

Spielanleitung

Instruction • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Nr. 4391

FLATTERMAX



HABA®

Copyright Habermas - Spiele Rodach 1998

Fluttermax

Ein turbulentes Aktionsspiel für **2-4 Kinder ab 5 Jahren.**

Spieldauer: ca. 10-15 Minuten

Spielidee: Susanne Walter

Illustration: Edda Skibbe

Fledermäuse sind Nachttiere: Sie haben ziemlich schlechte Augen und ganz feine Ohren. In der Dunkelheit flitzen sie durch die Luft, ohne gegen Äste, Bäume oder Häuser zu flattern. Unsere Fledermäuse fliegen sogar Supersaltos! Doch nicht immer landen sie dort, wo du möchtest.

Spielinhalt:

- 1 Nachthimmel
- 4 Fledermäuse
- 1 Turmdach
- 4 Schnippscheiben
- 24 Sterne

Kurzanleitung:

Spielziel:

Wer die Fledermaus geschickt in das eigene Fach schnippt, erhält dafür viele Sterne.

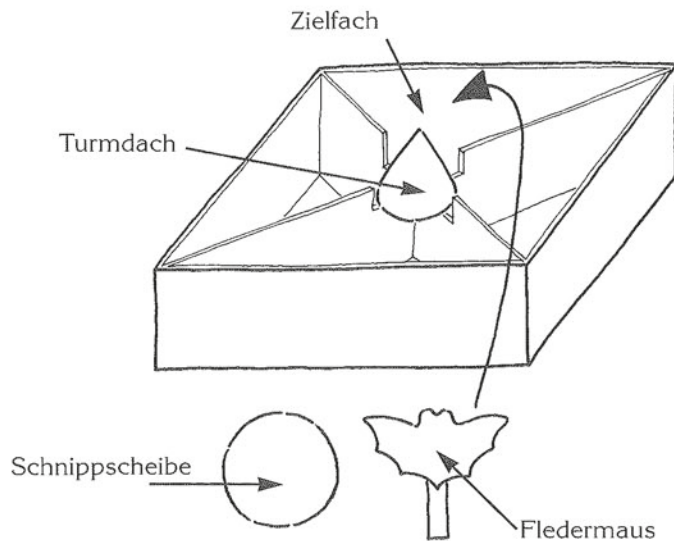
Nachthimmel in
die Mitte,
Turmdach
aufstecken

1 Fledermaus, 1
Schnippscheibe

Spielvorbereitung:

Am besten spielt ihr an einem quadratischen oder an einem runden Tisch: So können alle gleich nah **am Schachtelunterteil mit dem Himmel** sitzen, das in die Mitte gestellt wird. Steckt das **Turmdach** in die Aussparung, die sich in der Mitte des Nachthimmels befindet.

Jedes Kind bekommt eine **Fledermaus** und eine **Schnippscheibe**. Die Schnippscheibe muss die gleiche Farbe haben wie die Illustrationen des **jeweils gegenüberliegenden Himmelsfaches**. Denn dort hinein sollt ihr gleich eure Fledermäuse schnippen.



12 Sterne
bereitlegen

12 Sterne werden im Schachteldeckel bereitgestellt, die übrigen Sterne werden nicht benötigt. Ein Kind wird Sternforscher/in und übernimmt die Verteilung.

Schnippen üben!

Das Schnippen:

Vor dem Spiel muss zunächst einmal **das Schnippen geübt werden** - denn das ist gar nicht so einfach.

Drücke mit der Schnippscheibe auf die Klammer deiner Fledermaus und ziehe die Schnippscheibe dann nach hinten weg. So flitzt deine Fledermaus davon und landet mit etwas Glück im Nachthimmel.

Steigt die Fledermaus lediglich senkrecht in die Luft oder fliegt sie sogar rückwärts? Dann hast du den Dreh noch nicht ganz heraus.

Tip: Auf einer glatten Tischoberfläche schnippt es sich besser als auf einer Tischdecke!

Spielablauf:

Jedes Kind legt die eigene Fledermaus vor sich. Wer hat die spitzen Ohren? Du darfst beginnen und versuchst nun, die **Fledermaus** mit einem **Schnipp ins eigene Fach** gegenüber fliegen zu lassen.

Achtung: Das Turmdach in der Mitte ist dabei ein verflixtes **Hindernis**. Durch seine Form lenkt es die Fledermäuse ab. Manchmal eine landet so in einem anderen Fach als beabsichtigt.

Turmdach =
Hindernis

Geschnippt?
Flug zu kurz:
2. Versuch

Ist deine Fledermaus gelandet?

- Ist deine **Fledermaus zu kurz geflogen** und noch vor der Schachtel gelandet, so darfst du sofort **noch einmal schnippen**.

Flug in fremdes
Fach / Flug zu
weit: 2. Versuch

Fledermaus
gelandet: Stern

Wer hat zuerst 3
Sterne?

Für Profis:

24 Sterne

Startzeichen:
alle schnippen
gleichzeitig

Fledermäuse
gelandet?

zu kurz geflogen:
2. Versuch

zu weit geflogen:
2. Versuch

Fledermaus
gelandet:
liegenlassen

Abrechnung:
Wo sind Fleder-
mäuse gelandet?
Sterne verteilen

- Ist deine Fledermaus im **Fach eines anderen** Kindes gelandet oder **über die Schachtel hinweg** geflogen, so bekommst du sie zurück. Du hast nun einen **zweiten Schnipp-Versuch**. Triffst du auch beim zweiten Versuch nicht, so scheidet deine Fledermaus in dieser Runde aus. Das nächste Kind ist an der Reihe.

- Ist **deine Fledermaus in deinem Fach im Nachthimmel gelandet?** Bravo! Zur Belohnung wird ein Stern in dieses Fach gelegt. Nimm deine Fledermaus zu dir zurück.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ein Kind **3 Sterne im eigenen Fach** hat und so das Spiel gewinnt.

Wer richtig gut schnippen kann, versucht sich an der turbulenten Profi-Variante:

Spielregel für Profis:

Alle 24 Sterne werden benötigt.

Auf ein **Startzeichen** hin versuchen **alle gleichzeitig**, die eigene Fledermaus mit einem Schnipp ins eigene Fach gegenüber fliegen zu lassen.

Haben alle Kinder geschnippt? Sind alle Fledermäuse im Nachthimmel gelandet?

- Ist deine **Fledermaus zu kurz geflogen** und noch vor der Schachtel gelandet, so darfst du sofort **noch einmal schnippen**.

- Ist deine **Fledermaus über die Schachtel hinweg** zu einem anderen Kind geflogen, so bekommst du sie zurück. Du hast nun einen **zweiten Schnipp-Versuch**. Triffst du auch beim zweiten Versuch nicht, so scheidet deine Fledermaus in dieser Runde aus.

- Ist deine **Fledermaus im Nachthimmel gelandet?** Sie bleibt liegen - auch wenn sie in einem **fremden** Fach gelandet ist. Ist eine Fledermaus seitlich an einer Trennwand hängengeblieben, so zählt auch das als „gelandet“.

Jetzt wird abgerechnet:

In jedes Fach, in dem eine oder mehrere **Fledermäuse gelandet** sind, werden entsprechend viele **Sterne** gelegt.

Gehört ein Fach keinem Kind, weil nur zwei oder drei Kinder spielen, so werden hier auch **keine Sterne** hineingelegt.

neue Runde

Nach der Abrechnung bekommt jedes Kind wieder eine Fledermaus. Auf ein Startzeichen hin startet eine **neue Schnipprunde**.

Tip: Die Spieldauer verkürzt sich, wenn weniger Sterne genommen werden.

Weniger Sterne als Kinder? Sterne zählen

Spielende:

Das Spiel endet, wenn nach dem Verteilen der Sterne nur noch weniger Sterne als Mitspielende Kinder übrig sind. Wer hat nun die meisten Sterne im eigenen Fach?

Variante:

- Fliegt eine Fledermaus über die Schachtel hinweg zum gegenüberliegenden Kind, so darf dieses zusätzlich mit der „fremden“ Fledermaus schnippen.

2 Kinder:

Schnippscheibe, 2 Fledermäuse

Spielregel für 2 spielende Kinder:

Die beiden Kinder sitzen einander **gegenüber**. Jedes erhält die Schnippscheibe, die farblich mit dem gegenüberliegenden Fach übereinstimmt und **zwei** Fledermäuse. Die beiden übrigen Scheiben werden beiseite gelegt.

3 Kinder:

Plätze tauschen

Spielregel für 3 spielende Kinder:

Spielen drei Kinder, so hat ein Kind kein Gegenüber. In jeder 2. Runde werden die **Plätze getauscht**, so dass jedes Kind einmal in der Mitte sitzt.

Für Jüngere:

möglichst nah ans Dach heranschnippen

Flattermäxchen

Jüngere Kinder setzen das **Dach** in die Mitte des Tisches. Jedes Kind nimmt sich eine **Fledermaus** und eine **Schnippscheibe**. 12 Sterne werden bereitgelegt, das übrige Spielmaterial wird mit der Schachtel zur Seite gestellt.

Die Kinder **schnippen nacheinander** einmal und versuchen, mit der eigenen Fledermaus möglichst **nah an das Dach** heranzukommen.

Stern als Belohnung: Wer ergattert die meisten?

Haben alle einmal geschnippt? Welche Fledermaus sitzt besonders nah am Turm? Diese Fledermaus bekommt einen **Stern** zur Belohnung.

Das Spiel endet, wenn alle Sterne verteilt sind. Wer konnte die meisten ergattern?

Habermaab Game Nr. 4391

Flapping Max

A turbulent action game for **2-4** players **aged 5 and up**.

Length of the game: 10-15 minutes approx.

Game idea by: Susanne Walter

Illustration: Edda Skibbe

Bats are night animals: they have rather bad eyes and very sharp ears. They whizz through the night without smashing against branches, trees or houses. Our bats even fly super-somersaults! But they don't always land right where you want them to.

Contents:

- 1 night sky
- 4 bats
- 1 tower roof
- 4 flicking discs
- 24 stars

Short instructions:

night sky in the center, set up tower roof

1 bat,
1 flicking disc

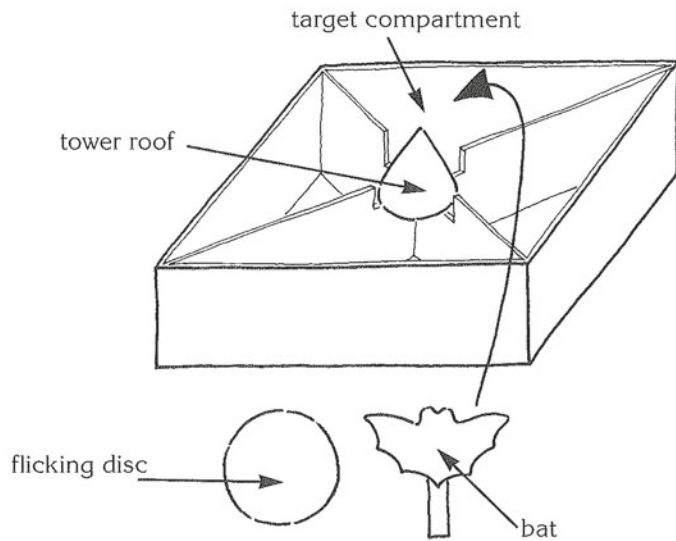
Aim of the game:

Whoever is skillful enough to flick the bat off into his or her own compartment gets a lot of stars.

Preparation of the game:

The best you can do is to play at a square or round table so that everybody is sitting at an equal distance **from the lower part of the box with the sky**, placed in the center of the table. Slide the **roof of the tower** into the slots in the center of the night sky.

Each player gets a **bat** and a **flicking disc**. Your flicking disc should be of the same color as the **sky compartment opposite** you because that's where you have to flick your bats.



get ready 12 stars

Get **12 stars** ready in the upper part of the box. You don't need the remaining stars. One of the players is named astronomer and takes charge of the distribution.

practice flicking

The flicking:

Before starting to play you have to **practice the flicking** - it 's not as easy as it looks.

Press the flicking disc on the peg of your bat and then withdraw the flicking disc. The bat will jump off and hopefully land in the night sky.

If the bat just shoots off vertically into the air or even flies backwards you still haven't got the hang of it.

Hint: On an even surface the flicking is easier than on a tablecloth!

How to play:

On your marks, get set, flick!

Each player puts the bat in front of him/her. The player with the most pointed ears may start and tries to make his/her **bat** fly with **one flick into his/her own compartment** opposite.

tower roof = obstacle

Watch out: the roof of the tower can be quite a tricky **obstacle**. Its form can deflect the bats so that they land in another compartment than the one intended.

Flicked?

Has your bat landed?

too short: 2nd try

- If your **bat hasn't flown far enough** and lands in front of or next to the box you can **flick it once again**.

landed in compartment of another player / flown too far: 2nd try, bat landed: star

- If your bat lands in the **compartment of another player** or flies **over the box** you can take it back and have a **second try at flicking**. If you don't aim well this time, your bat is disqualified for this round and it's the next player's turn.

- If your **bat lands in your compartment of the night sky**, you have done well - bravo! - and as a reward a star will be put in your compartment. Take back the bat.

End of the game:

the first to get 3 stars

The game ends when a player has **3 stars in his/her compartment** and thus wins the game.

Those who are really good at flicking can try the turbulent variation for professionals:

For professionals:
24 stars,
on command:
all players flick at the same time

Rules for professionals:

All 24 stars are needed.

After being given a **starting signal all players try at the same time** to flick their bat with one go into their compartment opposite.

Bats landed?

Have all players flicked their bat?

Have all the bats landed in the night sky?

too short: 2nd try

- If your **bat hasn't flown far enough** and lands in front of or next to the box you can **have one more go**.

too far: 2nd try

- If your **bat has flown across the box** and landed in front of another player you get it back and can have a **second try at flicking**. If you don't flick it well with the second try your bat is disqualified for this round.

bat landed: stays where it is

- Has your **bat landed in the night sky**? It stays where it is - even if the **compartment is not yours**. If a bat gets stuck laterally on the sides of the compartments it is considered „landed“.

Counts:
Where did the bats land?
Distribute stars

Now add up:

Put as many **stars** in each compartment as **bats have landed** in them.

If a compartment doesn't belong to anybody because only two or three children are playing, **no stars** are put there.

new round

After adding up each player takes his/her bat. On a command a **new flicking round** starts.

Hint: the length of the game can be reduced if you play with less stars.

End of the game:

Less stars than
players?
Count stars

The game is over when there are less stars than participating players, once the stars have been shared out. Who has the biggest amount of stars in his/her compartment?

Variation:

- If a bat flies across the box and lands in front of the opposite player, this player may have an additional go at flicking this „badly landed“ bat.

2 players:
1 flicking disc,
2 bats

Rules for 2 players:

The two players sit **opposite**. Each one gets a flicking disc of the same color as the compartment opposite, and **two** bats. You don't need the two remaining discs.

3 players:
change places

Rules for 3 players:

If there are three players one of them will have no player opposite. You **change places** in every other round so that each player can sit once in the middle.

For the very
young:

Little flapping Max

Younger players put the **roof** in the center of the table. Each player takes a **bat** and a **flicking disc**. Get 12 stars ready. The remaining playing material and the box are put aside.

flick bat as close
as possible to the
roof

The players have **one by one** a go at **flicking** and try to get their bat as **close** as they can **to the roof**.

receive star as a
reward: who gets
the biggest
amount?

Has everybody had a go at flicking? Which bat landed closest to the tower? The corresponding player gets a **star** as a reward. The game ends when all stars are distributed. Who got the biggest amount of stars?

Habermaaß-spiel 4391

Fladdermax

Een flitsend aktiespel voor **2-4** kinderen **vanaf 5 jaar**.

Spelduur: ca. 10-15 minuten

Spelidee: Susanne Walter

Vormgeving: Edda Skibbe

Vleermuizen zijn nachtdieren; ze hebben vrij slechte ogen, maar een heel goed gehoor. In het duister flitsen ze door de lucht, zonder tegen bomen, takken of huizen te knallen. Onze vleermuizen maken zelfs supersalts! Maar niet altijd komen ze terecht, waar je zou willen.

Spelinhoud:

- 1 nachthemel
- 4 vleermuizen
- 1 torenspits
- 4 knipschijven
- 24 sterren

Korte inleiding:

Doel van het spel:

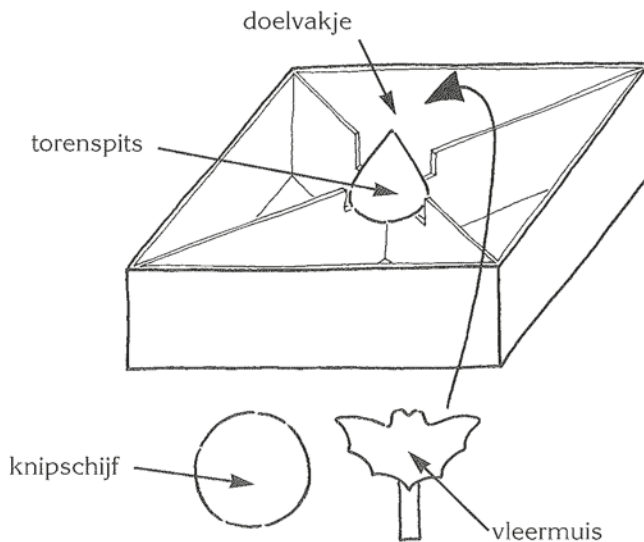
Wie de vleermuis behendig in zijn eigen vakje knipt, behaalt daarmee een hoop sterren.

nachthemel,
torenspits op-
stellen

Spelvoorbereiding:

Het is het beste om aan een vierkante of een ronde tafel te spelen, zodat iedereen even dicht **bij de bodem van de doos met de hemel** zit, die in het midden wordt geplaatst. Plaats de **torenspits** in de uitsparing die zich in het midden van de nachthemel bevindt. Elk kind krijgt een **vleermuis** en een **knipschijf**. De knipschijf moet van dezelfde kleur zijn als de afbeelding van het **tegenoverliggende vak** dat het verste weg is. En daar is waar jullie zodadelijk jullie vleermuizen in moeten knippen.

1 vleermuis
1 knipschijf



12 sterren klaarleggen

12 sterren worden in het deksel van de doos klaargelegd; de overblijvende sterren worden niet gebruikt. Een van de kinderen wordt tot sterrenwacht benoemd en neemt de verdeling onder zijn hoede.

Knippen oefenen!

Het knippen:

Voordat jullie met het spel beginnen, moeten jullie eerst een **keertje oefenen**, want het is helemaal niet zo gemakkelijk. Druk met de knipschijf op het pinnetje van je vleermuis en trek het schijfje vervolgens naar achteren weg. Zo vliegt je vleermuis ervandoor en komt met een beetje geluk in de nachthemel terecht. Vliegt je vleermuis loodrecht de lucht in, of schiet hij zelfs naar achteren? Dan heb je de juiste slag nog niet te pakken.

Tip: Op een glad tafelloppervlak is het een stuk gemakkelijker knippen, dan op een tafelkleed!

Spelverloop:

Elk kind legt z'n eigen vleermuis voor zich op tafel. Wie heeft de puntigste oren? Jij mag beginnen en probeert vervolgens de **vleermuis** in je **eigen**, tegenoverliggende **vak** te knippen.

klaar, af: knippen!

torenspits = obstakel

Opgelet: De torenspits in het midden vormt een geniepig **obstakel**. Door zijn vorm doet hij de vleermuizen afwijken. Meer dan eens komt er een vleermuis in een ander vakje terecht dan de bedoeling.

Geknipt?

Is je vleermuis geland?

te korte vlucht: 2e poging

- Heeft je **vleermuis een zo korte vlucht gemaakt**, dat hij nog voor de doos op tafel terecht gekomen is, dan **mag je het nog een keer proberen**.

in verkeerde vak gevlogen, te ver gevlogen: 2e poging

- Is je vleermuis in het **vak van een ander** kind geland, of **over de doos** heen gevlogen, dan krijg je hem weer terug. Vervolgens heb je een **tweede kans**. Lukt het je bij deze tweede poging weer niet, dan is voor deze ronde je vleermuis uitgespeeld. Het volgende kind is aan de beurt.

vleermuis geland: ster

- **Is je vleermuis in je eigen vak van de hemel terechtgekomen?** Goed zo! Als beloning mag je een van de sterren in je vak leggen. Leg je vleermuis weer voor je neer.

Einde van het spel:

Wie heeft het eerste 3 sterren?

Het spel is afgelopen, wanneer een van de kinderen **3 sterren in z'n eigen vak** heeft, en daarmee het spel wint.

Wie echt goed kan knippen, probeert het ook eens met de volgende variant voor echte beroeps!

Voor beroeps: 24 stenen, startteken: iedereen knipt tegelijk vleermuizen geland?

Spelregels voor beroeps:

Alle 24 sterren worden gebruikt. Op een **startsein** proberen alle kinderen **tegelijk** om hun eigen vleermuis in hun eigen vak te laten vliegen.

Hebben alle kinderen geknipt? Zijn alle vleermuizen in de hemel terechtgekomen?

te kort gevlogen: 2e poging

- Heeft je **vleermuis een te korte vlucht gemaakt** en is hij voor de doos beland, dan mag je **nog een keer knippen**.

te ver gevlogen: 2e poging

- Is je **vleermuis over de doos heen** naar een ander kind gevlogen, dan krijg je hem terug. Vervolgens krijg je nog een **tweede knip-kans**. Raak je ook bij je tweede poging niets, dan is voor jouw vleermuis z'n beurt voorbij.

vleermuis geland: laten liggen

- Is je **vleermuis in de hemel terechtgekomen?** Hij blijft liggen - ook wanneer deze in een **verkeerd** vak terechtgekomen is. Is je vleermuis op z'n kant blijven hangen, dan telt hij ook als „geland“.

Afrekening: Waar zijn de vleermuizen geland? sterren verdelen

Nu wordt er afgerekend:

In elk vak, waar een of meerdere **vleermuizen in terecht zijn** gekomen, worden evenzoveel **sterren** gelegd.

Wanneer het vak aan niemand toebehoort, in het geval dat er maar twee of drie medespelers zijn, dan worden hier **geen stenen** neergelegd.

nieuwe ronde

Na de afrekening krijgt ieder kind opnieuw zijn vleermuis terug. Op een startteken begint er een **nieuwe knipronde**.

Tip: De speelduur kan verkort worden, door minder sterren te gebruiken.

Einde van het spel:

Minder sterren dan kinderen? Sterren tellen

Het spel is ten einde, wanneer er na de verdeling van de sterren, minder sterren dan meespelende kinderen over zijn. Wie heeft nu de meeste stenen in z'n eigen vak?

2 kinderen:

Spelregel voor 2 spelers:

1 knipschijf,
2 vleermuizen

Beide kinderen zitten **tegenover** elkaar. Ieder gebruikt de knipschijf die overeenkomt met de kleur van het verst van hem verwijderde vak en **twee** vleermuizen. De beide overgebleven schijven worden apart gelegd.

3 kinderen:

Spelregel voor 3 spelers:

plaats
verwisselen

Als er drie kinderen meespelen, heeft een van hen geen overbuurman.

Na elke 2e ronde wordt er van **plaats verwisseld**, zodat elk kind een keer in het midden komt te zitten.

voor kleinere kinderen:

Minimuis

zo dicht mogelijk bij de spits knippen

Kleinere kinderen zetten de **torenspits** in het midden op tafel. Elk kind kiest een **vleermuis** en een **knipschijf**. 12 sterren worden klaargelegd, terwijl het overige materiaal aan de kant wordt gelegd. De kinderen **knippen om de beurt** een keer en proberen hun vleermuis zo **dicht mogelijk bij de spits** terecht te laten komen.

ster als beloning: wie verzamelt er het meest?

Heeft iedereen een keer geknipt? Welke vleermuis zit het dichtst bij de toren? Deze vleermuis krijgt een **ster** als beloning.

Het spel is voorbij, wanneer alle sterren verdeeld zijn. Wie kan er de meeste verzamelen?

Jeu Habermas N° 4391

Vol de nuit

Un jeu d'action pour **2 à 4** joueurs **à partir de 5 ans**.

Durée du jeu : environ 10 à 15 minutes
Conception : Susanne Walter
Conception graphique : Edda Skibbe

Les chauves-souris sont des animaux nocturnes: leur vue est mauvaise mais leur ouïe excellente. Elles volent dans l'obscurité sans heurter les branches, les arbres ou les maisons. Nos chauves-souris font même des super-sauts ! Mais elles n'atterrissent pas toujours là où tu le souhaiterais...

Contenu de la boîte :

1 ciel étoilé
4 chauves-souris
1 toit de tour
4 jetons pour projeter les chauves-souris
24 étoiles

Règle résumée ;

But du jeu :

L'enfant qui parvient à projeter habilement sa chauve-souris dans son compartiment reçoit beaucoup d'étoiles.

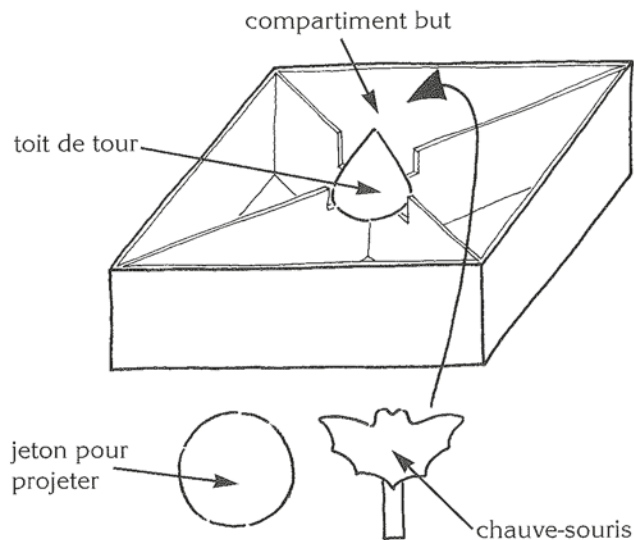
mettre en place le ciel étoilé et le toit de la tour

Préparatifs :

Le mieux est de jouer autour d'une table carrée ou ronde: ainsi tous peuvent prendre place à la même distance du **bas de la boîte contenant le ciel étoilé**, qui est placée au milieu de la table. Insérez le **toit de la tour** dans le trou qui se trouve au milieu du ciel étoilé.

1 chauve-souris, 1 jeton

Chaque enfant reçoit une **chauve-souris** et un **jeton**. Celui-ci doit être de la même couleur que le **compartiment de ciel situé à l'opposé**, car c'est là qu'il va devoir projeter la chauve-souris.



préparer
12 étoiles

12 étoiles sont préparées dans le couvercle de la boîte, les autres ne sont pas utilisées. L'un des enfants est nommé astronome et assure la distribution.

S'entraîner à projeter les chauves-souris !

La projection des chauves-souris :

Avant de jouer, **il faut s'entraîner**, car ce n'est pas si simple. Appuie le jeton sur la pince de ta chauve-souris, puis tire-le vers l'arrière : ta chauve-souris s'envole et, avec un peu de chance, elle atterrit dans le ciel étoilé.

Ta chauve-souris part droit dans le ciel, ou en arrière ? Tu n'as pas encore tout à fait acquis la technique.

Un petit truc : il est plus facile de jouer sur une surface lisse que sur une nappe !

A vos marques,
prêts : partez !

Règle du jeu :

Chaque enfant pose sa chauve-souris devant lui. Celui qui a les oreilles les plus pointues commence. Il tente, avec son jeton, de projeter sa **chauve-souris** d'un **seul coup dans le compartiment opposé**.

toit de la tour =
obstacle

Attention : le toit de la tour qui se trouve au milieu est un sacré **obstacle**. Par sa forme, il dévie les chauves-souris qui, parfois, n'atterrissent pas là où le souhaite le joueur.

La chauve-souris
a atterri ?

Ta chauve-souris a atterri ?

vol trop court :
2ème essai

- Si ta **chauve-souris n'a pas volé assez loin** et a atterri avant d'atteindre la boîte, tu peux **recommencer une fois tout de suite**.

elle a atterri dans
un autre compartiment où trop
loin : 2ème essai

- Si ta chauve-souris a atterri dans **le compartiment d'un autre enfant** ou **au-delà de la boîte**, tu la récupères. Tu as droit à un **deuxième essai**. Si tu ne réussis pas, ta chauve-souris sort du jeu pour ce tour. C'est au tour de ton voisin.

la chauve-souris
a atterri : étoile

- **Ta chauve-souris a atterri dans ton compartiment du ciel étoilé ?** Bravo ! Tu es récompensé par une étoile dans ton compartiment. Reprends ta chauve-souris.

Fin du jeu :

Qui a réuni le
premier trois étoiles ?

Le jeu est fini lorsqu'un enfant a réuni **trois étoiles dans son compartiment**.

Celui qui a bien assimilé la technique peut s'essayer à la variante suivante, plus mouvementée .

Pour les
spécialistes :

24 étoiles,
signal de départ :
tous projettent
leurs chauves-
souris en même
temps
Elles ont atterri ?
pas assez loin :
2ème essai

Règle du jeu pour les spécialistes

Il faut utiliser les 24 étoiles.

Sur un **signe**, tous tentent **en même temps** de projeter leurs chauves-souris dans leurs compartiments.

**Tous les enfants ont projeté leurs chauves-souris ?
Toutes les chauves-souris ont atterri sur le ciel étoilé ?**

trop loin :
2ème essai

- Si ta **chauve-souris a atterri près d'un autre enfant ou au-delà de la boîte**, tu la récupères. Tu as droit à un **deuxième essai**. Si tu ne réussis pas, ta chauve-souris sort du jeu pour ce tour.

la chauve-souris
a atterri :
la laisser où elle
est

- Si ta **chauve-souris a atterri sur le ciel étoilé**, elle demeure immobile, même si elle a atterri dans un **autre** compartiment. Si la chauve-souris est restée accrochée aux séparations entre deux compartiments, on la considère comme ayant bien atterri.

Bilan :
Où les chauves-souris ont-elles atterri ?
Distribuer les étoiles

prochain tour

Moins d'étoiles que d'enfants ?
Compter étoiles

2 enfants :
1 jeton,
2 chauves-souris

3 enfants :
changer de place

pour les petits :
essayer d'atterrir le plus près possible du toit

Etoile comme récompense :
Qui en récolte le plus ?

Maintenant on fait les comptes :

Dans chaque compartiment où une ou plusieurs **chauves-souris ont atterri**, on pose autant d'**étoiles**.

Si un compartiment n'appartient à personne, parce que seuls deux ou trois enfants jouent, on **n'y pose rien**.

Après les comptes, chaque enfant reçoit à nouveau une chauve-souris. Sur un signal, on **recommence**.

Un petit truc : le jeu est plus court si l'on prend moins d'étoiles.

Fin du jeu :

Le jeu est fini lorsqu'une fois les étoiles distribuées, il en reste moins que d'enfants participants. Qui a réuni le plus grand nombre d'étoiles dans son compartiment ?

Variante :

- Lorsqu'une chauve-souris atterrit au delà de la boîte devant le joueur opposé, celui-ci peut faire voler cette chauve-souris en plus de la sienne.

Règle du jeu pour 2 enfants :

Les enfants se font **face**. Chacun reçoit le jeton dont la couleur correspond au compartiment opposé et **deux** chauves-souris. Les deux autres jetons sont laissés de côté.

Règle du jeu pour 3 enfants :

L'un des enfants n'a pas de vis-à-vis. Un tour sur deux, ils **changent de place**, de sorte que chaque enfant se trouve un fois au milieu.

Petit vol - pour les plus petits :

Ils placent le **toit** au milieu de la table. Chaque enfant prend une **chauve-souris** et un **jeton**. 12 étoiles sont préparées, le reste du matériel est relégué dans la boîte.

Chacun **leur tour**, les enfants tentent de **projeter** leurs chauves-souris le plus **près possible du toit**.

Tous les enfants ont tenté leur chance une fois ? Quelle est la chauve-souris la plus proche de la tour ? Elle est récompensée par une **étoile**.

Le jeu s'achève lorsque toutes les étoiles ont été réparties. Qui en a obtenu le plus ?