



102 610

Schatzinsel

Treasure Island

Île au trésor



4+

Jahre | years | ans

Schatzinsel

Inhalt

- 16 Platten, jeweils paarweise beklebt mit Kies, Teppich, Kork, Linoleum, Kunstrasen, Sand, Melamin, Edelstahl
- 6 Schatzkarten
- 2 Hinderniskarten
- 1 Aufbauplan (Anordnung der Platten)
- 15 Aufgabenkarten
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Helga Peter, Dusyma Ideenwerkstatt

Anzahl & Alter der Spieler

1- 6 Spieler, ab 4 Jahren

Pädagogischer Ansatz

Die Schatzinsel ist ein spannendes Spiel zur Förderung der Raumwahrnehmung, des Orientierungs- und Tastsinnes.

Darüber hinaus eignet sich das Spiel mit seinen Aufgabenkarten sehr gut als Einstieg in das Programmieren. Das Thema der Schatzsuche ist dabei eine zusätzliche Anregung. Die Kinder müssen sich am Aufbau der Aufgabenkarten orientieren und so ihren Weg planen. Dabei werden Raum-Lage-Orientierung, Abstraktionsfähigkeit, Kommunikation, Zusammenarbeit und logisches Denken gefördert. Darüber hinaus lernen die Kinder vorausschauendes Denken und Handeln, wichtige Eigenschaften die später fürs Programmieren nötig sind.

Aber warum ist Programmieren lernen so wichtig?

„Code ist die Sprachkompetenz des 21. Jahrhunderts. Daher ist es wichtig, dass die Menschen das ABC des Programmierens beherrschen. Unsere Welt wird zunehmend durch Software gesteuert und wir brauchen eine größere Vielfalt unter denjenigen, die sie entwickeln.“ Linda Liukas (L. Liukas (2017). Hello Ruby - Programmier dir deine Welt; Bananenblau Verlag).

Programmieren wird eine Sprache der Zukunft sein – daher sollten Kinder diese heute schon lernen. Wichtig dabei ist, dass Kinder die Möglichkeit haben, kreativ zu sein, eigene Lösungswege zu finden und sich gemeinsam mit Erwachsenen die Welt der Codes erschließen können.

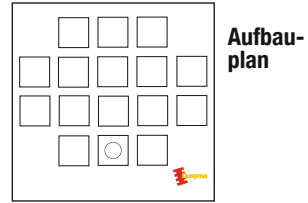
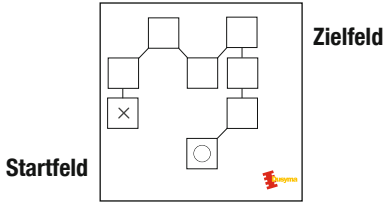
Beim Programmieren werden wichtige Fähigkeiten wie z.B. algorithmisches Denken gelernt, also komplexe Probleme in kleinere Teilaspekte aufzuteilen und zu bearbeiten. Wenn Kinder früh lernen, schwierige und auch abstrakte Inhalte und Probleme Schritt für Schritt zu durchdenken und zu planen, bevor sie handeln, hilft ihnen das sich neue Inhalte schneller zu erschließen und Lösungen für verschiedenste Probleme zu finden. Darüber hinaus wird es immer wichtiger, in der Lage zu sein anhand von vorhandenen Daten Entscheidungen treffen zu können. Dies ist nicht nur in der Computerbranche von großer Bedeutung.

Algorithmisches Denken ist eines der fundamentalen Denkwerkzeuge und wird auch in Zukunft immer relevanter werden.

Nicht zuletzt müssen sich Kinder im Laufe ihres Lebens in einer immer digitalisierten Welt zurechtfinden. Zu verstehen, wie Technik funktioniert und was dahinter steckt ist daher sehr relevant. Programmieren zu lernen ist ein bedeutender Teil in diesem Prozess. Dadurch werden Kinder sicher im Umgang mit modernen Technologien, sie sind selbstbewusste Nutzer und keine Konsumenten.

Erklärung der Symbole

Aufgabenkarte



Hinderniskarten



Räuber - Auf eurer Schatzsuche werdet ihr auf einmal von einer Räuberbande überfallen. Um sie zu besänftigen müsst ihr einen Schatz abgeben.



Löwe - Ihr seht einen Löwen, der hinter einem Busch schläft. Schleicht euch vorsichtig wieder an den Startpunkt zurück.

Spielvorbereitung

Aufbau der Schatzinsel

Die Platten werden wie im Aufbauplan auf dem Boden ausgelegt. Hierbei ist die Positionierung der verschiedenen Materialien frei wählbar. Das Startfeld mit dem Kreis wird in die unterste Reihe (Mitte) gelegt.

Der Spielleiter versteckt nun je eine Schatzkarte und die zwei Hinderniskarten an beliebiger Stelle. Die Spieler dürfen dabei nicht zuschauen.

Die Aufgabenkarten werden umgedreht und auf einen Stapel neben die Insel gelegt. Dann werden 2-3 Mannschaften mit jeweils zwei Spielern gebildet und der Spielleiter erzählt die Vorgeschichte.

Vorgeschichte

Vor vielen Jahren haben Seeräuber auf einer Insel Schätze versteckt. Sie haben Karten von der Insel angefertigt, damit sie nicht vergessen, welchen Weg sie gehen müssen, um ihre Schätze eines Tages wieder zu finden und auszugraben. Aber leider kamen sie nie dazu, da ein kräftiger Sturm auf hoher See sie in ein anderes Land getrieben hat. Nachkommen dieser Seefahrer haben nun in einer alten Schatztruhe die Pläne wiedergefunden und machen sich auf die Reise, um die Schätze zu finden...

Da ihr Schiff nicht direkt an der Schatzinsel anlegen kann, müssen sich die Schatzsucher Schuhe und Socken ausziehen, um durch das Wasser zu waten. (Die Spieler ziehen sich Schuhe und Socken aus). Da sie nicht wissen, wie gefährlich es auf der Insel ist, bleibt immer ein Schatzsucher am Strand zurück und hält Wache. (Ein Spieler setzt sich an die Seite, der andere geht zum Startfeld (Kreis)).

Spielmöglichkeiten

Grundvariante

Spielverlauf: Die Spieler am Startfeld ermitteln mit einem Abzählreim, wer als Erster die Insel betreten darf. Dieser nimmt sich eine Aufgabenkarte vom Stapel und dreht sie so herum, dass der Kreis in der unteren Reihe liegt. Nun sucht der erste Schatzsucher anhand des vorgegebenen Weges sein Ziel (gekennzeichnet durch ein Kreuz).

Beim Gang über die Insel läuft er über Sand, Wasser, Kieselsteine, Gras und viele andere Böden...

Am Ziel angekommen hebt er die Platte, die auf der Aufgabenkarte mit einem Kreuz gekennzeichnet ist, hoch und schaut nach, ob er einen Schatz gefunden hat.

Juwelen, Goldtaler, Goldringe, alte goldene Kelche und sogar eine Krone sind auf der Insel versteckt!

Findet der Spieler eine Schatzkarte, nimmt er sie an sich und läuft auf dem kürzesten Weg, (aber auf den Platten über das Startfeld), zu seinem Partner am Strand zurück, zeigt ihm seinen Schatz und legt ihn verdeckt neben seinen Partner. Wenn der erste Spieler seinen Schatz verstaut hat, darf der erste Spieler aus der zweiten Mannschaft sich eine Aufgabenkarte

vom Stapel nehmen und auf Schatzsuche gehen. Danach sind in der entsprechenden Reihenfolge die zweiten Spieler der Mannschaften an der Reihe.

Findet ein Spieler keine Schatzkarte unter seiner als Ziel markierten Platte, hat wohl ein anderer Seeräuber oder Schatzsucher bereits vor ihm den Schatz gefunden und der Spieler geht leider mit leeren Händen zu seinem Partner an den Strand zurück.

Findet ein Spieler unter seiner Zielkarte keine Kostbarkeit, sondern nur eine Hinderniskarte, wird die Aktion entsprechend den Motiven ausgeführt.

Bei der Räuberbande muss der Spieler bzw. die Mannschaft eine seiner bereits gesammelten Schatzkarten wieder abgeben und anschließend muss der Spieler zu seinem Partner zurück. Hat der Spieler bzw. die Mannschaft noch keine Schatzkarte gesammelt, kann er keine abgeben und geht wieder zu seinem Partner zurück. Wird der Löwe aufgedeckt, kehrt der Spieler sofort wieder zu seinem Partner zurück, darf aber die bereits gesammelten Schatzkarten behalten.

In beiden Fällen wird die Aufgabenkarte in den Aufgabenkarten-Stapel ganz nach unten gelegt und der nächste Spieler der anderen Mannschaft ist an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn alle Schatzkarten gefunden und verteilt wurden. Gewonnen hat der Spieler bzw. die Mannschaft mit den meisten Schatzkarten.

Variante 1: Es wird wie in der Grundvariante beschrieben gespielt. Die Spieler gehen, nachdem sie die Zielplatte erreicht haben, auf dem gleichen Weg zurück mit Hilfe der Aufgabenkarte oder aus dem Gedächtnis.

Variante 2: Beide Spieler einer Mannschaft gehen mit zwei verschiedenen Aufgabenkarten gleichzeitig auf Schatzsuche (2 Spieler auf der „Insel“).

Variante 3: Es wird nur ein bestimmter Schatz anhand der Aufgabenkarten gesucht, z.B. die Krone. Alle anderen werden wieder zugedeckt. Die Mannschaft bzw. der Spieler, die/der diesen bestimmten Schatz findet, ist Gewinner.

Variante 4: Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft versteckt die Karten. Jeder Spieler der anderen Mannschaft erhält eine Aufgabenkarte. Diese Mannschaft muss nun versuchen, innerhalb einer gewissen Zeitvorgabe (z.B. 10 Minuten) anhand der Aufgabenkarten die Schätze zu finden. Es dürfen sich aber höchstens 3 Schatzsucher gleichzeitig auf der Insel befinden. Bei dieser Variante können mehr als 6 Spieler mitspielen!

Variante 5: Es spielen zwei Spieler einer Mannschaft. Ein Partner zieht eine Aufgabenkarte und beschreibt seinem Partner den vorgegebenen Weg. Größere Kinder werden dies mit rechts, links, oben, unten tun, kleinere Kinder werden dabei das Material und die Farben der Platten beschreiben. So werden die Raum-Lage-Beziehungen nicht nur visuell, sondern auch verbal umgesetzt.

Variante 6: Weiteres Material: Augenbinde
Es spielen zwei Spieler in einer Mannschaft. Ein Spieler bekommt die Augen verbunden. Der andere zieht eine Aufgabenkarte und führt seinen Partner zum Ziel. Auf der Zielplatte angelangt soll sich der Spieler mit

den verbundenen Augen das Material der Platte gut merken. Er darf sie dazu auch mit den Händen abtasten. Danach führt ihn der Partner auf dem kürzesten Weg zur Startplatte. Nun darf der Spieler die Augenbinde abnehmen und zu der Zielplatte gehen, die er als Zielplatte mit Hand und Fuß ertastet hat. Hat er die richtige Platte erkannt, darf er zur Belohnung beide Platten mit diesem Material hochheben, um nach seinem Schatz zu suchen. Hat er Glück, ergattert er gleich zwei Schatzkarten für seine Mannschaft.

Variante 7: Der Aufbauplan wird vom Spielleiter kopiert. Die Spieler zeichnen sich ihre eigenen Aufgabenkarten in der gleichen Weise wie die vorgefertigten. Als weitere Spielvariante können auch nur der Anfangs- und der Zielpunkt eingezeichnet werden.

Tastspiele

Spielvorbereitung

Der erste Spieler zieht Schuhe und Socken aus. Ihm werden die Augen verbunden. Die blauen Platten (eine mit Startkreis) werden aussortiert. Alle anderen 14 Platten werden hintereinander in einer Reihe auf den Boden gelegt, wobei zwei gleiche Materialien nicht nebeneinander liegen sollten.

Grundvariante

Der Spieler mit den verbundenen Augen wird zur ersten Platte geführt. Er ertastet mit den Füßen das Material der ersten Platte und merkt sich dieses. Nun wird er an der Hand über den Parcours geführt. Erreicht er die Platte mit dem gleichen Material, sagt er „Stopp“, nimmt die Augenbinde ab und schaut nach.

Variante 1: Es wird wie in der Grundvariante beschrieben gespielt. Statt mit den Füßen wird das Material mit den Händen ertastet.

Variante 2: Es wird wie in der Grundvariante beschrieben gespielt. Die erste Platte wird mit den Händen ertastet, alle weiteren mit den Füßen.

Variante 3: Es wird wie in der Grundvariante beschrieben gespielt. Zu Beginn werden zwei gleiche Parcours gelegt mit jeweils einer Platte pro Material. Zwei Mannschaften werden gebildet. Nun wird das gesuchte Material vom Spielleiter verbal beschrieben (z.B. Teppich, Linoleum, Kork... oder weich, glatt, ...). Dieses Mal spielen die Mannschaften um die Wette.

Treasure Island

Content

- 16 tiles, each pair glued with gravel, carpet, cork, linoleum, artificial turf, sand, melamine, stain less steel
- 6 treasure cards
- 2 obstacle cards
- 1 construction plan (Layout of the panels)
- 15 task cards
- 1 set of instructions

Game Idea

Helga Peter, Dusyma Ideenwerkstatt

Number and Age of Players

1 - 6 Players, from 4 years upwards

Educational Approach

The Treasure Island is an exciting game to promote spatial perception, orientation and tactile senses.

In addition, the game with its task cards, is ideal as an introduction to programming. The topic of the treasure hunt is an additional stimulus. The children have to orient themselves by using the task cards and plan their path. This game promotes orientation towards space and location, the ability to abstract, communication, cooperation and logical thinking. Furthermore, the children learn to think and act in foresight, which are important characteristics that are later necessary for programming.

Why is learning how to program so important?

„Code is the language competence of the 21st century. It is therefore important that people master the ABCs of programming. Our world is increasingly controlled by software and we need greater diversity among those who develop it.“ Linda Liukas (L.Liukas (2017). Hello Ruby - Programmier dir deine Welt; Bananenblau Verlag).

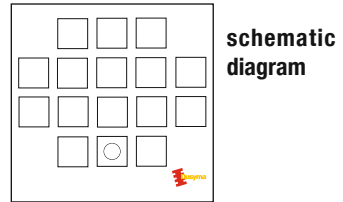
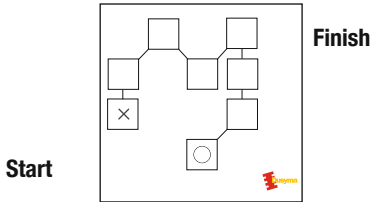
Programming will be the language of the future - therefore children should learn it today. It is important that children have the opportunity to be creative, to find their own solutions and to develop the world of codes together with adults.

Trough programming, important skills such as algorithmic thinking, i.e. dividing complex problems into smaller parts and processing them can be learned. If children learn at an early age to think things through and plan difficult and abstract contents and problems step by step before they act, this will help them to develop new content more quickly and to find solutions to a wide variety of problems. In addition, it is becoming increasingly important to be able to make decisions based on existing data. This is not only important in the computer industry. Algorithmic thinking is one of the fundamental thinking tools and will also become more and more relevant in the future.

Last but not least, children will have to find their way in an increasingly digitized world in the course of their lives. Understanding how technology works and what is behind it, is therefore very relevant. Learning to code is an important part of the process. This makes children confident with modern technologies, they are self-confident users and not consumers.

Explanation of symbols

Task card



Obstacle Cards



Robbers - On your treasure hunt you are suddenly attacked by a band of robbers. To appease them you have to hand over a treasure or a task card.



Lion - you see a lion sleeping behind a bush. Carefully sneak back to the starting point.

Game Preparation

Layout of the treasure island

The tiles are laid out on the floor according to plan. The surface textures can be arranged in any order. The square with the circle on it represents the start and must be placed in the middle of the first row. The players look the other way while the game master hides the treasure cards and 2 of the obstacle cards somewhere on the island. The task cards are turned over and put in a pile next to the island. 2 or 3 teams are formed with 2 players to a team. The game master starts to tell them the story of the treasure island.

Story

Many years ago pirates came to this island and buried their treasure here. They made maps of the island to remember where to find the treasure on their return. They intended to come back one day and dig up their treasure but unfortunately, heavy storms carried their ship away to foreign shores and they never did return to look for their treasure.

The plans the pirates made have just been found in an old treasure chest by some of the pirates descendants and they are setting out now to look for the hidden treasure...

Since the boats cannot land directly on the island the treasure seekers will have to take off their shoes and socks and wade through the water to reach the shore. (The players take off their shoes and socks.) Since they do not know how dangerous the island is they decide to leave one person behind on the beach to keep watch. (One player sits on the side, the other player walks to the starting-point, represented by the tile with the circle on it.)

Game Options

Basic Variant

Game: The players at the starting point use a counting rhyme to determine who may enter the island first. This player takes a task card from the pile and turns it around so that the circle is in the bottom row. Now the first treasure hunter searches for his destination (marked by a cross) using the given path.

When walking across the island, the player walks over sand, water, pebbles, grass and many other grounds...

When he reaches his destination he must lift up the tile. Marked on his trail card with a cross, to see if he has found treasure.

Jewels, gold coins, gold rings, jugs and even a crown are hidden on the island.

If the player finds a treasure card, they take it and then take the shortest route (but on the tiles over the starting field) back to their partner on the beach, showing them their treasure and places it face down next to their partner. When the first player has stowed away his treasure card, the first player from the second team may take a task card from the deck and go on a treasure hunt. Then it is the turn of the second players of the teams in the corresponding order.

If a player does not find a treasure card under his target plate, another pirate or treasure hunter has probably already found the treasure and the player unfortunately goes back to their partner on the beach empty-handed.

If a player does not find a valuable item under their target card, but only an obstacle card, the action should be carried out according to the motifs.

In the case of the gang of robbers, the player or the team must return one of the treasure cards they have already collected and then the player must return to their partner. If the player or the team has not yet collected a treasure card, they cannot hand it in and must go back to their partner. If the lion is unveiled, the player must immediately return to their partner, but is allowed to keep the treasure cards already collected.

In both cases the task card should be placed at the bottom of the task card pile and it is now the next player's turn from the next team.

The game ends when all treasure cards have been found and distributed. The winner is the player or team with the most treasure cards.

Variante 1: It should be played as described in the basic variant. After they have reached the target plate, the players go back the same way with the help of the task card or from memory.

Variante 2: Both players from the same team search for treasure at the same time. Each player has a different trail card (2 players on the „island“).

Variante 3: The players are given the task of finding a specific treasure item eg. the crown. The other treasure cards are removed from the game. The first team or player to find the treasure is the winner.

Variante 4: Two teams are formed. One team hides the cards. Each player from the other team receives a task card. This team must now try to find the treasure within a certain time limit (e.g. 10 minutes) using the task cards. However, a maximum of 3 treasure hunters can be on the island at the same time. More than 6 players can play in this variant!

Variante 5: 2 players form a team. One player picks a trail card and describes the route to his partner. Older children will give instructions like “turn left, right” or “go up or down”. Younger children will be more likely to describe the surface texture and colour of the tiles. Ideal for encouraging verbalisation skills.

Variante 6: Further material - blindfold. 2 players form a team. One of the players is blindfolded. The other player in the team picks a task card and leads his partner to the destination marked on the card. When he arrives at his destination he must try and memorise the surface texture. He is also allowed to touch the surface with his hands. The partner leads his teammate back to the starting point taking the quickest possible route.

The player removes his blindfold and has to try and find his destination again, the tile he has just explored by touch. If he succeeds in finding the right tile he is allowed to the two tiles of the same material. If he is lucky he may find, not one but two treasure cards for his team.

Variante 7: The game master photocopies the layout plan of the island. The players are given the task of producing task cards, similar to the original ones. Another variation would be to mark down just the starting point and destination on the task cards.

Tactile Association Games

Game Preparation

The first player removes his shoes and socks and is blindfolded.

The blue tiles (one with a circle on it representing the start) must be sorted out and removed from the game. All the other 14 tiles are placed on the floor in rows. Avoid placing the same texture surfaces next to one another.

Basic Variant

The blindfolded player is led to the first tile. He feels the tile with his feet and tries to memorise the texture. He is then led by hand over the rest of the course. When he reaches a tile of the same texture as the first one, he shouts out “stop”. He then takes off the blindfold and looks down at the tile to check if he is right.

Variant 1: It is played like described in the basic variant. Instead of using their feet to guess the texture, the players use their hands.

Variante 2: It is played like described in the basic variant. The players feel the first tile with their hands and all the others with their feet.

Variante 3: It is played like described in the basic variant. 2 identical courses are laid out. Both courses contain one tile of each texture. Two teams are formed. Each team is given the task of finding a specific tile. They are given their instructions verbally eg. “look for” “fun fur”, “pebbles” or “it’s soft cuddly, stony...”.

Play proceeds in the same way as described above, except that now the 2 teams compete against one another to see who will be the winner.

L'île au trésor

Contenu

- 16 plaques, collées deux par deux avec du gravier, de la moquette, du liège, du linoléum, du gazon synthétique, du sable, de la mélamine, acier inoxydable
- 6 cartes au trésor
- 2 cartes de pièges
- 1 plan de construction (position des plaques)
- 15 cartes à instructions
- 1 notice de jeu

Idée de jeu

Helga Peter, Dusyma Ideenwerkstatt

Nombre et âge des joueurs

1 - 6 joueurs, à partir de 4 ans

Valeur pédagogique

L'île au trésor est un jeu passionnant permettant de développer la perception spatiale, ainsi que le sens de l'orientation et la perception tactile / le sens du toucher.

Par ailleurs, avec ses cartes à instructions, le jeu est adapté pour initier les enfants à la programmation. Le thème de la chasse au trésor est une stimulation particulière. Les enfants doivent s'orienter avec la structure des cartes à instruction et planifier leur chemin de cette manière. Cela permet de développer leur sens de l'orientation, la perception spatiale, la capacité d'abstraction, la communication, le travail d'équipe et la pensée logique. Par ailleurs, les enfants apprennent à anticiper, ce qui est une capacité importante pour la programmation et le développement en informatique.

Pourquoi le développement est-il important ?

„Le développement est la compétence phare du 21ème siècle. C'est pourquoi il est important de maîtriser le BAB de la programmation. Notre monde est de plus en plus soumis à des technologies logicielles et nous avons besoin de plus de diversité dans la programmation.“ Linda Liukas (L. Liukas (2017). Hello Ruby - Programmier dir deine Welt; Bananenblau Verlag).

Développer est la langue de l'avenir – c'est pourquoi il n'est jamais trop tôt pour commencer. Il est important que les enfants aient la possibilité d'être créatifs, de trouver leurs propres solutions et de s'initier avec des adultes.

Lors du développement, des capacités importantes sont de mise, comme par exemple la maîtrise de penser en algorithmes, en l'occurrence, de diviser des problèmes complexes en différents aspects et de les résoudre. Lorsque les enfants apprennent tôt à abstraire des contenus et problèmes abstraits, il sont en mesure d'anticiper et de trouver des solutions pour différents problèmes. Par ailleurs, il est de plus en plus important d'être en mesure de prendre des décisions au regard de différentes données. Cela est important dans le secteur de l'informatique, mais aussi dans beaucoup d'autres domaines. La pensée en algorithme est un outil de réflexion primordial qui prendra de plus en plus d'importance à l'avenir.

Finalement, les enfants doivent apprendre à vivre dans un monde de plus en plus numérique et dématérialisé. Comprendre comment fonctionne la technique et saisir ce qui se cache derrière, est une partie très importante du processus. De cette manière, les enfants se familiarisent avec les technologies modernes, ils sont des utilisateurs ayant confiance en eux, et ne subissent pas sans comprendre ce qui se passe.

Préparation de jeu

Construction de l'île au trésor

Les plaques sont placés sur le sol, comme l'indique le plan de construction. Vous pouvez sélectionner librement la position des différents matériaux. La case départ avec le cercle est placé au milieu de la dernière rangée.

Maintenant, le meneur de jeu cache une carte au trésor et deux cartes de pièges à un endroit quelconque. Bien sûr, les enfants n'ont pas le droit de regarder ce que fait le meneur de jeu à ce moment.

Les cartes d'instructions sont retournées et placées sur une pile à côté de l'île.

Ensuite, 2 ou 3 équipes de respectivement 2 joueurs sont formées et l'adulte raconte les débuts de l'histoire.

L'histoire

Il y a très longtemps, des pirates ont caché des trésors sur une île. Les pirates ont établi des cartes de l'île pour ne pas oublier quel chemin ils devront emprunter pour retrouver leurs trésors un jour. Mais malheureusement, ils n'ont jamais pu récupérer leurs trésors, en raison d'une forte tempête qui les a fait dériver dans un pays lointain. Les descendants de ces pirates ont retrouvé les plans dans un vieux coffre et se mettent en route pour retrouver les trésors.

Etant donné que l'on ne connaît pas tous les dangers de l'île, un chasseur de trésor reste toujours sur la plage et surveille les alentours. (un joueur s'assoie sur le côté, l'autre se dirige vers la case départ (cercle)).

Options de jeu

Variante de base

Déroulement de jeu: Les joueurs se trouvant sur la case départ chantent une comptine pour déterminer le joueur qui pourra accéder à l'île en premier. Celui-ci prend une carte de parcours de la pile et la retourne, de manière à ce que le cercle se trouvent dans la rangée du bas. Maintenant, le premier chasseur de trésors recherche son but (marqué d'une croix) en fonction du chemin indiqué.

Il parcourt l'île, il court sur du sable, de l'eau, des graviers, de l'herbes etc. Arrivé au but, il soulève la plaque marquée d'un point sur la carte de parcours et vérifie s'il a trouvé un trésor.

Des bijoux, des écus d'or, des diamants, des cruches en argent et même une couronne ont été cachés sur l'île !

Si le joueur trouve une carte au trésor, il la garde précieusement, et prend le chemin le plus court (mais tout en passant par les plaques via la case départ) pour rejoindre son partenaire sur la plage. Il lui montre le trésor et le place à côté de son partenaire.

Lorsque le premier joueur a placé son trésor, le premier joueur de la deuxième équipe peut retirer une carte de parcours de la pile et commencer lui aussi

sa chasse au trésor. Ensuite, c'est au tour des deuxièmes joueurs des équipes respectives.

Si un joueur ne trouve pas de carte au trésor sous la plaque marquée comme son but, un autre pirate ou chasseur de trésor doit avoir trouvé le trésor avant lui. Malheureusement, le joueur retourne rejoindre son partenaire sur la plage, les mains vides.

Si un joueur ne trouve pas de trésor, mais une carte à pièges, l'action est effectuée selon le motifs. S'il s'agit des brigands, le joueurs doit redonner une des cartes au trésor, puis il doit rejoindre son partenaire. Si le joueur ou l'équipe ne possède pas encore de carte au trésor, il ne peut logiquement pas en donner, il rejoint son partenaire tout simplement. S'il s'agit du lion, le joueur retourne immédiatement auprès de son partenaire, mais il a le droit de garder les cartes au trésor qui ont déjà été collectionnées.

Dans les deux cas, la carte à instructions est placée tout en bas de la pile des cartes à instructions, et c'est au tour du prochain joueurs de l'autre équipe.

Le jeu est terminé une fois que toutes les cartes ont été trouvées et réparties. Le joueur ou l'équipe possédant le plus de cartes au trésor a gagné.

Variante 1: Le jeu se fait comme dans la variante de base. Une fois que les joueurs ont atteint la plaque ciblée, les joueurs retournent le même chemin, à l'aide de la carte à instructions ou de mémoire.

Variante 2: Les deux joueurs d'une équipe se mettent en chemin en même temps, en utilisant différentes cartes de parcours (2 joueurs sur l'île).

Variante 3: L'on recherche un trésor précis, par exemple la couronne. Les autres trésors sont masqués. L'équipe (ou le joueur) qui a trouvé le trésor, est le gagnant.

Variante 4: Deux équipes sont formées. Une équipe recouvre les cartes. Chaque joueur de l'autre équipe obtient une carte à instruction. Cette équipe doit essayer de trouver les trésors en fonction des cartes à instruction pendant une durée déterminée par avance (par exemple, 10 minutes). Au maximum 3 joueurs peuvent se trouver sur l'île en même temps. Dans cette variante, plus de 6 joueurs peuvent participer au jeu !

Variante 5: Deux joueurs par équipe. Un coéquipier tire une carte de parcours et décrit le chemin indiqué à son partenaire. Les enfants plus grands sont en mesure d'utiliser les ordres à droite, à gauche, etc.,

alors que les plus petits auront tendance à décrire le matériel et la couleur des plaques. Cela permet de verbaliser la notion d'espace des enfants.

Variante 6: Deux joueurs par équipe. Bandez les yeux de deux joueurs. L'autre tire une carte de parcours et mène son coéquipier au but. Une fois arrivé sur la plaque cible, le joueur doit se mémoriser le matériel de la plaque. Il peut bien entendu se servir de ses mains. Ensuite, son coéquipier le mène à la case départ par le chemin le plus court. Maintenant, il peut retirer le bandeau et se diriger vers la plaque qu'il reconnaît comme celle qu'il a palpée. S'il a reconnu la bonne plaque, il peut soulever les deux plaques composées de ce matériel pour rechercher un trésor. Avec un peu de chance, il a gagné deux cartes au trésor pour son équipe.

Variante 7: Le plan de construction est copié par le meneur de jeu. En s'appuyant sur l'exemple des cartes de parcours, les joueurs dessinent leurs propres cartes. Comme variante de jeu, il est possible de ne dessiner que autre le point de départ et le point d'arrivée.

Jeux tactiles

Préparation de jeu

Le premier joueur enlève ses chaussures et ses chaussettes. On lui bande les yeux.

Les plaques bleues (une avec la case départ) sont mises à part. Toutes les autres 14 plaques sont placées par terre en une rangée, en faisant attention à ne pas placer deux matériaux identiques côte à côte.

Déroulement de jeu

Le joueur dont les yeux sont bandés est dirigé vers la première plaque. Il palpe le matériel de la première plaque et se le mémorise. Maintenant, un joueur le dirige sur le parcours en lui donnant la main. Lorsqu'il atteint la plaque avec le même matériel, il dit „stop“, retire le bandeau et vérifie.

Variante 1: Au lieu d'utiliser les pieds, l'on palpe le matériel avec les mains.

Variante 2: La première plaque est palpée avec les mains, les autres avec les pieds.

Variante 3: Deux parcours identiques sont créés, avec respectivement une plaque de chaque matériel. Deux équipes sont formées. Maintenant, il s'agit de décrire le matériel (doux, rugueux.). Ensuite, le jeu se déroule comme nous l'avons décrit ci-dessus, en essayant de deviner le plus de matériaux possibles. Cette fois, les équipes jouent pour la course.









DEU - Achtung!	Erstckungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Chocking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Упозorenje!	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Kvælningfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiautus!	Kägistarnisohut! Väikesed osad!
FIN - Varoitus!	Tukeutumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Víðvörund!	Kæfingfarhætta. Lítilir hlutir.
ITA - Attenzione!	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Bīdinājums!	Aizrīšanās risks! Sikas detaļas!
LTU - Išspėjimas!	Pavoju užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални точки.
MLT - Twissija!	Periklu li wiehed jifga! Bċeċċe ʒghar!
NOR - Advarsel!	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Ostrzeżenie!	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Nevarnost zadušitve zaradi tujka! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Kvävningrisk! Små delar!
TUR - Uyarı!	Boğulma Tehlikesi (Tikanma), Küçük Parçalar.

Schatzinsel 102 610
Treasure Island
Ile au trésor



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

www.dusyma.com