过程中会看到贝壳反面印着的图案，这种情况也是允许的。如果同时有好几个贝壳被敲击后翻面了，则须将他们全部翻回去，重新敲击，直到只有一个贝壳被敲翻过来为止。

翻面的贝壳显示的可能是白珍珠，也可能是黑珍珠，或者是鲨鱼。一旦贝壳被翻转过来，所有游戏者必须要快速反应，情况如下：

- 如果珍珠显示的颜色和鲸鱼朝上一面的颜色一致，那么每个游戏者要尽自己最快的速度去拿取放在垫子中央的鲸鱼，谁最快拿到鲸鱼，谁就可以将这颗珍珠放到他的船上。
- 如果鲸鱼向上一面的颜色和珍珠显示的颜色不同，那么他们就不需要为了得到珍珠而去拿取鲸鱼。游戏者要把贝壳翻回去，即将贝壳图案朝上放好，然后轮到下一个游戏者。如果其中一个游戏者这次依然伸手拿错鲸鱼，他就得把自己船上已有的一颗珍珠放回垫子上，将贝壳图案那面朝上放好，以作为惩罚。若他的船上已经没有珍珠，则他将错失下一轮取得鲸鱼的机会。
- 如果翻面的贝壳显示的是鲨鱼，那么敲贝壳的人要从他的船上拿一颗珍珠放回垫子上，并将贝壳图案朝上放好。如果他的船上没有珍珠，则游戏继续，轮到下一个游戏者。注意：要将印有鲨鱼图案的那个贝壳放回垫子上，并将贝壳图案那面朝上放好。
- 如果其中一个游戏者在贝壳没有完全翻转过来之前，伸手拿到鲸鱼，他必须从他的船上取走一颗珍珠放回垫子上，将贝壳图案一面向上放好，以作为惩罚。如果他已经没有任何珍珠，就只能失去下一轮游戏的机会。

重点：轮到游戏的人，只有在向上抛好鲸鱼，并将其放到垫子的正确位置后，才能用小木锤去敲击贝壳。

提示：在游戏过程中，特别是在拿取鲸鱼时，为了避免参与者太喧闹，有一个附加规则就是：所有游戏者（除了正在拿小木锤敲击贝壳的人），必须将他们的双手平放在桌面上或者大腿上。

游戏结束：

第一个获得四颗珍珠，将他的船填满的游戏参与者胜利，珍珠颜色不论。

不同的游戏玩法：

- 1、每次都把翻面的贝壳翻回后，放在其原来的位置上，这样，游戏者容易记住贝壳下面是什么图案（游戏程度简单）。
- 2、每次都把翻面的贝壳翻回后，将其放在别的位置上，这样游戏者很难记住贝壳下面的图案（游戏程度难）。
- 3、不是用锤子敲贝壳，而是直接用手替贝壳翻面（这种玩法主要锻炼幼儿手部精细动作）。

可激发的能力：

灵敏度/精细动作/手眼协调
反应能力
注意力/专注力
记忆力
社交能力/解决问题的能力

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de
© 2011

