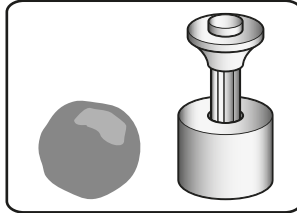


Yaka Modeler

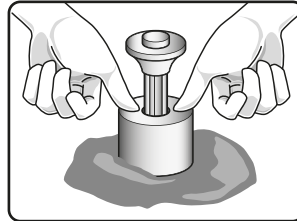
UTILISATION DE LA POMPE

pour prendre un maximum de pâte.

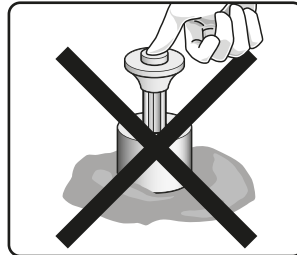
1. Sur le tapis, formez une boule avec l'intégralité de la pâte.



2. Tirez la tige de la pompe au maximum.

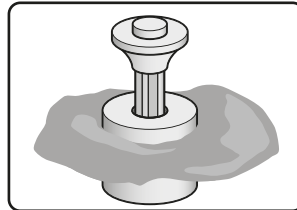


3. Posez la cavité de la pompe sur la pâte en appuyant dessus jusqu'à ce qu'elle touche le tapis.

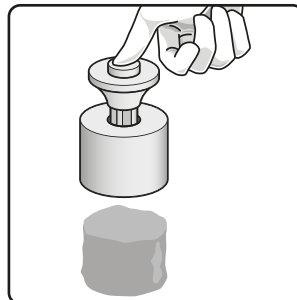


N'essayez pas d'appuyer sur la tige.

4. Poussez la cavité jusqu'à ce qu'elle traverse la pâte à modeler.



5. Appuyez sur la tige pour sortir le morceau de pâte à modeler de la cavité.



INFORMATIONS IMPORTANTES SUR LA PÂTE A MODELER

- Pour garder la pâte à modeler souple, veiller à la conserver dans les pots en refermant bien les couvercles.
- Conserver les pots dans un endroit sec.
- Ne pas mélanger avec de l'eau.
- Si nécessaire, ajouter une goutte d'eau seulement pour rendre sa texture plus souple.

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI ET CONSEILS DE NETTOYAGE :

Se laver les mains avant et après avoir joué avec la pâte à modeler. La pâte à modeler contient du blé.

Elle est non toxique ; toutefois, il s'agit d'un jouet et elle n'est pas destinée à la consommation. Ne pas ingérer, ni porter à la bouche. Ne pas utiliser d'eau chaude pour enlever la pâte à modeler sur les vêtements et tapis. Laisser sécher et frotter avec une brosse. Si nécessaire, laver avec un savon doux, de l'eau froide et brosser.

AVERTISSEMENT

Le contenu de ce jeu doit être utilisé uniquement pour celui-ci et en suivant les instructions données dans cette notice. Toute responsabilité sera rejetée en cas d'une mauvaise utilisation ou d'une utilisation à d'autres fins des composants.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en R.P.C.

• Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. De doos bewaren voor verdere referenties. Afbeeldingen niet contractueel verbonden. Geproduceerd in China.

Sous licence DRUMOND INTERNATIONAL Pte.
©2018 MEGARIGHTS. YAKA MODELER est une marque déposée.
Tous droits réservés.

Edité par MEGABLEU
La Beaugeardière, Randonnai
61190 Tourouvre au Perche - France
Tél.: +33 (0)2 33 85 25 00
Fax : +33(0)2 33 85 25 04

 **MEGABLEU**
www.megableu.com



RÈGLE DU JEU :
2 équipes - à partir de 7 ans

Se joue à 2 équipes. Une équipe peut être composée de plusieurs joueurs et il n'est pas nécessaire d'avoir le même nombre de joueurs dans chaque équipe. Tout le monde peut jouer !

CONTENU

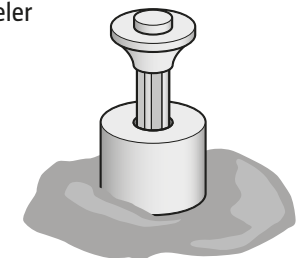
2 pots de pâte à modeler jaune, 2 pots de pâte à modeler bleue, 2 couteaux rouges en plastique, 2 tapis, 1 pompe, 200 cartes, 1 notice.

BUT DU JEU

Être la première équipe à deviner le mot que son coéquipier est en train de modeler pour pouvoir enlever un morceau de pâte à l'équipe adverse.

PRÉPARATION DU JEU

- 1.** Former 2 équipes de joueurs : 1 bleue et 1 jaune
- 2.** Selon la couleur de son équipe, prendre les pots de pâte à modeler et le tapis correspondants, ainsi qu'un couteau.
- 3.** Chaque équipe choisit son modeleur pour le premier tour.



LES MODELEURS ET LES AUTRES JOUEURS

Au sein d'une même équipe, les joueurs vont modeler à tour de rôle.

Les autres joueurs doivent deviner ce qui est en train d'être modelé par leur coéquipier.

Le modeler gagne le tour seulement lorsque c'est l'un de ses coéquipiers qui devine le mot. Si un joueur de l'équipe adverse trouve le mot correct, le modeler doit ignorer sa réponse.

LES CARTES

Il existe 3 types de cartes différents.

Mélanger les toutes ensemble pour former une pile avant de commencer la partie.



CARTES AVEC 1 SEUL MOT

Les modelers de chaque équipe doivent modeler ce mot.



CARTES AVEC 3 MOTS

Les modelers peuvent choisir le mot qu'ils pensent le plus facile. Ils ne doivent pas se dire le mot qu'ils ont choisi. Les modelers peuvent donc modeler le même mot sans le savoir.



CARTES AVEC 2 MOTS INSCRITS SUR UN FOND DE COULEUR DIFFÉRENT

Chaque modeler doit modeler le mot correspondant à la couleur de son équipe.

Remarque : sur ce type de cartes, les 2 mots ont une forme approchante (exemple : canard et oie).

LES RÈGLES DU MODELAGE

Au début de la partie, les 2 équipes peuvent convenir de règles spéciales.

Exemples :

- Les modelers pourront ou ne pourront pas mimer le mot avec leur réalisation (exemple : faire voler un avion).
- Les modelers pourront ou ne pourront pas montrer leur réalisation sur leur corps (exemple : montrer l'endroit où l'on

porte un bracelet, etc. ...).

- Si ces règles ne sont pas autorisées, les modelers devront réaliser le mot sans mimer et sans utiliser leur corps.

Remarque : les gestes et les actions réalisés sans l'aide de l'objet modelé ne sont jamais autorisés, y compris évidemment les chuchotements.

Assurez-vous que tout le monde a bien compris ces règles avant de commencer la partie !

DÉROULEMENT DU JEU

Un des deux modelers prend la première carte au-dessus de la pile, en veillant à ce que personne ne puisse lire le mot de la carte. Il décide, si nécessaire, quel mot il va modeler puis passe la carte au modeler de l'équipe adverse.

Une fois que les deux modelers ont pris connaissance ou choisi leur mot, ils forment une boule avec le contenu des 2 pots de pâte à modeler de leur couleur et la place sur le cercle de leur tapis.

Ils placent ensuite leurs mains sur celles dessinées sur le tapis.

Après un court temps de réflexion convenu au préalable, un joueur crie « GO » et les 2 modelers commencent à utiliser en même temps la pâte à modeler.

Les joueurs de chaque équipe tentent de deviner en même temps le mot en cours de réalisation. Ils peuvent proposer autant de mots qu'ils le souhaitent.

Le but est de deviner le mot avant l'équipe adverse.

Les modelers de chaque équipe ne peuvent répondre que par « Oui » ou par « Non » à chaque proposition de leurs coéquipiers.

Ils ne peuvent pas inscrire de lettres ou de dessins sur la pâte à moins que cela fasse partie intégrante du mot à modeler. Ils ne peuvent pas non plus montrer un objet de la pièce pour aider leur équipe. Ils peuvent seulement faire ce qui a été autorisé en début de partie (voir paragraphe « les règles du modelage »).

GAIN DU TOUR

Le tour est gagné lorsqu'une équipe a trouvé le mot de la carte.

Le temps n'est pas limité. Toutefois, si après un long temps de réflexion, aucune des deux équipes ne trouve la bonne réponse, elles peuvent décider par un accord mutuel de « donner leur langue au chat ». Le tour est nul, et on tire une nouvelle carte.

PERTE DE PÂTE À MODELER

L'équipe qui gagne un tour a le droit d'enlever un morceau de pâte à modeler à l'équipe adverse (voir le paragraphe « utilisation de la pompe »).

L'équipe adverse aura alors moins de pâte pour modeler.

La pâte enlevée est remise dans le pot correspondant.

Attention : il ne faut jamais mélanger les couleurs de pâte à modeler.

L'ÉQUIPE GAGNANTE

Lorsqu'une équipe n'a pas plus assez de pâte à modeler pour jouer, l'autre équipe a gagné.

