

## 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.

<b>Contenu :</b>	1 baleine en peluche 1 petit marteau 1 tapis de jeu 4 bateaux 20 coquillages • 2 requins • 9 perles blanches • 9 perles noires
------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Âge :</b>	4+
<b>Joueurs :</b>	2-4
<b>Durée du jeu :</b>	10-15 minutes
<b>Auteur :</b>	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 rebondite («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.

(F)

(F)

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 poser 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 :

- Les coquillages doivent toujours être retournés au même endroit. On obtient ainsi un genre de jeu de mémoire dans lequel les joueurs peuvent mémoriser les motifs se cachant sous les coquillages (= facile).
- On repose toujours les coquillages à un autre endroit, si bien qu'en ne peut pas se souvenir du motif se cachant sous un coquillage (= difficile).
- 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

## Lagoon

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.

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

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 vuelan a perderse las perlas que ya parecían seguras. Sólo el que observe atentamente y esté bien concentrado podrá llenar su barca a tope.

<b>Contenido:</b>	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
-------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Edad:</b>	4+
<b>Jugadores:</b>	2-4
<b>Duración:</b>	10-15 minutos
<b>Autor:</b>	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 manífero del mar, éste se vuelve a colocar sobre la base en una posición accesible para todos los jugadores. Despues, 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 golpear 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.