

22510 Tropicano

Tropicano

Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



belsduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/
Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Mathematische Bildung: Zählen, Unterscheiden von Größenverhältnissen, Flächenzusammensetzung, Flächenzerlegung, erstes strategisches Denken

Mathematical Education: Counting, distinguishing relationships of size, composing and decomposing areas, first strategic thinking

Formation mathématique: Dénombrement, distinction des proportions, assemblage de pièces et déconstruction, premières réflexions d'ordre stratégique

Desarrollo matemático: Contar, distinguir proporciones, componer y descomponer superficies, primeros pasos en el pensamiento estratégico

Rekenkundige ontwikkeling: Tellen, leren onderscheiden van proporties, samenstellen van oppervlakken, uit elkaar nemen van oppervlakken, eerste strategisch denken

Educazione matematica: Contare, distinzione delle proporzioni, composizione delle superfici, scomposizione delle misure, primo pensiero strategico

数学领域: 算术能力, 尺寸大小区分, 组成和分解区别, 战略思考



Naturwissenschaftliche und technische Bildung: Konstruktion, freies Bauen

Science Education: Building, free construction

Formation scientifique et technique: Création, construction libre

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Construcción, montaje libre

Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Constructie, vrij bouwen

Educazione tecnica e naturalistic: Progettazione, libera costruzione

自然科学和技术教育: 搭建能力, 自由构建



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Legen der Brückenteile

Health Education: Fine motor skills when placing the bridge sections

Formation somatique: Motricité fine en juxtaposant les pièces de pont

Desarrollo somático: La motricidad fina al colocar las piezas del puente

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het leggen van de brugdelen

Educazione somatic: Capacità motorie nella disposizione delle parti del ponte

生理发展和健康教育: 精细动作训练



5+



2 - 4



10 min

Tropicano



Inhalt

- a) 1 Spielbrett
- b) 4 Piraten
- c) 1 Palmenstamm
- d) 2 Palmenblätter
- e) 1 Symbolwürfel
- f) 35 1er Brückenteile
- g) 35 2er Brückenteile
- h) 10 3er Brückenteile

b)



e)



f)



g)



h)



Contents

- a) 1 game board
- b) 4 pirates
- c) 1 palm tree trunk
- d) 2 palm leaf fronds
- e) 1 symbol dice
- f) 35 single-length bridge sections
- g) 35 double-length bridge sections
- h) 10 triple-length bridge sections



Contenu

- a) 1 plateau
- b) 4 pirates
- c) 1 tronc de palmier
- d) 2 feuilles de palmier
- e) 1 dé à symboles
- f) 35 pièces de pont d'une première sorte
- g) 35 pièces de pont d'une deuxième sorte
- h) 10 pièces de pont d'une troisième sorte



Contenido

- a) 1 tablero
- b) 4 piratas
- c) 1 tronco de palmera
- d) 2 hojas de palmera
- e) 1 dado con símbolos
- f) 35 piezas del tamaño nº 1
- g) 35 piezas del tamaño nº 2
- h) 10 piezas del tamaño nº 3



Inhoud

- a) 1 spelbord
- b) 4 piraten
- c) 1 stam van de palmboom
- d) 2 palmladeren
- e) 1 symbooldobbelsteen
- f) 35 brugdelen nr. 1
- g) 35 brugdelen nr. 2
- h) 10 brugdelen nr. 3



Contenuto

- a) 1 Tabellone di gioco
- b) 4 Pirati
- c) 1 tronco di palma
- d) 2 foglie di palma
- e) 1 Dado con simboli
- f) 35 1° parti del ponte
- g) 35 2° parti del ponte
- h) 10 3° parti del ponte



游戏配件

- a) 1 个游戏板
- b) 4 个海盗
- c) 1 颗棕榈杆
- d) 2 片棕榈叶子
- e) 1 个带标记骰子
- f) 35 个短桥梁
- g) 35 个双倍长度桥梁
- h) 10 个3倍长度的桥梁





22510 Tropicano

Mitten im Ozean befindet sich eine kleine, geheimnisvolle Insel, auf der angeblich ein großer Schatz versteckt sein soll. Diesen Schatz wollen vier neugierige Piraten entdecken und ausgraben. Die kleinen Piraten können leider nicht mit dem Schiff zur Insel fahren. Es ist so ein starker Seegang, dass sie sicherlich alle seekrank werden würden. Eine Brücke ist die rettende Idee. Damit kommen die Piraten ganz sicher ans Ziel, auch wenn der Wellengang den Bau erschwert. Mit klugem Kopf und etwas Geschick gelingt es deinem Piraten zuerst eine stabile Brücke zu bauen, um auf die Insel zu kommen und den Schatz zu finden.

Die Spieler würfeln reihum mit dem Symbolwürfel und bauen mit den gewürfelten Teilen nach und nach eine Brücke auf. Der Spieler, der zuerst eine vollständige Brücke zur kleinen Insel gebaut hat, darf sofort hinüberlaufen und den Schatz ausgraben.

Spielvorbereitung

Das Spielbrett wird für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Die Palme wird zusammengesteckt und auf der Insel errichtet. Danach wählt der/ die Erzieher/-in einen Schatz aus (z.B. eine Schatztruhe oder Gummibärchen), welcher dann unter der Palme versteckt wird. Nun darf sich jeder Spieler noch einen Piraten aussuchen und ihn auf die Insel in seiner Spielfarbe am Rand des Spielbrettes stellen. Der Würfel und die Brückenteile liegen bereit.

Tip: Sortiert die Brückenteile zu Beginn nach der Größe, dann behaltet ihr leichter den Überblick über noch vorhandene Brückenteile.



- Spielplan in die Tischmitte legen
- Palme zusammenstecken und auf der Insel errichten
- Schatz auswählen und vergraben
- Spielfiguren auf Startpositionen stellen
- Würfel und Brückenteile bereitlegen

Spielverlauf

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler darf beginnen und würfelt mit dem Symbolwürfel. Er darf sich die Brückenteile, die auf dem Würfel zu sehen sind, vom Spielfeldrand nehmen, und sofort an seine Insel anlegen. Beispiel für den Spielablauf:





Die Brückenteile können sowohl auf einer Ebene als auch auf mehreren Ebenen angeordnet werden. Doch Folgendes müssen die Piraten beim Brückenbau beachten:



- Beim Brückenbau dürfen keine Freiflächen entstehen ①.
- Das obere Brückenteil darf nicht über das darunterliegende Brückenteil vorstehen ②.
- Die Brückenteile dürfen während des Spiels nicht umgestapelt werden, es sei denn, es wurde eine Welle gewürfelt.
- Es kann auch vorkommen, dass für neu gewürfelte Teile kein Platz ist. Diese Teile darf der Spieler nicht aufnehmen und der Wurf verfällt. Der nächste Spieler ist am Zug.



- Falls auf dem Depotstapel keine Teile mehr vorhanden sind, dann muss der Spieler leider aussetzen und warten, bis die Welle den Mitspielern Brückenteile wegschwemmt. Gegebenenfalls kann der Spieler nur eines der gewürfelten Brückenteile entnehmen.

Was passiert bei der Welle?



Die Welle schwemmt Teile der gebauten Brücke wieder weg. Der Spieler muss dann ein zweites Mal würfeln, um die Anzahl der Teile zu definieren, die weggeschwemmt werden sollen. Diese muss der Spieler dann von seiner Brücke entfernen und zurück auf den Depotstapel am Spielfeldrand legen. Nun darf er seine Brücke mit den noch vorhandenen Teilen neu auf- bzw. umbauen. Sind die angezeigten Teile nicht Bestandteil seiner Brücke, hat der Spieler Glück gehabt und muss nichts zurückgeben. Wenn er aber ein Teil verbaut hat, muss er dieses zurücklegen. Wird die Welle beim ersten Wurf der ersten Spielrunde gewürfelt, darf der Spieler erneut würfeln, um mit dem Bau seiner Brücke beginnen zu können.

Spielende

Der Spieler, der es zuerst schafft, fünf Brückenlagen lückenlos übereinander zur Insel zu bauen, darf mit seinem Piraten sofort auf die Insel ziehen und den Schatz ausgraben. Werden mehr Teile gewürfelt, als der Spieler zum Vervollständigen der Brücke benötigt, darf er die benötigten Teile nehmen und seine Brücke komplettieren. Die restlichen Teile verbleiben auf dem Depotstapel.



Variante Brücken zurückbauen

In dieser Spielvariante müssen alle Spieler ihre Brücken komplett aufgebaut haben. Diese Variante eignet sich im Anschluss an die normale Spielversion. Nun wird die Brücke mit Hilfe des Symbolwürfels abgebaut. Der Spieler darf also das gewürfelte Teil von seiner Brücke entfernen. Aber Achtung! Es dürfen nur oben aufliegende oder freiliegende Teile entnommen werden. Überstehende Brückenteile dürfen nicht verwendet werden. Würfelt ein Spieler die Welle, darf er noch einmal würfeln und dann die angegebene Anzahl an Teilen von seiner Brücke entfernen. Derjenige, der zuerst seine Brücke abbauen konnte, hat das Spiel gewonnen.





Variante als Teamspiel

Je zwei Kinder spielen als Team zusammen. Dabei empfehlen wir zwei benachbarte Inseln zu verwenden. Beide Spieler müssen ihre Brücken gemeinsam fertigstellen und dürfen auch erst dann gemeinsam zur Insel hinüber laufen. Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Folgende Ausnahme gibt es: Teile, für die auf der Brücke des einen Spielers kein Platz ist, können für den Partner verwendet werden. Gleiches zählt für die Welle. Also, gut aufgepasst! Schaut genau hin und sprecht euch ab.

Tipps für Erzieher/-innen



Experiment Papierbrücken (Alter: 4+ / 5+):

Dazu werden folgende Materialien benötigt:

- 3 DIN A4 Blätter
- 2 Bücher
- 1 großer Baustein

Mit Hilfe von drei DIN A4 Blättern bauen Sie mit den Kindern eine Brücke zwischen zwei Büchern auf, die das Gewicht eines frei gewählten Bausteins halten kann. Zwei Blätter werden wie eine Ziehharmonika gefaltet. Dazwischen wird ein zur Hälfte gefaltetes DIN A4 Blatt gelegt. Anschließend wird der Baustein darauf abgelegt und es darf darüber gestaunt werden, dass die Brücke den Baustein problemlos halten kann.



Schnitzeljagd (Alter: 4+ / 5+):

Unternehmen Sie mit Ihrer Gruppe eine Schnitzeljagd. Verstecken Sie zuvor einen Schatz und legen Sie den Weg zum Versteck mit Schnipseln und kleinen Rätseln aus. Irrwege machen die Suche noch spannender. Alternativ gestalten Sie eine Schatzkarte mit markanten Stationen und Zielpunkten und verzichten ganz auf die Schnipsel. So stärken Sie das Gemeinschaftsgefühl und die Eigeninitiative der Kinder.



Urlaubserlebnisse (Alter: 4+):

Fragen Sie im Morgenkreis, an welchen Orten die Kinder bereits im Urlaub waren. Waren die Kinder schon einmal auf einer Insel? Wie war der Flug mit dorthin? Auch eine Reise mit dem Auto kann schön sein. Da kann man ganz viel Neues entdecken. Lassen Sie die Kinder von ihren Urlaubserlebnissen berichten. Gern können Sie auch Urlaubsbilder mitbringen und lustigste Geschichten mit den anderen Kindern teilen.

Tipps für Eltern

Piraten und Schätze sind für Kinder besonders interessant. Lassen Sie sich von Ihrem Kind doch einmal eine tolle Piratengeschichte erzählen. Tauchen Sie mit Ihrem Kind in die Piratenwelt ein und gehen Sie gemeinsam auf Schatzsuche. Finden Sie gemeinsam mit Ihrem Kind heraus, wie Brücken gebaut werden. Hilfreich sind hierzu Experimente. Orientieren Sie sich dazu bitte an dem Tipp für Erzieher/-innen aus dem naturwissenschaftlichen Bereich (Experiment Papierbrücken). Anordnung und Stabilität von Bauteilen kann man auch beim Hausbau gut beobachten. Beim Bau einer Mauer müssen die Ziegel versetzt übereinander angeordnet werden. Lassen Sie Ihr Kind gern mit Hand anlegen.





22510 Tropicano

Far out in the ocean is a small, mysterious island where people say a treasure is hidden. Four adventurous pirates want to find the treasure and dig it up. However, the young pirates can't approach the island directly by boat, because the surrounding sea is too rough and dangerous – and they would all get seasick! Then they have the idea of building a bridge. This will help them reach their goal in safety, even though the big waves make building difficult. Keep a cool head and use your building skills, and your pirate may be the first to make a stable bridge which he can cross to reach the island and find the treasure.

The players take turns to throw the symbol dice and gradually construct a bridge with the pieces thrown. The first player to finish building a complete bridge to the small island is allowed to cross it straight away and dig up the treasure.

Game preparations

The game board is placed in the middle of the table, within easy reach of all the players. The palm tree is assembled and set up at the centre of the island. Then the (kindergarten) teacher takes a “treasure” (e.g. a jelly bear, or a little treasure chest) and hides it under the palm tree. Now each player can choose a pirate figure, and place it on the island at a corner of the game board which has the same colour. The dice and the bridge sections are set out ready.

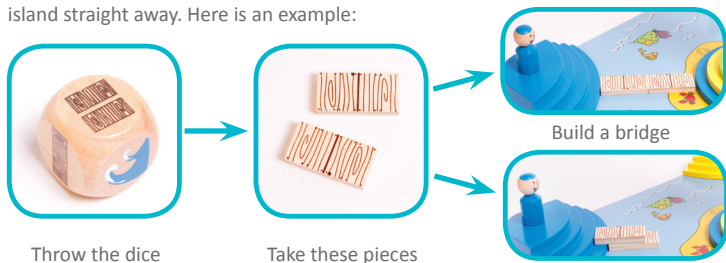
Tip: When setting up the game, sort the bridge sections according to length, then it will be easier to see which bridge sections are still available.



- Place the game board in the middle of the table
- Assemble the palm tree, set it up on the island
- Select a “treasure”, and bury it
- Place the game figures in their starting positions
- Set out the dice and the bridge sections beside the board

How to play

The players take turns in a clockwise direction. The youngest player goes first, and throws the symbol dice. He is allowed to take the bridge sections which are shown on the dice, and put them in place by his island straight away. Here is an example:





The bridge sections are allowed to be placed on one “level” or on several levels. However, when building their bridge the pirates have to observe the following rules:



- There are not allowed to be any gaps or free spaces in the bridge ①.
- The upper parts of the bridge are not allowed to jut out further than the sections below them ②.
- The pieces are not allowed to be rearranged during the game, unless the “wave” is thrown on the dice.
- A situation can arise where there isn’t enough room in the bridge for the pieces shown on the dice. In this case, the player is not allowed to take the pieces. The throw doesn’t count, and it is the next player’s turn.



- If there are no more spare pieces corresponding to the dice throw on the pile beside the game board, the player unfortunately misses his turn and has to wait until the “wave” washes away some of the other players’ pieces. Or he may be able to take only one of the pieces shown on the dice.

What happens when the “wave” is thrown?

The wave washes away sections of a partly-built bridge. When a player thrown the “wave”, he has to throw a second time, to define the number of pieces that are washed away. The player then has to remove these pieces from his bridge and put them back on the pile beside the game board. Now he is allowed to partly or wholly re-build his bridge, using the pieces which he still has.

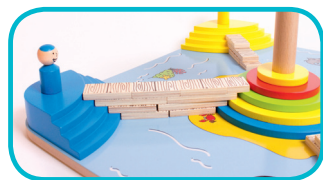


If the bridge he has built so far doesn’t include the sections shown on the dice, he’s lucky and he doesn’t have to put any pieces back on the pile. If just one of the pieces in his bridge corresponds to one of the pieces on the dice, he must put it back on the pile. Then he’s allowed to rebuild his bridge. If the “wave” is thrown in the first round of the game, the player is allowed to throw again so that he can start building his bridge.

End of the game

The winner is the player who first succeeds in building a bridge to the island which is complete on all five levels. He is allowed to cross to the island with his pirate straight away and dig up the “treasure”.

If the dice shows more pieces than a player needs to complete his bridge, he is allowed to take the sections he needs, and finish his bridge. The rest of the pieces are left on the pile beside the board.



Game version: Decomposing bridges

In this version of the game, all the players must have already completed their bridges. This version is a good way of continuing after the normal game has finished. The completed bridges are dismantled according to the throws of the dice: the player is allowed to remove from his bridge the section(s) that appear on the dice. But remember – only pieces which are on the uppermost level of the bridge, or are completely exposed, are allowed to be removed. Sections which are partially covered by a projecting piece are not allowed to be used. If a player throws the “wave”, in this version of the game he is allowed to throw again and then remove from his bridge the pieces corresponding to those shown on the dice. The winner is the player who succeeds in dismantling his bridge completely first.



Variation: Team game

A team consists of two children. We recommend that they should have neighbouring islands. Both children build their bridges together (i.e. in coordination) and they must both finish them before they are allowed to cross to the Treasure Island together. Play is as described above in the original game version, with the following exception:

Sections which will no longer fit into the bridge of one player, because there is not enough room, can be used for the other partner's bridge. So keep your eyes open, and make decisions together!

Tips for kindergarten teachers



Experiment with paper bridges (age: 4+/ 5+):

For this you will need:

- 3 A4 sheets of paper
- 2 books
- 1 large building block

Together with the children, use the 3 sheets of A4 paper to make a bridge between two books which will bear the weight of a freely selected building block. Two sheets are folded concertina-wise. Between these, an A4 sheet is laid which has been folded in half. Then the building block is placed on the bridge, and everyone will be astonished to see that the bridge is fully capable of supporting its weight.



Paper chase (age: 4+/ 5+):

Organise a paper chase for your group. Hide a “treasure” beforehand and make a paper trail, including some small riddles on the way. You can make it even more exciting by laying a few false trails. Alternatively, you can make a “treasure map” with easily-recognisable landmarks on it, and do without the paper trail. This game strengthens community spirit in the group and develops the children's initiative.



Holiday experiences (age: 4+):

In the morning circle, ask the children what places they have already been to on their holidays. Have they ever been on an island? Did they fly there and if so, what was it like? Travelling by car can also be fun – you can see all sorts of new things. Encourage the children to tell you about their holiday experiences. You can bring your own holiday photos, too, and share your own enjoyable and interesting experiences with them.

Tips for parents

Pirates and treasures are especially interesting to children. Give your child an opportunity to tell you an exciting pirate story. Together with your child, plunge into the world of pirates and go on a treasure hunt together. Together with your child, find out how bridges are built. When doing this, experiments are useful – please take a look at our tip for teachers (by the nature and environment symbol: experiment with paper bridges). The stability of e.g. bricks and other building materials, and the way they are arranged, can be observed in houses and how they are built. When building a wall, for instance, the bricks are offset and not placed directly one above the other. Let your child help you with a building project.





22510 Tropicano

Au beau milieu de l'océan se trouve une petite île mystérieuse, qui, semble-t-il, abrite un grand trésor. Quatre pirates curieux souhaitent trouver et déterrer ce trésor. Les petits pirates ne peuvent malheureusement pas se rendre sur l'île par bateau. La mer est tellement agitée qu'ils auraient tous le mal de mer. Ils ont alors un éclair de génie : construire un pont. Ainsi, les pirates arrivent à destination en toute sécurité même si la houle complique la construction. En faisant preuve de créativité et d'habileté, les pirates parviennent à construire un pont robuste pour atteindre l'île et trouver le trésor. Les joueurs lancent le dé à symboles à tour de rôle et construisent leur pont peu à peu avec les pièces indiquées par le dé. Le premier joueur qui finit de construire son pont menant jusqu'à l'île, doit immédiatement se rendre sur l'île et y déterrer le trésor.

Préparation du jeu

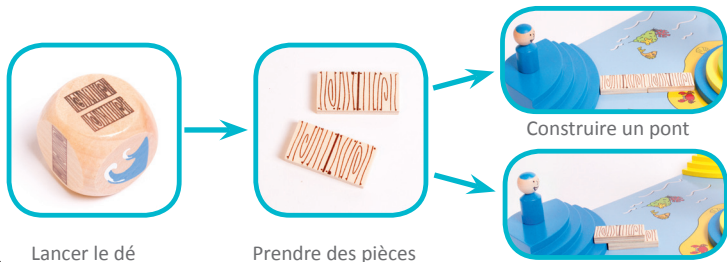
Le plateau de jeu doit être placé au milieu de la table de façon à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement. Le palmier est assemblé et placé sur l'île. L'éducateur ou l'éducatrice choisit ensuite un trésor (par ex. un coffre à trésor ou des oursins gélatifiés) qu'il cache sous le palmier. Chaque joueur choisit un pirate et le pose sur l'île de la couleur correspondante située au bord du plateau. Le dé et les pièces de pont sont disposés à côté. Conseil : commencez par trier les pièces de pont selon leur taille, de cette façon vous aurez une vue globale immédiate des pièces encore disponibles.



- Placer la carte au milieu de la table
- Assembler le palmier et le placer sur l'île
- Choisir un trésor et l'enterrer
- Placer les pions sur chaque case départ
- Préparer le dé et les pièces de pont

Déroulement de la partie

Le jeu déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé à symboles. Il prend les pièces de pont qui se trouvent au bord du plateau et dont le motif est identique à celui du dé et les disposent immédiatement au pied de son île. Exemple de déroulement du jeu :





Les pièces de pont peuvent être disposées aussi bien sur un que sur plusieurs niveaux. Cependant les pirates doivent respecter les consignes suivantes lors de la construction de leur pont:



- Il ne doit exister aucun espace vide dans la construction ①.
- La pièce supérieure du pont ne doit pas dépasser la pièce située dessous ②.
- Les pièces de pont ne doivent pas être rempilées pendant la partie, sauf si le symbole vague a été obtenu avec le dé.
- Il se peut qu'il n'y ait pas assez de place pour une nouvelle pièce obtenue avec le dé. Le joueur ne doit alors pas la prendre, il passe son tour et le joueur suivant lance le dé.
- S'il ne reste plus de pièces dans la pile, le joueur doit malheureusement s'arrêter de jouer et attendre que la vague balaise les pièces de ses adversaires. Le cas échéant, le joueur ne peut prendre qu'une pièce parmi celles désignées par le dé.

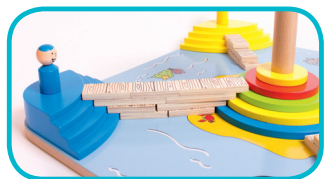
Que se passe-t-il avec le symbole vague ?



La vague emporte au loin les pièces du pont qui a été construit. Le joueur doit alors lancer le dé une seconde fois pour définir le nombre de pièces à éliminer. Il doit les retirer de son pont et les remettre dans la pile au bord du plateau, puis reconstruire ou modifier son pont avec les pièces qui lui restent. Si aucune pièce de son pont ne correspond au symbole du dé, le joueur a de la chance et ne doit retirer aucune pièce. Mais s'il a utilisé une des pièces figurant sur le dé, il doit la restituer. Au premier tour de dé, si c'est la vague qui est obtenue, le joueur doit de nouveau lancer le dé pour pouvoir commencer à construire son pont.

Fin de la partie

Le joueur qui réussit à construire un pont jusqu'à l'île en premier en juxtaposant correctement cinq pièces, doit de suite poser son pirate sur l'île et déterrer le trésor. S'il obtient plus de pièces que nécessaires à l'achèvement de son pont lors du lancer de dé, le joueur doit prendre les pièces dont il a besoin pour compléter son pont. Il laisse les autres pièces dans la pile.



Variante du jeu: déconstruction des ponts

Dans cette variante, tous les joueurs doivent avoir terminé de construire leur pont. Cette variante est idéale après une partie jouée selon les règles normales. Chaque pont est désormais démonté au fur et mesure des symboles obtenus. Le joueur doit donc enlever de son pont la pièce désignée par le dé. Mais attention ! Seules les pièces se trouvant sur le dessus ou pouvant être retirées librement peuvent être éliminées. Les pièces saillantes ne peuvent pas être ôtées. Si un joueur obtient le symbole « vague », il doit relancer le dé et retirer de son pont le nombre de pièces indiquées. Celui qui a, en premier, démonté son pont, a gagné la partie.





Variante par équipe

Les enfants jouent par équipe de deux. Nous vous recommandons d'utiliser deux îles voisines pour chaque équipe. Les deux joueurs doivent terminer leur pont ensemble et se rendre ensuite sur l'île en même temps. Le jeu se déroule comme indiqué précédemment. A l'exception suivante:

Le partenaire peut utiliser les pièces obtenues par l'autre joueur si celui-ci n'a plus de place sur son pont. Donc observez bien ! Soyez attentifs et concertez-vous.

Conseils pour les éducateurs et éducatrices



Expérience des ponts en papier (âge: 4 /5 ans et plus):

Il vous faut le matériel suivant :

- 3 feuilles de papier au format A4
- 2 livres
- 1 grand bloc de construction

Avec les enfants, construisez un pont entre les deux livres avec trois feuilles de papier A4, celui-ci pourra supporter le poids d'un bloc de construction choisi librement. Pliez deux feuilles en accordéon. Placez une feuille A4 pliée en deux entre ces deux feuilles. Puis posez le bloc de construction sur le pont obtenu et vous serez surpris de constater que celui-ci peut facilement supporter le bloc.



Chasse au trésor (âge: 4/5 ans):

Organisez une chasse au trésor avec votre groupe. Commencez par cacher le trésor et formez un chemin menant au trésor avec des petits morceaux de papier et de courtes énigmes. Se tromper de chemin rendra la recherche encore plus excitante. Vous pouvez aussi utiliser une carte au trésor avec différentes étapes et points de destination (sans utiliser cette fois de petits morceaux de papier). Ainsi, vous renforcez l'esprit d'équipe et le sens de l'initiative des enfants.



Expérience de vacances (âge: 4 ans et plus):

Lors du cercle matinal, demandez aux enfants où ils sont déjà partis en vacances. Sont-ils déjà allés sur une île ? Comment s'est passé le vol pour s'y rendre ? Il s'agissait peut-être également d'un voyage en voiture. Ils pourront ainsi faire de nombreuses découvertes. Demandez aux enfants de partager leurs expériences de vacances. Vous pouvez aussi apporter des photos de vacances et partager les histoires les plus drôles avec les autres enfants.

Conseils pour les parents

Les pirates et trésors sont particulièrement intéressants pour les enfants. Laissez votre enfant raconter une belle histoire de pirates. Plongez avec votre enfant dans le monde des pirates et partez ensemble à la recherche du trésor. Découvrez avec votre enfant comment les ponts ont été construits. Ce type d'expérience est utile. Vous pouvez consulter à ce sujet les conseils pour les éducateurs et les éducatrices concernant l'expérience scientifique (pont en papier). Vous pouvez aussi observer la disposition et la stabilité des éléments lors de la construction. Pour un mur, les briques doivent être juxtaposées les unes au-dessus des autres. Laissez votre enfant mettre la main à l'ouvrage.





22510 Tropicano

En medio del océano hay una isla, pequeña y misteriosa, donde parece esconderse un gran tesoro. Cuatro piratas con una enorme curiosidad quisieran descubrirlo y llevárselo. Desgraciadamente para los piratas, no es posible llegar hasta la isla en barco. El oleaje es tan fuerte que seguro que se pondrían todos marreadísimos. Tienen la maravillosa idea de construir un puente, por el que podrían llegar a destino sanos y salvos, si bien las olas lo hacen todo más complicado. Tus piratas tendrán que ser listos y aplicar un poco de maña para construir un puente estable por donde se pueda llegar a la isla y encontrar el tesoro. Los jugadores lanzan los dados por turnos y deben ir construyendo un puente con las piezas que les indica el dado. El jugador que termina antes el puente hasta la isla, puede cruzarlo enseguida y quedarse con el tesoro.

Preparación del juego

Se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Se monta la palmera sobre la isla. El educador o la educadora selecciona un tesoro (un cofre, por ejemplo, o unos ositos de gomina) que se esconde luego bajo la palmera. A continuación, cada jugador escoge un pirata y lo coloca en el color correspondiente al borde del tablero. Se dejan a mano el dado y las piezas para construir el puente. Consejo: antes de empezar, es mejor ordenar las piezas del puente por tamaño; eso permite valorar mejor las piezas que van quedando.



- Colocar el tablero en el centro de la mesa
- Montar la palmera y ponerla en la isla
- Elegir un tesoro y esconderlo
- Poner las figuras en las posiciones de inicio
- Dejar a disposición el dado y las piezas del puente

Instrucciones

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador más joven lanzando el dado de símbolos. Podrá coger de entre las piezas apartadas junto al tablero la que le haya salido en el dado y colocarla en su isla. Ejemplo:





El puente se puede hacer colocando las piezas en un nivel o en varios. Ahora bien, los piratas deben prestar atención a lo siguiente:



- No debe haber huecos en la construcción ①.
- Una pieza superior no puede sobrepasar el largo de la pieza que tiene debajo ②.
- No se pueden cambiar las piezas de lugar mientras se está jugando, a menos que salga la ola en el dado.
- Puede ocurrir que al lanzar el dado salga una pieza para la que no hay sitio. En ese caso, el jugador no puede coger la pieza y pierde su turno. Le toca al siguiente jugador.



- Si no quedan más piezas en el montón, el jugador debe quedarse sin colocar y esperar a que venga una ola y arrastre algunas piezas a sus compañeros. Eventualmente, el jugador puede retirar solo una de las piezas que aparecen en el dado.

¿Qué pasa cuando sale la ola?



La ola arrastra algunas piezas del puente consigo. El jugador tiene que tirar el dado una vez más para definir el número de piezas que van a caer. El jugador deberá quitar del puente las piezas correspondientes y devolverlas al montón junto al tablero. Tendrá que reconstruir su puente con las piezas que le han quedado. Si las piezas que le salen en el dado no forman parte de su puente, entonces ha tenido suerte, ya que no tendrá que devolver ninguna pieza al montón. Sin embargo, si ha desmontado alguna pieza tendrá que volver a colocarla. Si sale la ola nada más empezar la partida, el jugador podrá tirar de nuevo de manera que pueda comenzar a construir su puente.

Fin de la partida

Gana el jugador que primero construya, sin huecos, un puente de cinco niveles; podrá cruzar enseguida hasta la isla con su pirata y llevarse el tesoro. Si salen más piezas en el dado de las que necesita el jugador para acabar el puente, coge las que necesite nada más. Las demás se dejan en el montón.



Variante para construir de nuevo el puente

En esta variante todos los jugadores tienen que construir completamente su puente. Esta versión se puede realizar después de la versión normal. Lo que hay que hacer es desmontar el puente con ayuda del dado. El jugador retira del puente la pieza que le sale en el dado, pero ¡atención!, sólo se pueden retirar las piezas que estén por arriba o sueltas. No se pueden coger las piezas que no asoman del todo. Si le sale la ola a un jugador, podrá lanzar de nuevo el dado y retirar el número de piezas que le indique. Gana el jugador que antes termine de desmontar su puente.





Variante en equipos

Se juega por parejas. Recomendamos que se utilicen dos islas vecinas. Cada pareja va construyendo su propio puente a la vez y pueden luego cruzar hasta la isla también juntos. El juego transcurre como en las versiones anteriores, con algunas excepciones:

Las piezas que no puedan colocarse en el puente de un jugador, porque no haya sitio, se pueden utilizar en el del compañero. Así que hay que prestar atención. Mirad bien y poneros de acuerdo entre vosotros.

Consejos para educadores/as



Experimento puente de papel (edad: 4+/ 5+):

Se precisa el siguiente material:

- 3 folios DIN A4
- 2 libros
- 1 bloque

Junto con los niños, forme un puente con tres folios DIN A4 entre dos libros. El puente debe poder soportar el peso de un bloque o módulo que elijan previamente. Dos de los folios se pliegan a modo de armónica. En medio se pone el otro folio DIN A4 doblado por la mitad. Se pone luego el bloque por encima. Todos miran con asombro cómo el puente puede soportar sin ningún problema el bloque.



Juego del tesoro escondido (edad: 4+/ 5+):

Juegue con su grupo al tesoro escondido. Esconda primero un tesoro y deje luego aquí y allá por el camino pequeños acertijos o pistas. Los trucos para despistar hacen el juego aún más divertido. Como alternativa, también puede elaborar un mapa del tesoro con puntos y paradas en vez de utilizar acertijos. De esta manera se refuerza el espíritu de colaboración y la propia iniciativa de los niños.



Anécdotas de las vacaciones (edad: 4+):

En la asamblea matinal pregunte a los niños a qué lugares han ido de vacaciones. ¿Han estado alguna vez en una isla? ¿Cómo fue para ellos volar hasta allí? También está bien viajar en coche. Permite descubrir muchas cosas nuevas. Deje que los niños cuenten anécdotas de sus vacaciones. Podría ser buena idea traer fotos de vacaciones y compartir historias divertidas con los niños.

Consejos para padres

A los niños les atraen especialmente los piratas y los tesoros. Deje que su hijo/a le cuente una fantástica historia de piratas. Sumérjase con su hijo/a en el mundo de los piratas y vayan juntos en busca de tesoros perdidos. Descubra junto con su hijo/a cómo se construyen los puentes. A este propósito, puede ser de gran ayuda hacer experimentos. Le remitimos al apartado de consejos para educadores/as; podrá servirle de orientación (experimento puente de papel). También se puede observar la disposición y la estabilidad de las piezas de construcción en el diseño mismo de una casa. Para construir una pared, por ejemplo, se van disponiendo los ladrillos uno encima del otro. Permita a su hijo ver por sí mismo.





22510 Tropicano

Midden in de oceaan bevindt zich een klein, geheimzinnig eiland, waar een grote schat verborgen ligt. Deze schat willen vier nieuwsgierige piraten ontdekken en uitgraven. De piraten kunnen helaas niet met het schip naar het eiland varen. De zeegang is zo sterk dat ze vast en zeker allemaal zeeziek zouden worden. De enige oplossing is een brug. Daarmee bereiken de piraten zeker hun doel, hoewel de bouw van de brug door de hoge golven moeilijker wordt. Met een beetje nadenken en een portie handigheid lukt het jouw piraat als eerste een stabiele brug te bouwen om op het eiland te komen en de schat te vinden. De spelers gooien om de beurt de symbooldobbelsteen en bouwen met de gegooide delen een brug. De speler die als eerste een complete brug naar het kleine eiland gebouwd heeft, mag er meteen overheen lopen en de schat uitgraven.

Spelvoorbereiding

Het spelbord wordt voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. De palm wordt in elkaar gestoken en op het eiland geplaatst. Daarna kiest de spelbegeleider/spelbegeleidster een schat uit (bijv. een schatkist of gombeertjes), die dan onder de palmboom wordt verstopt. Nu mag iedere speler nog een piraat uitzoeken en hem op het eiland in zijn spelkleur op de rand van het spelbord zetten. De dobbelsteen en de brugdelen liggen klaar. Tip: sorteert aan het begin de brugdelen naar grootte, dan hebben jullie een beter overzicht over nog voorhanden zijnde brugdelen.



- Speelveld in het midden van de tafel leggen
- Palm in elkaar steken en op het eiland zetten
- Schat uitkiezen en begraven
- Pionnen op de startposities zetten
- Dobbelsteen en brugdelen klaarleggen

Spelverloop

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler mag beginnen en gooit met de symbooldobbelsteen. Hij mag de brugdelen die op de dobbelsteen te zien zijn van de rand van het speelveld nemen en deze meteen aan zijn eiland aanleggen. Voorbeeld van het spelverloop:





De brugdelen kunnen zowel op één niveau als ook op meerdere niveaus worden gerangschikt. Maar op het volgende moeten de piraten bij het bouwen van de brug goed letten:



- Bij het bouwen van de brug mogen geen vrije vlakken ontstaan ①.
- Het bovenste brugdeel mag niet boven het daaronder liggende deel uitsteken ②.



- De brugdelen mogen tijdens het spel niet anders gerangschikt worden, behalve als er een golf met de dobbelsteen wordt gegooid.
- Het kan ook voorkomen dat er voor nieuw gegooiden delen geen plaats is. Deze delen mag de speler niet nemen en de worp komt te vervallen. De volgende speler is aan de beurt.
- Mochten er op de stapel geen delen meer voorhanden zijn, moet de speler helaas een beurt overslaan en wachten tot de golf brugdelen van de medespelers wegspoelt. Eventueel kan de speler slechts één van de gegooiden brugdelen wegnemen.

Wat gebeurt er bij de golf?

De golf spoelt delen van de gebouwde brug weer weg. De speler moet dan nog een keer gooien en het aantal delen bepalen die weggespoeld moeten worden. Deze moet de speler dan van zijn brug verwijderen en terug op de stapel aan de rand van het speelveld leggen. Nu mag hij zijn brug met de nog voorhanden zijnde delen nieuw op- resp. ombouwen.



Zijn de getoonde delen geen bestanddeel van zijn brug, dan heeft de speler geluk gehad en hoeft hij niets terug te leggen. Heeft hij echter een deel verbouwd, dan moet hij dit terugleggen. Wordt de golf bij de eerste worp van de eerste spelronde gegooid, dan mag de speler opnieuw gooien om met de bouw van zijn brug te kunnen beginnen.

Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt vijf brugniveaus zonder gaten over elkaar naar het eiland te bouwen, mag met zijn piraat meteen het eiland op en de schat uitgraven. Worden er meer delen gegooid dan de speler voor het voltooiën van zijn brug nodig heeft, dan mag hij de benodigde delen nemen en zijn brug completeren. De resterende delen blijven op de stapel.



Variante bruggen afbreken

In deze spelvariant moeten alle spelers hun bruggen compleet hebben opgebouwd. Deze variant is geschikt als aansluiting op de normale spelversie. Nu wordt de brug met behulp van de symbooldobbelsteen afgebroken. De speler mag dus het gegooiden deel van zijn brug verwijderen. Maar opgelet! Er mogen alleen boven- of vrijliggende delen weggenomen worden. Eruit stekende brugdelen mogen niet gebruikt worden. Gooit een speler de golf, dan mag hij nog een keer gooien en dan het aangegeven aantal delen van zijn brug verwijderen. Degene die als eerste zijn brug afgebroken heeft, is winnaar van het spel.





Variant als teamspel

Telkens twee kinderen spelen als team samen. Daarbij raden we aan om twee naast elkaar liggende eilanden te gebruiken. Beide spelers moeten hun bruggen samen bouwen en mogen ook dan pas samen naar het eiland lopen. Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. De volgende uitzondering geldt: Delen waarvoor op de brug van de ene speler geen plaats is, kunnen voor de partner gebruikt worden. Dus goed opletten! Kijk goed en overleg met elkaar.

Tips voor spelbegeleiders



Experiment papieren bruggen (leeftijd: 4+ / 5+):

Daarvoor zijn de volgende materialen nodig:

- 3 DIN A4 vellen papier
- 2 boeken
- 1 grote bouwsteen

Met behulp van drie DIN A4 velletjes bouwt u met de kinderen een brug tussen twee boeken, die het gewicht van een vrij gekozen bouwsteen kan dragen. Twee vellen worden als een trekharmonica gevouwd. Daartussen wordt een voor de helft gevouwd DIN A4 vel gelegd. Vervolgens wordt de bouwsteen erop gelegd en de kinderen zullen verbaasd zijn dat de brug de bouwsteen zonder problemen kan dragen.



Speurtocht (leeftijd: 4+ / 5+):

Onderneem met uw groep een speurtocht. Verstop eerst een schat en leg snippers en kleine raadsels op de weg. Dwaalsporen maken het zoeken nog spannender. Als alternatief kunt u een schatkaart met markante plekken en doelen maken en afzien van de snippers. Zo versterkt u het gemeenschapsgevoel en het zelf initiatief nemen van de kinderen.



Vakantiebelevissen (leeftijd: 4+):

Vraag 's morgens in de groep waar de kinderen al op vakantie waren. Waren ze al eens op een eiland? Hoe was de vliegreis daarheen? Ook een reis met de auto kan leuk zijn. Daar kun je heel veel nieuws ontdekken. Laat de kinderen over hun vakantiebelevissen vertellen. U kunt zelf ook vakantiefoto's meebrengen en grappige verhalen met de andere kinderen delen.

Tips voor ouders

Piraten en schatten zijn voor kinderen bijzonder interessant. Laat de kinderen eens een prachtig piratenverhaal vertellen. Duik met uw kind de piratenwereld in en ga samen op zoek naar de schat. Ontdek samen met uw kind hoe bruggen gebouwd worden. Behulpzaam hierbij zijn experimenten. Maak hierbij gebruik van de gegeven tips voor spelbegeleiders bij het natuurwetenschappelijke experiment met de papieren bruggen. Rangschikking en stabiliteit van bouwstenen kan men ook bij huizenbouw goed bekijken. Bij het bouwen van een muur moeten de tegels verspringend boven elkaar worden gelegd. Laat uw kind graag meehelpen.





22510 Tropicano

In mezzo all'oceano c'è una piccola isola misteriosa, nella quale si cela un fantastico tesoro. Quattro pirati molto curiosi desiderano scoprirlo e impadronirsene. Purtroppo, i piccoli pirati non riescono ad approdare con la barca sull'isola. Per di più, le onde altissime del mare ingrossato farebbero venire a tutti il mal di mare. L'ideale sarebbe un bel ponte. In questo modo i pirati raggiungerebbero in modo sicuro la loro destinazione, anche se le onde complicano la costruzione. Con una buona dose di intelligenza e di abilità, potrai aiutare i pirati a costruire un ponte stabile per raggiungere l'isola e trovare il tesoro. A turno i giocatori tirano il dado con i simboli e costruiscono il ponte con il pezzo indicato. Il giocatore che riesce a costruire per primo il ponte che collega all'isola, deve affrettarsi a percorrerlo e trovare il tesoro.

Preparazione del gioco

Il tabellone di gioco deve essere posizionato al centro del tavolo ed essere facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Bisogna poi assemblare la palma e piazzarla sull'isola. In seguito, l'educatore ha il compito di scegliere il tesoro (ad es. un forziere o degli orsetti di gomma), che verrà nascosto sotto la palma. Ciascun giocatore deve scegliere il proprio pirata e posizionarlo sull'isola, nell'angolo del tabellone con il suo stesso colore. Infine, il dado ed i pezzi del ponte vengono lasciati di fianco al tabellone.

Suggerimento: dividere i pezzi del ponte in base alle dimensioni, in modo da tenere traccia più facilmente dei pezzi rimanenti.



- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Assemblare la palma e piazzarla al centro dell'isola
- Scegliere il tesoro e nascondarlo
- Posizionare le pedine nel punto di partenza
- Preparare il dado ed i pezzi del ponte

Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Il giocatore più giovane tira il dado con i simboli per primo. Poi, dovrà prendere il pezzo del ponte corrispondente al simbolo tirato con il dado e collegarlo alla sua isola. Esempio di gioco:



Tirare il dado



Prendere i pezzi



Costruire il ponte





I pezzi del ponte possono essere disposti sia su un piano che su più livelli. Tuttavia, durante la costruzione del ponte i pirati devono ricordare che:



- Durante la costruzione del ponte non deve rimanere nessuno spazio aperto ①.
- La parte superiore del ponte non deve sporgere su quella inferiore ②.
- Durante la partita i pezzi del ponte non possono essere riaccatastati, a meno che sul dado non compaia il simbolo dell'onda.
- Può anche succedere che non ci sia spazio per nuovi pezzi tirati con il dado. Il giocatore in questo caso non deve prendere il pezzo. Il turno passa al giocatore successivo.



- Nel caso in cui non ci siano più pezzi disponibili, il giocatore deve saltare il turno e attendere che l'onda spazzi via i ponti già costruiti. Eventualmente, il giocatore può rimuovere solo uno dei pezzi del ponte tirato con il dado.

Cosa succede con l'onda?

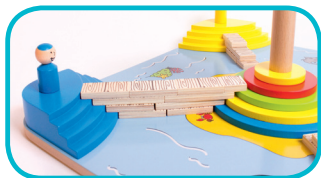


L'onda travolge i pezzi del ponte già costruito e li spazza via. Il giocatore deve quindi tirare il dado una seconda volta e definire il numero di pezzi che devono essere spazzati via. Il giocatore deve rimuoverli dal suo ponte e sistemarli insieme agli altri di fianco al tabellone. Ora non gli resta che continuare a costruire il suo ponte con i pezzi rimanenti.

Se il dado indica dei pezzi che non compongono il suo ponte, il giocatore è stato fortunato e non deve rimuovere nulla. Nel caso in cui il ponte ne contenga almeno uno, è necessario rimuoverlo. Se l'onda appare al primo lancio del dado, il giocatore deve tirare di nuovo per poter iniziare a costruire il ponte.

Fine del gioco

Il giocatore che per primo riesce a costruire un ponte a cinque livelli che collega la sua isola a quella al centro del tabellone, può condurre il suo pirata alla scoperta del tesoro. Il dado viene lanciato diverse volte, in modo da consentire ai giocatori di selezionare le parti per la costruzione del proprio ponte. I pezzi avanzati restano di fianco al tabellone di gioco.



Variante per la costruzione del ponte

In questa variante del gioco, tutti i giocatori devono aver già costruito il loro ponte. Questa variante alla fine segue il normale andamento del gioco. Questa volta però bisognerà rimuovere un pezzo del ponte in base al simbolo estratto dal dado. Il giocatore quindi, dopo aver tirato il dado, dovrà rimuovere la parte del ponte indicata. Ma attenzione! Potrà rimuovere solo le parti superiori o quelle esposte. Le parti sporgenti non potranno essere rimosse. Se, una volta tirato il dado, appare il simbolo dell'onda, il giocatore deve lanciarsi di nuovo e rimuovere le parti del ponte indicate. Il primo che riesce a costruire il suo ponte, vince la partita.





Variante come gioco di squadra

Si formano delle squadre composte da due bambini ciascuna. Si consiglia di utilizzare due isole vicine. Entrambi i giocatori devono costruire il ponte insieme e naturalmente raggiungere l'isola al centro del tabellone congiuntamente. Il gioco procede come descritto sopra. Le uniche eccezioni sono: I pezzi che non possono essere utilizzati per il proprio ponte, possono essere ceduti al proprio compagno di squadra. Attenzione quindi! Osservate bene e collaborate.

Suggerimenti per gli educatori



Esperimento dei ponti di carta (età: 4+ / 5+):

Avrete bisogno dei seguenti materiali:

- 3 fogli A4
- 2 libri
- 1 mattoncino grande

Con i tre fogli A4 costruite insieme ai bambini un ponte tra due libri, che riesca a sostenere il peso di un mattoncino grande. Due fogli andranno piegati a fisarmonica. In mezzo andrà inserito un foglio A4 piegato a metà. Su di esso poggerete il mattoncino e, con grande meraviglia, i bambini potranno notare come il ponte riesca a sorreggerlo senza problemi.



Caccia al tesoro (età: 4+ / 5+):

Organizzate una caccia al tesoro. Per prima cosa nascondete il tesoro, poi realizzate una catena di indizi e indovinelli da risolvere per poterlo trovare. Il tranelli renderanno il gioco ancora più divertente. In alternativa, realizzate una vera e propria mappa del tesoro, indicando i vari punti in cui sono disseminati gli indizi. In questo modo rafforzerete lo spirito di aggregazione e di iniziativa nei bambini.



Esperienze di vacanza (età: 4+):

Chiedete ai bambini dove sono stati in vacanza l'estate scorsa. Sono già stati su un'isola? Com'è stato il viaggio fin lì? Anche un viaggio in auto può essere entusiasmante. C'è così tanto da scoprire. Chiedete ai bambini di condividere le loro esperienze di vacanza. Alcuni potranno portare ad esempio alcune foto della vacanza e condividere le loro esperienze con gli altri bambini.

Consigli per i genitori

I bambini sono affascinati dal racconto di favole e storie, ancor di più se i protagonisti sono pirati e tesori nascosti. Lasciate scatenare la fantasia dei vostri figli e fatevi raccontare una emozionante storia di pirati. Tuffatevi nel magico mondo dei pirati insieme a loro e scatenatevi alla ricerca del tesoro perduto. Imparate insieme a loro a costruire un ponte. In questo caso gli esperimenti sono molto utili. Potete prendere spunto dalla sezione „Suggerimenti per gli educatori“ per quanto riguarda gli esperimenti scientifici (esperimento del ponte di carta). L'assemblaggio e la stabilità dei componenti possono essere osservati anche nella struttura della propria casa. Ad esempio, per costruire una parete solida è necessario assemblare i mattoni in maniera sfalsata l'uno sull'altro. Lasciate che i bambini si divertano a costruire con le proprie mani.





22510 宝岛探险

游戏理念

在一个遥远的海洋里，有一个小而神秘的岛屿，人们都说那里有可以挖掘的宝藏。4个冒险海盗想找到并挖走宝藏里的宝物。但是，年轻的海盗们不能通过乘船直接到达岛屿上，因为海洋周围非常危险，海浪很大，他们会晕船！于是他们有了搭桥过海的主意。虽然巨大的海浪使得搭桥有一定的难度，但是这样可以使他们安全地到达并实现目的。保持冷静的头脑，再加上搭建技巧，你就有可能是第一个将桥搭好，并且安全抵达岛上找到宝藏的海盗。游戏者轮流掷骰子，根据骰子上的显示逐步搭桥。谁最先将桥梁搭建到岛屿中心，就允许到达岛屿中心挖掘宝藏。

游戏准备



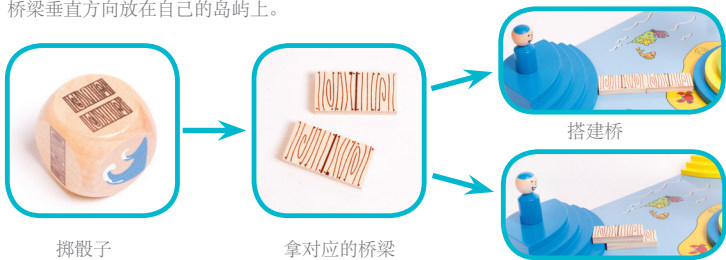
游戏板放在桌子中间，使得游戏者们可以轻松够到。将棕树直接插在岛屿的中间。然后（幼儿园）老师拿一个“宝藏”（例如果冻熊，或者小礼物）放在棕树下面。

现在每个游戏者可以选择一个海盗小人，然后将小人放在和大人颜色一致的游戏板的四个角的岛屿上。骰子和桥梁也准备好。贴士：当准备游戏时，根据桥梁的长度进行归类，这样就可以看到哪种桥梁还可以使用。

- 游戏板放在桌子中间
- 组装好棕树，放在岛屿中间
- 选择“宝藏”，埋藏好
- 游戏小人放好位置
- 将骰子和桥梁放在游戏板边上

怎么玩

按顺时针方向轮流玩耍。年纪最小的先开始，然后开始掷骰子。他可以根据骰子上显示选择对应的桥梁，然后将桥梁垂直方向放在自己的岛屿上。



可以允许将桥梁放置在一层或者多层上。在搭桥期间，海盗必须遵守如下规则：



- 桥之间不允许有任何缝隙或者是空间 ①。

- 上面的桥梁不允许比下面的桥梁突出 ②。

- 桥梁不允许多次搭建，除非掷骰子时显示的是“浪花”。

- 会出现骰子上显示的图案，实际上已没有空间用匹配的桥梁去搭建。

假如遇到这种问题，游戏者不允许拿走这种桥梁。那么这轮掷骰子就不算，轮到下一个游戏者。



- 如果没有和掷的骰子显示一致的桥梁，那么很不幸游戏者就失去了这一轮的机会，那只能等海浪冲走其他游戏者的桥梁，才可以从中拿取。或者他只能拿一个骰子显示的桥梁。



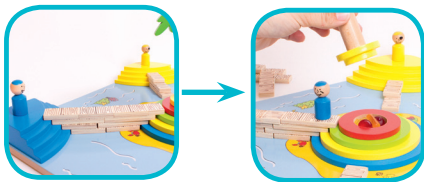
当骰子掷到海浪的时候意味着什么？



海浪冲走了搭建起来的部分桥梁。当游戏者的骰子掷到“海浪”时，她可以再掷一遍骰子，就知道冲走的桥梁数量和形状。游戏者需要从桥上移走这些桥梁，放在游戏板的边上。然后游戏者再根据自己拥有的桥梁重新搭建桥。如果桥已经搭建好，不再需要用到骰子上显示的桥梁。那么他就很幸运，他不需要放回任何桥梁。如果他搭建的桥上只有一个和掷骰子时显示出的桥梁一致，他必须将对应桥梁放到边上。然后允许他用现有的材料重新搭桥。如果刚开始游戏就掷到海浪，游戏者允许再使用一次骰子，因此就能开始搭桥了。

游戏结束

哪个游戏者首先成功完整地搭建了5层桥，那他就是获胜者。允许他通过桥达到中间岛屿，并挖掘到宝藏。如果骰子上显示的桥梁比实际搭桥需要用到的多，他可以拿走他自己需要的桥梁，然后完成搭桥。剩余多余出来的桥梁放在游戏板边上。



游戏玩法：桥梁分解

在这个游戏玩法中，所有的游戏者必须已经完成搭桥。这个玩法可以在常规玩法后开始玩耍。完整的桥根据骰子上掷到的桥梁分解：游戏者根据自己掷到的骰子显示的桥梁做分解。但是需要记住，只有桥的最高层，或者完全突出的桥梁才可以被移走。被突出的桥梁盖住的不能被使用。如果游戏者掷到“海浪”，那么游戏者可以再掷一遍骰子，然后从桥上移走和骰子上对应的桥梁。谁最先将自己的桥分解完的，则为获胜者。

变动：团队游戏

1个团队有2个孩子。建议2个小孩在相邻岛屿。一起搭桥（协调性），他们都必须完成搭桥才允许到达有宝藏的岛上。除了如上原始游戏玩法外，还有如下例外情况：当其中一个游戏者拿到的桥梁不适合自己的桥，因为你的桥上已没有足够的空间，但是可以给你的合作伙伴。所以要睁大你的眼睛，一起做决定。

给（幼儿园）老师贴士



用纸做搭桥尝试（年龄4+/5+）：

做这个活动，你需要如下物品

3张 A4大小的纸，2本书，1个大积木

和孩子们一起，在2本书之间用3张A4大小的纸制作桥，桥可以承受任意选择的积木的重量。2张纸按6个角折叠。在这之间，另外一张A4对半折叠。然后将积木放置在纸桥上，所有人都会惊奇的发现，用纸搭建的桥可以承受积木的重量。



宝藏地图（年龄4+/5+）：

为你的团队准备一些纸。事先埋藏好“宝藏”并做好书面记录，在路上制作一些一些小谜底。或者你可以画个“宝藏地图”，在上面写些知名的地标，然后不需要做书面记录。这种游戏增加团队里的集体主义精神，并培养孩子们的创新能力。



度假体验（年龄：4+）：

在晨练期间，咨询孩子们度假去过哪些地方。有谁去过海岛吗？如果有，是否是乘飞机的？那是什么感觉？乘车去旅游也相当有意思，你可以看到很多新鲜事物。鼓励孩子们告诉你他们的度假体验。你也可以带上自己的旅游照片，和他们一起分享你认为有趣的度假体验。

给家长贴士

孩子们对海盗和宝藏有特别的兴趣。给你的孩子机会，让她/他讲述有趣的海盗故事。和孩子一起投入到海盗的世界，展开一次寻宝体验。和你的孩子一起，看看桥是如何搭建而成。做这些事时，实验很有用，看下给老师的贴士（用天然和环保的材料：用纸搭建桥的实验）一些结实材料，例如砖块或者其他搭建材料，将材料安排好，可以在房子里观察他们是如何搭建的。当你搭墙的时候，例如，砖块是错位搭建，而不是直接一块一块放上去。让你的孩子帮你一起搭建。



belsoduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2015



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.
Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.
¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.
Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.
注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。