

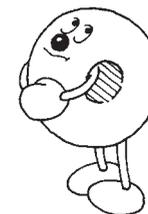
## More difficult variations of this game

- You thread **some wooden beads**, keeping the rest in the closed box. The cards remain on the table. The players have to discover which **beads** have been left **in the box**.
- One player looks away while the snake is fed. He/she turns around again and feels the snake. Then the snake disappears into the box and the player who has touched the snake, tries to **remember** and line up the corresponding cards according to the **order** of the beads.

# Boa Bella

Un jeu tactile avec un fil pour les petits à partir de 2 ans.

**Idée du jeu :** Brigitte Pokornik  
**Conception graphique :** Jutta Neundorfer  
**Durée du jeu :** environ 10 minutes  
pour chaque variante



### Chers parents,

Ce jeu offre à votre enfant plusieurs variantes et de nombreuses possibilités d'expériences :

- Le ventre plein, le gros serpent peut ramper sur la table, les bras, les jambes, les ventres : les enfants font bouger le serpent et sentent le contact.
- Le jeu de base, qui consiste à toucher, reconnaître et classer des formes simples, peut être rendu plus facile, mais aussi plus difficile.

## Contenu de la boîte

- 1 serpent en tissu
- 8 grandes perles en bois
- 8 cartes

## Première variante: le serpentin

Jeu libre avec le fil pour un enfant à partir de 2 ans et un adulte.

## But du jeu

Enfiler les **perles en bois**.

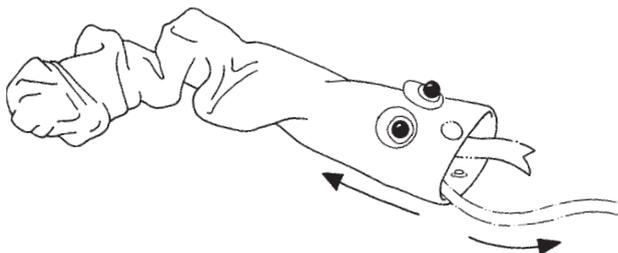
## Préparatifs

Préparer le **serpent** et les **perles en bois**. Les cartes restent dans la boîte.

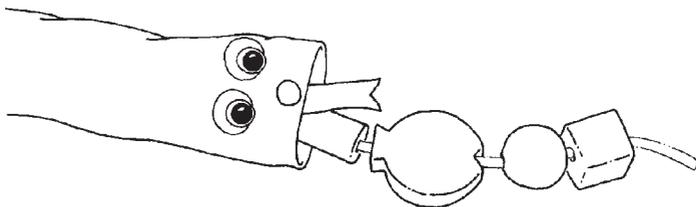
## Déroulement du jeu

Il s'agit de **nourrir le serpent affamé** :

- D'abord, il doit ouvrir la **bouche** : ouvrir le bouton-pression sur son nez.
- Il doit se faire tout petit : tenir le serpent par l'extrémité avant et faire sortir le **fil rouge** en le tirant (voir illustration).



- C'est sur ce fil rouge que votre enfant enfilera les perles.
- On ouvre grand la bouche du serpent et on fait disparaître, une à une, les perles dans son ventre. Le **serpent** est tiré **sur les perles**, comme on enfilerait une chaussette.



- Lorsque le serpent a avalé toutes les perles, le **bouton-pression rouge** sur le nez du serpent **est refermé**.
  - Il s'étire et devient tout long : tenir l'extrémité arrière et l'étirer.
- Le serpent, gros et repu, peut maintenant aller se promener (**jeu libre**) sur la table, les bras, les jambes.

Si le serpent doit **recrach**er des perles, ouvrir le **bouton-pression**. Faire glisser les **perles** de l'arrière vers l'avant en les tirant par le **fil**.  
**Variante** : des enfants un peu plus âgés enfilent les perles en tenant compte des cartes, avant d'aller se promener avec le serpent.

## Deuxième variante: le gros serpent

Jeu tactile pour un à deux enfants à partir de 3 ans et un adulte.

## But du jeu

Deviner au toucher dans quel ordre le serpent a avalé les perles en bois.

## Préparatifs

Préparer le serpent et les perles en bois. Les cartes montrant les perles sont posées face vers le haut.

## Déroulement du jeu

Pendant qu'un enfant détourne son regard, les autres enfilent les **perles en bois** sur le **fil rouge**. Un nœud lâche et simple empêche les perles de s'échapper, avant que le **serpent** soit enfilé **par-dessus les perles** et que l'on ait fermé le **bouton-pression**.

L'enfant qui avait détourné les yeux se retourne maintenant, saisit des deux mains le serpent et tente de **deviner, en palpant**, dans quel **ordre** le serpent a avalé les perles.

Chaque fois qu'il pense **avoir deviné juste**, il prend la **carte correspondante**. Les cartes forment ensuite une longue série, qui montre exactement ce que le serpent a avalé.

## Fin du jeu

**Toutes les cartes sont posées ?** C'est la fin du jeu. La bouche du serpent est alors ouverte. On sort doucement les perles en commençant par la dernière : le serpent recrache tout ce qu'il avait avalé. On compare la série de cartes et les perles enfilées : est-ce que cela correspond ?

## Variantes plus simple

- Le nombre de **perles est réduit**. Les perles inutilisées et les cartes correspondantes sont remises dans la boîte.

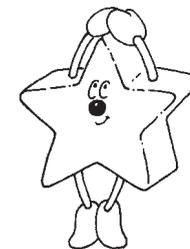
## Variantes plus difficiles

- **Quelques perles** sont enfilées, les autres vont dans la boîte fermée. Toutes les cartes restent sur la table. Il s'agit maintenant de deviner quelles **perles** sont restées **dans la boîte**.
- Un enfant détourne les yeux pendant que le serpent est nourri. Se retourne et palpe le serpent. Ensuite, le serpent disparaît dans la boîte. L'enfant qui l'a palpé s'efforce, **de mémoire**, de placer les cartes dans l'ordre correspondant à la **bonne succession** des perles.

# Boa Bella

Een rijg- en tastspel voor de allerkleinsten vanaf 2 jaar.

**Idee:** Brigitte Pokornik  
**Vormgeving:** Jutta Neundorfer  
**Speelduur:** elk ca. 10 minuten



## Lieve ouders,

dit spel biedt uw kind verschillende spelvarianten en een heleboel mogelijkheden om nieuwe ervaringen op te doen:

- Als Bella de Boa haar buik vol zit, kan ze over de tafel, over armen, benen en buik kruipen: De kinderen laten de slang bewegen en ondervinden aan den lijve hoe ze aanvoelt.
- Het basisspel, dat om tasten, herkennen, en rangschikken draait, kan wat betreft de moeilijkheidsgraad zowel gemakkelijker, als moeilijker worden gemaakt.

## Spelonhoud

- 1 slang van stof
- 8 grote houten kralen om te rijgen
- 8 kaarten

## 1. speelmogelijkheid: Serpentine

Kralen rijgen en vrij spel voor 1 à 2 kinderen en een volwassene.

## Speldoel

De **houten kralen** moeten aaneengeregen worden.