

1981

# Bomba Wombat

Raad wat er in  
de kist van de  
Wombat zit!

Devine ce qu'il  
y a dans la boîte  
du Wombat!



Spelers / Joueurs : 2 > 6

Leeftijd: vanaf 6 jaar / Âge : à partir de 6 ans

Spelduur: ca. 15 minuten / Durée : environ 15 minutes

## CONTENU

• 30 cartes: Recto



Verso



Carte de départ avec marque.

- Cette règle de jeu.

## PRINCIPE DU JEU

Le wombat a ramassé des tas d'objets et les a rangés dans son coffre. On y trouve des étoiles de mer, des ballons et des chapeaux, mais aussi des animaux comme des canards, des grenouilles et des chiens. Sur chaque carte figurent 4 objets différents. Tous les objets n'apparaissent pas à la même fréquence. Vous devez observer combien de fois un objet est dessiné et si le même objet apparaît aussi sur une autre carte visible. Tous les objets qui sont représentés au moins sur deux cartes doivent être comptés. Le joueur qui trouve le premier la bonne réponse et qui annonce tout haut la bonne somme reçoit une carte. À la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus de cartes est déclaré vainqueur.

**Conseil pour les parents :** Ce jeu nécessite une certaine capacité d'attention et de concentration. Par ailleurs, les enfants apprennent à organiser, compter et même additionner les quantités de manière ludique. Le jeu comporte trois variantes, adaptées à différents âges. Dans la variante la plus simple, on compte maximum jusqu'à 6, dans la deuxième jusqu'à 15 et dans la plus complexe jusqu'à 30. Ci-dessous est détaillé le déroulement du jeu pour des enfants âgés de 7 ans minimum (2<sup>e</sup> primaire). Le principe du jeu est tellement simple que des enfants de six ans peuvent aussi participer ! Vous trouverez les variantes adaptées aux différents âges à la fin des règles du jeu. En tant que parent, vous pouvez soit surveiller le déroulement de la partie, soit bien sûr y participer vous aussi.

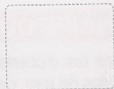
## MISE EN PLACE DU JEU

(VARIANTE PRINCIPALE À PARTIR DE 7 ANS, 2<sup>e</sup> PRIMAIRE)

Sélectionnez les deux cartes portant un symbole de wombat au dos et posez-les sur la table. Mélangez les 28 cartes restantes. Remettez 14 cartes dans la boîte et formez une pioche avec les 14 autres.



14 cartes



## DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur pioche la carte du dessus du paquet et la pose face visible avec les deux autres cartes. Le jeu peut alors commencer ! Tous les joueurs jouent en même temps.



*Emma retourne la première carte du paquet et la pose à la gauche des autres cartes. Les objets sont toujours représentés une, deux ou trois fois sur une carte.*



Tout le monde cherche maintenant à repérer les objets qui sont identiques sur les différentes cartes. Tous les dessins qui apparaissent au moins sur deux cartes doivent être comptés. Pour trouver la bonne réponse, il faut donc additionner tous les objets qui sont représentés sur plusieurs cartes. Le joueur qui a trouvé la solution l'annonce d'une voix haute et claire.

*Sur les deux cartes du haut, on compte 5 bananes au total. Les cartes du haut et de gauche représentent toutes les deux une poire.*



2



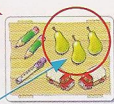
5

*Lucie connaît déjà la bonne réponse ( $2+5 = 7$ ) et annonce d'une voix forte « Sept ».*

Le joueur qui a crié la bonne réponse prend une des trois cartes visibles et la pose devant lui.

**Attention** : il peut choisir n'importe quelle carte, sauf celle qui vient juste de rentrer en jeu.

Ce joueur pioche ensuite la première carte du paquet la pose face visible à la place de celle qu'il vient de poser devant lui. Les joueurs observent à nouveau les cartes pour repérer les objets semblables dessinés sur au moins 2 cartes, et additionnent les résultats qu'ils trouvent.



5



Lucie prend la carte de droite et la remplace par une nouvelle carte issue du paquet.

Les trois cartes posées représentent des poires. Max connaît la réponse et crie « Cinq ! ».

Le jeu continue comme nous venons de l'expliquer. Le joueur ayant trouvé la bonne réponse le plus rapidement reçoit une carte visible et la remplace par une carte de la pioche.

### Chaque joueur ne peut donner qu'une seule réponse

Chaque joueur ne peut annoncer qu'un seul résultat : il est interdit de donner plusieurs réponses. Si vous vous trompez dans une addition, il va falloir prendre votre mal en patience. Seul celui qui a annoncé la bonne réponse remporte l'une des trois cartes visibles.

### Réponse : 'zéro'

Dans quelques rares situations, il peut arriver qu'aucun objet ne soit représenté sur plusieurs cartes différentes. Dans ce cas, c'est le joueur qui est le premier à crier « zéro » qui remporte la carte.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée. C'est le cas lorsqu'un joueur ne peut plus piocher de nouvelle carte après avoir reçu la dernière. Chaque joueur compte alors ses cartes. Le joueur ayant accumulé le plus de cartes remporte la partie.

## VARIANTES

### Destinée aux enfants plus jeunes (à partir de 6 ans, première primaire)

Les 30 cartes sont mélangées et forment un paquet au centre de la table. Dans cette variante, il n'y a que deux cartes visibles sur la table. Le premier à annoncer la bonne réponse à voix haute reçoit les deux cartes visibles. On tire ensuite deux nouvelles cartes.

### Destinée aux enfants plus âgés (à partir de 8 ans et plus)

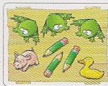
Dans cette variante, les amateurs de calcul s'en donneront à cœur joie ! Au début de la partie, on pose trois cartes sur la table. On tire ensuite une quatrième carte qui rejoint les trois autres. Toutes les autres règles sont identiques. Bien entendu, il est possible de rallonger la durée du jeu en utilisant plus de 14 cartes.



## INHOUD:

• 30 kaarten: Voorkant

Achterkant



Startkaart met kenteken  
• spelregelboekje

## SPELIDEE

De wombat heeft allerlei dingen verzameld en in zijn kist opgeborgen. Je kan zeesterren, ballen en mutsen zien, maar ook dieren zoals eenden, kikkers en honden. Op elke kaart staan vier verschillende objecten. Niet elk object komt evenveel voor. Je moet kijken hoeveel keer een object afgebeeld is en of hetzelfde object ook nog op een andere openliggende kaart staat. Alle objecten die op minstens twee kaarten voorkomen, moeten opgeteld worden. Wie als eerste de som weet en het juiste getal hardop roept, ontvangt een kaart. Wie op het einde van het spel de meeste kaarten heeft, wint.

**Tip voor de ouders:** Dit spel vergt een zekere mate van aandacht en concentratie. Bovendien leren de kinderen op speelse wijze hoeveelheden tellen, ordenen en zelfs optellen. Het spel bevat drie voor verschillende leeftijden geschikte varianten. Bij de eenvoudigste variant wordt maximaal tot 6 geteld, bij de tweede variant tot 15 en bij de meest uitdagende variant tot 30.

Hieronder wordt in detail het spelverloop beschreven voor kinderen vanaf 7 jaar (2de leerjaar). Het spelprincipe is zo eenvoudig dat zesjarigen al kunnen meespelen. De speciale regels voor die leeftijd vindt u op het einde van de spelregels. Als ouder kunt u ofwel het spelverloop in de gaten houden ofwel natuurlijk ook zelf meedoen.

## SPELVOORBEREIDING

(HOOFDVARIAANT VANAF 7 JAAR, 2<sup>DE</sup> LEERJAAR)

Afhankelijk van het aantal spelers krijgt ieder een aantal. Zoek de twee kaarten met het wombat-symbool op de rugzijde en leg die open op de tafel. Schud de resterende 28 kaarten. Leg 14 kaarten terug in de doos en maak met de resterende 14 kaarten een gedekte trekstapel.



14 kaarten



## SPELVERLOOP

De jongste speler neemt de bovenste kaart van de trekstapel en legt die open bij de andere twee kaarten. Het spel begint! Alle spelers spelen tegelijkertijd.



Emma draait de bovenste kaart van de stapel om en legt die links van de andere kaarten.



De objecten staan altijd één, twee of drie keer op een kaart afgebeeld. De spelers moeten nu kijken of op verschillende kaarten identieke voorwerpen afgebeeld staan. Alle objecten die op minstens twee kaarten voorkomen, moeten opgeteld worden. De juiste oplossing is dus de som van alle objecten die op verschillende kaarten voorkomen. Wie de oplossing weet, roept luid en duidelijk het juiste getal.

*Op de twee bovenste kaarten zijn in totaal 5 bananen afgebeeld.*

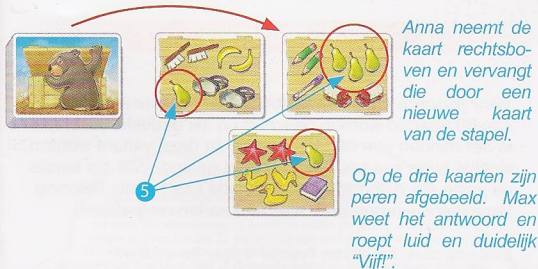


*Anna weet als eerste het juiste antwoord ( $2+5=7$ ) en roept luid en duidelijk 'zeven'.*

Wie als eerste het juiste antwoord roept, neemt een van de drie openliggende kaarten en legt die gedekt voor zich.

**Opgepast:** de speler mag eender welke kaart kiezen behalve de kaart die net in het spel gekomen is.

Daarna trekt deze speler de bovenste kaart van de stapel en legt die op de plaats van de kaart die hij zonet gekozen heeft. Vervolgens kijken de spelers opnieuw welke gelijke objecten op minstens 2 kaarten voorkomen en tellen dan deze objecten op.



*Anna neemt de kaart rechtsboven en vervangt die door een nieuwe kaart van de stapel.*

*Op de drie kaarten zijn peren afgebeeld. Max weet het antwoord en roept luid en duidelijk "Vijf!".*

Daarna gaat het spel verder zoals hierboven aangegeven. De snelste speler met de juiste oplossing krijgt een openliggende kaart en vervangt die kaart door een kaart van de trekstapel.

### *Elke speler mag maar één antwoord geven*

Elke speler mag altijd maar één getal noemen; verschillende antwoorden geven is niet toegelaten. Wie een verkeerd getal zegt, moet zich daarna rustig houden. Enkel wie als eerste het juiste antwoord roept, krijgt één van de drie openliggende kaarten.

### *Oplossing: 'nul'*

In zeldzame gevallen kan het gebeuren dat er geen enkel object is dat op verschillende kaarten voorkomt. In dat geval mag de speler die als eerste 'nul' roept een kaart uitkiezen.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel neemt een einde wanneer de trekstapel uitgeput is. Dat is het geval wanneer een speler geen kaarten meer kan trekken nadat hij een kaart uitgekozen heeft. Elke speler telt nu zijn kaarten. De speler met de meeste kaarten wint het spel.

## VARIANTEN

### *Voor jongere kinderen (vanaf 6 jaar; eerste leerjaar)*

Alle 30 kaarten worden geschud en als gedekte trekstapel in het midden van de tafel gelegd. In deze variant worden slechts twee kaarten open op tafel gelegd. Wie als eerste de juiste oplossing roept, krijgt beide kaarten als beloning. Vervolgens worden twee nieuwe kaarten omgedraaid.

### *Voor oudere kinderen (vanaf 8 jaar en ouder)*

In deze variant kunnen de rekenfanaten zich uitleven. Aan het begin van het spel worden drie tegels open op tafel gelegd. Vervolgens wordt een vierde kaart bij de andere kaarten gelegd. Alle andere regels blijven onveranderd. Natuurlijk kan je de spelduur ook langer maken door meer dan 14 kaarten te gebruiken.

## De Wombat

Wombats leven in Australië. Ze danken hun naam aan de Aboriginals, die de beërchtige dieren Wombach, Womback of ook Womat noemden. Wombats worden tot 1,20 meter groot en kunnen maximaal 40 kg wegen. Met hun scherpe klauwen graven ze burchten onder de grond. Een dergelijke woning kan tot 20 meter lang zijn en 3,5 meter diep liggen. Wombats zijn zoogdieren. Het wijfje heeft een buidel waarin het jong gezoogd worden. De buidel zit tussen de benen en heeft achteraan een opening van waaruit de kleine wombat naar buiten kan kijken. Dat is praktisch, want zo krijgt het jong geen zand in de ogen krijgt wanneer zijn mama een nieuwe gang onder de aarde graaft. De kleine wombat groeit zes tot acht maanden in de buidel en blijft dan nog ongeveer een jaar bij zijn moeder.

De wombats brengen de hele dag slapend in hun burcht door. Ze worden actief wanneer de avond valt en gaan 's nachts op zoek naar voedsel. Wombats zijn vegetariërs en eten enkel plantaardig voedsel.

