

JEU DU LAMA

PARTY bul



De 4 à 8 ans

Préparation

Accrochez l'affiche du lama au mur, en prenant soin à ce que le dessin soit à hauteur d'enfant. Mettez au centre de la table autant de pompons qu'il y a de joueurs. Chacun son tour, les joueurs piochent un pompon en forme de queue de lama. Quand tout le monde en possède un, leur faire remarquer qu'ils comportent un numéro que chacun doit retenir. Ce numéro indique également l'ordre de passage des joueurs. Tous les joueurs sont placés à environ 3 mètres de l'affiche. Quelle que soit la règle, le but reste identique : **coller la queue du lama au bon endroit.**

Pour prolonger le plaisir de jeu, il est possible de faire ces variantes en 3 manches et de compter les points de la manière suivante à la fin de chaque manche : pompon le plus proche (3 points), 2ème pompon le plus proche (2 points) et 3ème pompon le plus proche (1 point). A l'issue des 3 manches, le joueur possédant le plus de points remporte la partie !

Le lama découverte

- 1) Le joueur qui possède le pompon avec le numéro 2 bande les yeux du joueur ayant le numéro 1
- 2) Le joueur 1 suit les indications d'orientation des autres joueurs qui le guident : gauche, droite, plus haut, plus bas...
- 3) Au bout de **cinq indications maximum**, le joueur 1 doit coller son pompon.
- 4) Le joueur 1 enlève son bandeau et bande les yeux du joueur numéro 2.
- 5) Une fois que tous les joueurs ont collé leur pompon, on identifie le pompon le plus proche du bon endroit. Le joueur qui possède ce numéro a gagné !

Ps : possibilité de faire des binômes avec un joueur qui a les yeux bandés et l'autre qui le guide.

Cela oblige les joueurs à être précis dans leurs indications et leur apprend à travailler en équipe.

Le lama classique

Dans cette variante, les joueurs ne donnent pas d'indications d'orientation au joueur qui a les yeux bandés. Il va alors coller son pompon de manière aléatoire. C'est plus rigolo !

Le lama désorienté

Dans cette variante, le joueur aux yeux bandés doit faire trois tours sur lui-même avant de commencer. Les autres joueurs comptent à haute voix le nombre de tours. A 3, le joueur part coller son pompon avec un léger déséquilibre !

Le lama fou

Cette ultime variante est pour les aguerris du jeu :

- Les joueurs donnent de nouveau des indications d'orientation mais cette fois à l'inverse de la réalité. Exemple : si le bon endroit pour placer la queue du lama se trouve un peu plus sur la gauche, ils doivent dire « un peu plus sur la droite ». Cela apprend au joueur ayant les yeux bandés à raisonner et à penser à l'envers pour déduire la bonne direction.
- Les gauchers doivent tenir et coller le pompon de la main droite et les droitiers, à l'inverse, doivent le faire de la main gauche.





Pin the Tail on the Llama | Number of players: 1 to 8 | 4 to 8 years

Preparation

Hang the llama poster on the wall, making sure it is at the children's height. Place as many pompoms in the middle of the table as there are players. Each player takes a turn to take a pompom in the shape of a llama's tail. When every player has one, tell everyone that each pompom has a number on it that they need to remember. This number also indicates the order of the players' turns. All players should stand about three metres from the poster. Regardless of the chosen game variation, the goal is the same: **to pin the llama's tail on the right place.**

For a longer game, you can play these variations in three rounds and count the points as follows at the end of each round: the closest pompom (3 points), the second closest pompom (2 points) and the third closest pompom (1 point). At the end of the three rounds, the player with the most points wins!

Hinting llama

- 1) The player with pompom no.2 covers the eyes of the player with pompom no.1.
- 2) Player 1 follows the directions given by the other players who guide them: left, right, higher, lower...
- 3) After giving **five directions at most**, the Player 1 must pin on their pompom.
- 4) Player 1 removes their mask and covers the eyes of Player 2.
- 5) Once all the players have pinned on their pompom, determine which pompom is closest to the right place. The player with this number wins!

P.S.: You can also make teams, with one player with their eyes covered and the other who guides them. This requires players to be precise when giving directions and teaches them to work as a team.

Classic llama

In this variation, the players do not give directions to the player with their eyes covered. They must pin on their pompom completely on their own. This way is more entertaining!

Dizzy llama

In this variation, the player with their eyes covered must spin around three times before starting. The other players count the number of spins out loud. On three, the player tries to pin on their tail while being slightly off balance!

Crazy llama

This last variation is for seasoned players:

- The players give directions, but they are opposite to reality. For example: if the right place to pin the tail on the llama is a little more to the left, the players must say "a little more to the right". This teaches the player with their eyes covered to think in opposites to figure out the right direction.
- Left-handed players must pin the pompom on with their right hand and right-handed players must use their left hand to pin the pompom on the llama.





Lama-Spiel | Anzahl Spieler: 1-8 | Von 4 bis 8 Jahren

Vorbereitung

Befestigen Sie das Lama-Poster an der Wand (die Zeichnung sollte sich in Kinderhöhe befinden). Legen Sie die Pompons in die Tischmitte (dabei entspricht die Anzahl der Pompons der Anzahl der Spieler). Die Spieler ziehen abwechselnd einen Pompon in Form eines Lamaschwanzes. Haben alle Spieler einen Schwanz gezogen, weisen Sie darauf hin, dass jeder Schwanz eine Nummer enthält, die sich der jeweilige Spieler merken muss. Diese Nummer gibt auch die Reihenfolge der Spieler an. Alle Spieler befinden sich ca. 3 Meter vom Poster entfernt. Wie auch immer die Regel, das Ziel bleibt gleich: **Den Lamaschwanz an der richtigen Stelle aufkleben.**

Um den Spielspaß zu verlängern, kann man folgende Varianten in 3 Runden durchführen und am Ende jeder Runde die Punkte wie folgt zusammenzählen: nächster Pompon (3 Punkte), zweitnächster Pompon (2 Punkte) und drittnächster Pompon (1 Punkt). Am Ende der 3 Runden gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

Aufgedecktes Lama

- 1) Der Spieler mit dem Pompon Nr. 2 verbindet die Augen des Spielers mit der Nr. 1.
- 2) Spieler 1 folgt den Orientierungshinweisen der anderen Spieler: links, rechts, höher, niedriger...
- 3) Nach **maximal fünf Hinweisen** muss Spieler 1 seinen Pompon aufkleben.

Spieler 1 nimmt seine Augenbinde ab und verbindet die Augen von Spieler 2.

Sobald alle Spieler ihre Pompons aufgeklebt haben, wird der Pompon ermittelt, der der richtigen Stelle am nächsten ist. Der Spieler, der diese Nummer besitzt, hat gewonnen!

PS: Man kann auch Zweiergruppen bilden, bei denen ein Spieler verbundene Augen hat und der andere Spieler ihn leitet. Dabei müssen die Spieler präzise Anweisungen geben und lernen, im Team zu arbeiten.

Klassisches Lama

Bei dieser Variante geben die Spieler dem Spieler mit den verbundenen Augen keine Orientierungshilfe. Er muss seinen Pompon dann wie zufällig aufkleben. Das ist noch witziger!

Verwirrtes Lama

Bei dieser Variante muss sich der Spieler mit verbundenen Augen vor Beginn dreimal im Kreis drehen. Die anderen Spieler zählen laut die Runden. Bei 3 klebt der Spieler seinen Pompon leicht schwankend auf!

Verrücktes Lama

Diese letzte Variante ist für erfahrene Spieler geeignet:

- Die Spieler geben wieder Orientierungshilfe, diesmal aber in die entgegengesetzte bzw. falsche Richtung. Beispiel: Muss der Lamaschwanz etwas weiter links angebracht werden, geben die Spieler die Anweisung „etwas weiter rechts“. Damit lernt der Spieler mit den verbundenen Augen, spiegelverkehrt zu beurteilen und zu überlegen, um die richtige Richtung herauszufinden.
- Linkshänder müssen den Pompon mit der rechten Hand halten und ankleben, Rechtshänder hingegen mit der linken Hand.





Lamaspel | Aantal spelers 1 tot 8 | Van 4 tot 8 jaar

Vorbereiding

Bevestig de poster van de lama aan de muur en zorg ervoor de tekening ter hoogte van de kinderen hangt. Zet evenveel pompon in het midden van de tafel als er spelers zijn. De spelers trekken elk om beurt een pompon in de vorm van een lamastaart. Wanneer iedereen een pompon heeft, de kinderen tonen dat elke pompon een nummer heeft, dat de spelers elk moeten onthouden. Dit nummer wijst ook op de volgorde van de spelbeurten. Alle spelers staan op ongeveer 3 meter voor de poster. Wat de regel ook is, het doel blijft steeds hetzelfde: **de staart van de lama op de juiste plaats kleven.**

Om het spel langer te laten duren, kunnen deze varianten in 3 rondes worden toegepast. De punten moeten op het einde van elke ronde op de volgende manier opgeteld worden: dichtste pompon (3 punten), 2de dichtste pompon (2 punten) en 3de dichtste pompon (1 punt). Na 3 rondes is de speler met de meeste punten de winnaar!

Ontdekkingslama

- 1) De speler met de pompon met het nummer 2 moet de blinddoek aandoen bij de speler met de pompon met het nummer 1 aandoen
- 2) Speler 1 volgt de oriëntatierichtlijnen van de andere spelers, die hem begeleiden: links, rechts, hoger, lager...
- 3) Na **maximaal vijf richtlijnen** moet speler 1 zijn pompon kleven
- 4) Speler 1 neemt zijn blinddoek af en doet hem bij speler 2 aan
- 5) Zodra alle spelers hun pompon hebben gekleefd, wordt het zoeken naar de pompon die het dichtst op de juiste plaats staat. De speler met dat cijfer is de winnaar!

PS: u kunt ook duo's maken, waarbij de ene speler een blinddoek aan heeft en de andere hem begeleidt. Zo moeten de spelers preciezer zijn in hun richtlijnen en leren ze om in teamverband te spelen.

De klassieke lama

In deze variant geven de spelers geen richtlijnen aan de speler met de blinddoek. Hij moet zijn pompon dan willekeurig plaatsen. Dat is grappiger!

De gedesoriënteerde lama

In deze variant moet de speler met de blinddoek drie keer een rondje draaien voor hij mag beginnen. De andere spelers tellen luidop het aantal rondjes. Op 3 gaat de speler zijn pompon kleven terwijl hij een beetje uit evenwicht is!

De gekke lama

Deze ultieme variant is voor doorgewinterde spelers:

- De spelers geven opnieuw richtlijnen, maar deze keer zeggen ze het tegenovergestelde van wat de ander moet doen. Bijvoorbeeld: als de juiste plaats om de staart van de lama te plaatsen wat meer naar links is, moeten ze zeggen: «wat meer naar rechts». Zo leert de speler met de blinddoek om zelf te redeneren en omgekeerd te denken en zo de juiste richting af te leiden.
- Linkshandigen moet de pompon met de rechterhand vasthouden om hem te kleven, rechtshandigen moeten hem in de linkerhand houden





Juego de la llama | Número de jugadores: De 1 a 8 | De 4 a 8 años

Preparación

Cuelga el cartel de la llama en la pared, vigilando que el dibujo esté a la altura del niño. Pon en el centro de la mesa tantos pompones como jugadores. Por turnos, los jugadores cogen un pompón en forma de cola de llama. Cuando todo el mundo tiene uno, decidles que tienen un número que deben recordar. Este número indica también el orden de los jugadores. Todos los jugadores se colocan a aproximadamente 3 metros del cartel. Sea cual sea la regla, la finalidad es idéntica: **pegar la cola de la llama en el lugar correcto**.

Para prolongar la diversión del juego, es posible hacer estas variantes en 3 mangas y contar los puntos de la manera siguiente al final de cada manga: pompón más cercano (3 puntos), 2.º pompón más cercano (2 puntos) y 3.er pompón más cercano (1 punto). ¡Al cabo de 3 mangas, el jugador que posea más puntos gana la partida!

La llama descubierta

- 1) El jugador que posea el pompón con el número 2 venda los ojos del jugador con el número 1.
- 2) El jugador 1 sigue las indicaciones de orientación de los otros jugadores que lo guían: izquierda, derecha, más arriba, más abajo...
- 3) Al cabo de **cinco indicaciones máximo**, el jugador 1 debe pegar su pompón.
- 4) El jugador 1 se quita la venda y venda los ojos del jugador número 2.
- 5) Una vez que todos los jugadores han pegado su pompón, se mira cuál es el pompón que está más cerca del lugar correcto. ¡El jugador que posea este número ha ganado!

P.d.: Posibilidad de hacer parejas con un jugador que tiene los ojos vendados y el otro que le guía. Esto obliga a los jugadores a ser precisos en sus indicaciones y les enseña a trabajar en equipo.

La llama clásica

En esta variante, los jugadores no dan indicaciones de orientación al jugador que tiene los ojos vendados. Entonces pegará su pompón de manera aleatoria. ¡Es más divertido!

La llama desorientada

En esta variante, el jugador con los ojos vendados debe dar tres vueltas sobre sí mismo antes de comenzar. Los otros jugadores cuentan en voz alta el número de vueltas. ¡En la 3, el jugador pega su pompón con un ligero desequilibrio!

La llama loca

Esta última variante es para los expertos en el juego:

- Los jugadores dan de nuevo indicaciones de orientación, pero esta vez a la inversa de la realidad. Ejemplo: si el lugar correcto para colocar la cola de la llama se encuentra un poco más a la izquierda, deben decir «un poco más a la derecha». Esto enseña al jugador con los ojos vendados a razonar y a pensar al revés para deducir la dirección correcta.
- Los zurdos deben coger y pegar el pompón con la mano derecha y los diestros, al revés, tienen que hacerlo con la mano izquierda.





Gioco del lama | Numero dei giocatori: da 1 a 8 | Da 4 a 8 anni

Preparazione

Appendere l'immagine del lama a una parete, avendo cura di posizionarla a un'altezza che risulti consona ai bambini. Mettere al centro del tavolo tanti pompon quanti sono i giocatori. I giocatori, a turno, pescano un pompon a forma di coda di lama. Quando tutti hanno la coda in mano, fare loro notare che a ognuna corrisponde un numero. Questo numero indica anche l'ordine di gioco. I giocatori si posizionano ad almeno 3 metri di distanza dall'immagine. Qualsiasi sia la regola scelta, lo scopo del gioco è lo stesso: **incollare la coda del lama nel punto giusto**.

Per prolungare il gioco, suggeriamo di suddividere le varianti in 3 manche e di conteggiare i punti in questo modo: pompon più vicino al punto corretto (3 punti), 2do pompon più vicino (2 punti) e 3zo pompon più vicino (1 punto). Al termine delle 3 manche, il giocatore che ha ottenuto più punti, sarà il vincitore!

La scoperta del lama

- 1) Il giocatore che possiede il numero 2 benda gli occhi del giocatore con il numero 1.
- 2) Il giocatore 1 segue le indicazioni degli altri giocatori che tentano di orientarlo: sinistra, destra, più in alto, più in basso...
- 3) Il giocatore 1 può ricevere **al massimo cinque indicazioni** per posizionare la coda.
- 4) Il giocatore 1 si toglie la benda e la posiziona sugli occhi del giocatore 2.
- 5) Una volta che tutti i giocatori hanno posizionato il rispettivo pompon, si sceglie quello più vicino al punto giusto. Il giocatore che possiede il numero del pompon è il vincitore!

PS: è possibile formare delle coppie costituite da un giocatore con gli occhi bendati e da un altro che lo guida. In questo modo i giocatori dovranno fornire delle indicazioni ben più precise e comprenderanno il senso del lavoro in squadra.

Il lama classico

In questa variante, i giocatori non forniscono alcun orientamento al giocatore bendato. Quest'ultimo dovrà quindi posizionare la coda sul lama in modo casuale. E' più divertente!

Il lama disorientato

In questa variante, il giocatore bendato, deve fare tre giri su sé stesso prima di iniziare. Gli altri giocatori contano a voce alta il numero dei giri. Arrivati al terzo giro, il giocatore tenta di incollare la coda al lama, malgrado l'equilibrio precario!

Il lama pazzo

Questa ultima variante è dedicata ai giocatori più agguerriti.

- I giocatori forniscono di nuovo le indicazioni di orientamento, ma questa volta lo fanno al contrario. Esempio: se il punto corretto per incollare la coda del lama si trova un po' più a sinistra, dovranno dire "un po' più a destra". In questo modo, il giocatore bendato, impara a ragionare e a pensare al contrario per prendere la direzione giusta.
- I giocatori mancini dovranno tenere e incollare il pompon con la mano destra e i destri con la mano sinistra.





羊驼游戏 | 玩家人数：1 至 8 人 | 4 至 8 岁

准备工作

将羊驼画像挂在墙上，图案的高度应与孩子的身高相适应。将与玩家数量相同的绒球放在桌子中间。每个轮次，玩家都能获得一个羊驼尾巴形状的绒球。当所有玩家都拥有一个绒球时，他们每个人都会获得并记住一个编号。该编号还表示玩家的游戏顺序。所有玩家站在离海报约 3 米的地方。无论规则如何，目标都是一样的：**将羊驼的尾巴贴在正确的位置。**

为了提升游戏的乐趣，可以 3 局的形式升级游戏规则，在每局结束时按照以下方式计算分数：最近的绒球（3 分），第 2 近的绒球（2 分）和第 3 近的绒球（1 分）。在 3 局结束时，积分最多的玩家赢得比赛！

寻找羊驼

- 1) 拥有 2 号绒球的玩家需要用眼罩蒙住拥有 1 号绒球玩家的眼睛
- 2) 1 号玩家需要遵循其他玩家提供的方向指示：向左、向右、高一点、低一点……
- 3) **最多只能给出五条指示**，在指示结束后，1 号玩家必须贴上他的绒球
- 4) 1 号玩家拿下眼罩，并蒙上 2 号玩家的眼睛
- 5) 当所有玩家都粘上绒球后，就可以判断哪个绒球离正确位置最近。而这个绒球的主人将赢得游戏！

注：也可以两个人形成一个组合，其中一个蒙眼睛，另一个指导方向。这样不但可以让玩家更精确地找到正确位置，而且还能培养团队合作精神。

经典羊驼

在这种游戏形式中，其他玩家不会对蒙住眼睛的玩家提供方向指示。而该玩家需要自己判断粘贴的位置。这样就更有趣了！

迷失羊驼

在这种游戏形式中，被蒙住眼睛的玩家在开始之前必须旋转三圈。其他玩家大声计算旋转的圈数。数到 3 时，玩家在略微迷失方向感的情况下粘贴他的绒球！

疯狂羊驼

这个终极版本适合于资深玩家：

- 玩家会提供方向指示，但事实却是相反的。例如：如果放置羊驼尾巴的正确位置应该往左边一点，则他们必须说“往右边一点”。这就会导致被蒙住眼睛的玩家需要反向思维以找到正确方向。
- 如果是左撇子，则必须用右手拿住并粘贴绒球，相反，右撇子则必须使用左手。





لعبة اللاما | عدد اللاعبين: من 1 إلى 8 | من 4 سنوات إلى 8 سنوات

الإعداد:

قُم بتعليق ملصق اللاما على الحائط، مع الحرص على أن يكون الرسم في مستوى ارتفاع الطفل. ضع في وسط الطاولة أكبر عدد من الشُّرَّابَات المناسبة لعدد اللاعبين الحاضرين. كل في دوره، يقوم كل لاعب بسحب شُرَّابَة على شكل ذيل حيوان اللاما. وعندما يكون بحوزة كل شخص شُرَّابَة واحدة، وضح لهم أن لديهم رقمًا يجب أن يتذكره الجميع. يشير هذا الرقم أيضًا إلى ترتيب مرور اللاعبين. يتم وضع جميع اللاعبين على بعد حوالي 3 أمتار من الملصق. ومهما كانت القاعدة، يظل الهدف كما هو: **ألصق ذيل حيوان اللاما في المكان المناسب.**

إطالة الوقت الممتع الخاص باللعبة، من الممكن تقسيم هذه النسخ إلى 3 جولات وحساب النقاط بالطريقة التالية في نهاية كل جولة: أقرب شُرَّابَة (3 نقاط)، وثاني أقرب شُرَّابَة (2 نقطة)، وثالث أقرب شُرَّابَة (1 نقطة). في نهاية الجولات الثلاث، يفوز اللاعب صاحب أكبر عدد من النقاط باللعبة.

حيوان اللاما الذي تم اكتشافه

- 1 - يقوم اللاعب الذي يمتلك الشُّرَّابَة رقم 2 بوضع عُصَابَة على عيون اللاعب الذي يحمل الشُّرَّابَة الرقم 1.
- 2 - يتبع اللاعب رقم 1 تعليمات التوجيه من اللاعبين الآخرين الذين يرشدونه: يسار، يمين، أعلى، أسفل، إلخ...
- 3 - بعد الحصول على خمسة تعليمات للتوجيه **بحد أقصى**، يجب على اللاعب 1 لصق الشُّرَّابَة الخاصة به.
- 4 - يزيل اللاعب رقم 1 عُصَابَة عينيه ويعضّب عيون اللاعب رقم 2.
- 5 - بمجرد انتهاء جميع اللاعبين من لصق شُرَّابَتهم، يتم تحديد أقرب شُرَّابَة تم وضعها في المكان المناسب. اللاعب الذي يملك هذا الرقم هو اللاعب الفائز.

ملاحظة: هناك إمكانية للعب في فرق مكونة من لاعبين اثنين أحدهما معصوب العينين والآخر يوجهه من خلال التعليمات. إن هذا الأمر يفرض على اللاعبين أن يكونوا دقيقين في تعليمات التوجيه الخاصة بهم ويعلمهم العمل في إطار الفريق.

لعبة اللاما الكلاسيكية

في هذه النسخة، لا يقدم اللاعبون إرشادات للاعب المعصوب العينين. وسوف يوم اللاعب بمفرده بلصق الشُّرَّابَة عشوائيًا. يبدو الأمر أكثر مرحًا.

اللاما في حالة عدم تركيز

في هذا النسخة، يجب على اللاعب معصوب العينين القيام بتنفيذ ثلاثة جولات بنفسه قبل البدء. يقوم اللاعبون الآخرون بحساب عدد الجولات بصوت عالٍ. في الجولة الثالثة، يقوم اللاعب بلصق شُرَّابَتَه مع وجوده في حالة عدم اتزان بسيط.

اللاما المجنون

هذه هي النسخة النهائية الخاصة بمحترفي اللعبة:

• يعطي اللاعبون التوجيهات مرة أخرى ولكن هذه المرة على عكس الحقيقة. مثال: إذا كان المكان المناسب لوضع ذيل اللاما أكثر قليلاً إلى اليسار، فيجب أن يقولوا "أكثر قليلاً إلى اليمين". إن هذا يُعلِّم اللاعب معصوب العينين أن يتعقّل ويفكر بشكل عكسي من أجل استنتاج الاتجاه الصحيح.

• يجب أن يمسك اللاعبون الأعسر والشُّرَّابَة باليد اليمنى. وعلى العكس من ذلك، يجب على اللاعبين الأيمنين أن يقوموا بذلك باستخدام اليد اليسرى.



Oxybul éveil et jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

336693