

little ACTION



2½-5

ans years
años Jahre

jeu de défis
challenge game
Spiel Herausforderungen
juego de desafíos

little ACTION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x12



x20



x6

F Règle du jeu



2 ½ à 5 ans



2 à 4 joueurs



10 min.

C'est la fête dans la jungle ! Construire une pyramide, jouer aux quilles, lancer et rattraper... autant de petits défis à réussir pour gagner des médailles. Un tout premier jeu d'action, de manipulation et d'adresse pour les petits.

Contenu :

6 animaux, 20 cartes, 12 médailles.

Préparation :

Les 6 animaux sont placés au centre de la table à côté du fond de la boîte et des médailles.

Les cartes sont mélangées et posées en pile faces cachées à côté de la boîte.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur tire une carte et tente de réaliser le défi imposé par celle-ci. Pour chaque défi les joueurs ont droit à 3 essais.



1



2



3

• Défi 1 : la pyramide. Le joueur prend les 2 animaux de la carte et tente de les superposer l'un sur l'autre comme indiqué sur la carte. La pyramide doit au moins tenir 30 secondes pour être validée.

• **Défi 2 : le lancer.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de l'envoyer dans la boîte. La boîte doit être positionnée à 1 mètre du couvercle du joueur (soit environ 20 cm). L'animal doit atterrir dans la boîte et ne pas en ressortir pour que le lancer soit validé.

• **Défi 3 : l'équilibre.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire tenir en équilibre sur sa tête. L'animal doit tenir au moins 30 secondes sur la tête du joueur sans être tenu afin que le défi soit validé.



4



5



6

• **Défi 4 : le manège.** Le joueur prend l'animal indiqué par la carte et tente de le faire passer 3 fois derrière son dos. L'animal ne doit pas tomber durant les 3 tours afin que le défi soit validé.

• **Défi 5 : le tir.** Le joueur prend les 2 animaux de la carte. Il pose le premier sur le haut de la boîte comme indiqué sur la carte. La boîte doit être positionnée debout à 1 mètre du couvercle du joueur (soit environ 20 cm). Puis le joueur lance le 2ème animal pour tenter de dégommer celui posé sur la boîte. L'animal doit tomber de la boîte pour valider le défi. Si la boîte tombe aussi ce n'est pas grave.

• **Défi 6 : lancer et rattrapper.** Le joueur prend l'animal indiqué sur la carte, il le lance en l'air d'une main, et doit le rattrapper avec la même main.

Si le défi est réussi, le joueur gagne 1 médaille, sinon il ne gagne rien. Puis la main passe au joueur suivant.

Qui gagne ?

Quand toutes les médailles ont été distribuées, le gagnant est celui qui en a le plus.



2 ½ tot 5 jaar



2 tot 4 spelers



10 min.

Het is feest in het oerwoud! Een piramide bouwen, kegelen, gooien en vangen... en bij elke uitdaging kun je een medaille winnen. Een eerste actie-, manipulatie- en behendigheidsspel voor de kleintjes.

Inhoud: 6 dieren, 20 kaarten, 12 medailles.

Vorbereiding: De zes dieren worden midden op tafel gelegd, naast de bodem van de doos en de medailles. De kaarten worden geschud en gedekt in een stapeltje naast de doos gelegd.

Verloop van het spel: Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler trekt een kaart en probeert de opdracht die op de kaart staat uit te voeren. Voor elke opdracht mogen de spelers 3 pogingen doen.



1



2



3

• Opdracht 1: piramide. De speler pakt de 2 dieren van de kaart en probeert ze op elkaar te zetten zoals aangegeven op de kaart. De opdracht is alleen geslaagd als de piramide minstens 30 seconden blijft staan.

- **Opdracht 2: gooien.** De speler pakt het dier van de kaart en probeert het in de doos te gooien. De doos moet ongeveer 20 cm (de lengte van een deksel) van de speler af liggen. De opdracht is alleen geslaagd als het dier in de doos terecht komt en er niet uit springt.
- **Opdracht 3: in evenwicht.** De speler pakt het dier van de kaart en probeert het op zijn hoofd te laten balanceren. De opdracht is alleen geslaagd als het dier minstens 30 seconden op het hoofd van de speler blijft liggen zonder dat hij het vasthoudt.



4



5



6

- **Opdracht 4: draaimolen.** De speler pakt het dier van de kaart en probeert het 3 keer om zich heen te laten draaien (door het achter zijn rug over te pakken). De opdracht is alleen geslaagd als het dier tijdens geen van de drie rondes valt.
- **Opdracht 5: mikken.** De speler pakt de 2 dieren van de kaart. Hij zet het eerste dier bovenop de doos zoals aangegeven op de kaart. De doos moet rechtop worden neergezet, ongeveer 20 cm (de lengte van een deksel) van de speler af. Daarna gooit de speler met het tweede dier om te proberen het dier op de doos eraf te gooien. De opdracht is alleen geslaagd als het dier van de doos valt. Het is niet erg als de doos ook valt.
- **Opdracht 6: gooien en vangen.** De speler pakt het dier van de kaart, gooit het met één hand in de lucht en probeert het met dezelfde hand te vangen.

De speler wint 1 medaille als hij de opdracht tot een goed einde brengt. Is dit niet het geval, dan wint hij niets. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Wie wint?

De winnaar is degene die de meeste medailles heeft zodra ze allemaal zijn uitgedeeld.