

KARAWANIX

Une expédition dans le désert qui éveille l'ouïe, la vue, le toucher, et l'écoute !

ACTION

OBSERVATION

 2 à 6 joueurs
à partir 5 ans

 35 minutes


BUT DU JEU

Le but du jeu est d'amener son dromadaire le premier à l'oasis. Pour cela, il faudra accomplir plusieurs missions !

MÉCANISME

Lance le dé noir et selon le résultat tente d'effectuer la mission :

1. « scorpion » recule à la dernière place de la caravane
- 2 : « Point d'eau » et « Mirage » perception visuelle : combien y a-t-il de silhouettes animaux sur la carte ? Les traces de pas sont-elles identiques ou différentes ?
- 3 : « Place du marché » vue d'ensemble : les enfants doivent rapidement comparer si les deux ensembles se ressemblent ou non
4. « Rêve » et « Appel des dromadaires » Perception auditive: selon la mission, les enfants doivent identifier quel mot a été dit deux fois ou si les deux mots ont la même sonorité ou non
5. « Tempête de sable ! » Toucher, palper, saisir : les yeux bandés, l'enfant doit retrouver l'objet représenté sur la carte qu'il vient de piocher
6. « Pause thé » le joueur passe son tour

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu, 6 dromadaires en bois, 109 cartes missions, 1 carte solution « point d'eau », 14 formes à reconnaître au toucher, 1 masque, 1 dé, 1 dé spécial, 1 sablier

KARAWANIX | Code 7659 | Code barre 9001890765926 | PCB 24



PMWDistribution
97 avenue Emile Zola - 75015 Paris - France
Tél : 01 45 75 35 28 - Fax : 01 45 75 35 29
contact@pmwd.fr

