

INSTRUCTIONS - ISTRUZIONI - INSTRUCTIONS - INSTRUCCIONES - ANLEITUNG - INSTRUÇÕES

EN Who is this game for? - The game was designed for children aged 5 to 12, when they are growing, asking questions and making new discoveries. This is the period when children begin to make more conscious choices and become more independent. Leave children the time they need to complete the game, as this will facilitate their growing ability to concentrate. Children all learn in their own time and it is the parent or educator's task to understand and respect this.

Contents - 216 cut-out shapes, 1 spinner, 1 hourglass.

Classification of items - The 216 items are split into three maxi categories which are split into four subcategories, making twelve categories in total. The maxi categories and associated sub-categories are shown in the table.

MAXI-CATEGORIES	SUB-CATEGORIES
FOOD	SAVOURY
	SWEET
	VEGETABLES
	FRUIT
OBJECTS	VEHICLES
	CLOTHES
	MUSICAL INSTRUMENTS
	TECHNOLOGY
ANIMALS	MAMMALS
	SEA CREATURES
	BIRDS
	AMPHIBIANS AND REPTILES

IT A chi è rivolto il gioco - Il gioco è rivolto ai bambini della fascia di età compresa tra i 5 e i 12 anni. Un periodo di crescita, di domande e di scoperte, durante il quale i bambini cominciano a scegliere in modo consapevole e acquisisce autonomia e indipendenza.

È importante lasciare ai bambini tutto il tempo necessario per portare a termine il completamento del gioco, favorendo la loro concentrazione. Ogni bambino ha i suoi ritmi di apprendimento ed è compito del genitore-educatore comprenderli e rispettarli.

Contenuto del gioco - 216 soggetti sagomati, 1 spinner, 1 classidra.

La classificazione dei soggetti - I 216 soggetti sono divisi in 3 macro-categorie, ciascuna a sua volta divisa in 4 categorie, per cui abbiamo in totale 12 categorie. Nella tabella sono riportate le macro-categorie con le rispettive categorie.

MACRO-CATEGORIE	CATEGORIE
CIBI	SALATI
	DOLCI
	ORTAGGI
	FRUTTI
OGGETTI	MEZZI DI TRASPORTO
	INDUMENTI
	STRUMENTI MUSICALI
	STRUMENTI TECNOLOGICI
ANIMALI	MAMMIFERI
	ANIMALI MARINI
	UCCELLI
	ANFIBI E RETTILI

FR A qui s'adresse le jeu - Ce jeu s'adresse aux enfants âgés de 5 à 12 ans. Cette tranche d'âge correspond à une période de croissance caractérisée par le questionnement et la découverte, pendant laquelle l'enfant commence à effectuer des choix conscients et à acquérir autonomie et indépendance.

Il est important d'utiliser le jeu dans un environnement adapté, c'est-à-dire calme et dépourvu de distractions. Il est également essentiel de donner à l'enfant tout le temps dont il a besoin pour achever le jeu et de stimuler sa concentration. Chaque enfant possède ses propres rythmes d'apprentissage et le parent-éducateur doit les comprendre et les respecter.

Contenu du jeu - 216 sujets prédécoupés, 1 girouette, 1 sablier.

La classification des sujets - Les 216 sujets sont répartis en 3 macro-catégories qui sont à leur tour divisées en 4 catégories : nous disposons donc au total de 12 catégories illustrées dans le tableau ci-contre.

MACRO-CATÉGORIES	CATÉGORIES
ALIMENTS	SALÉS
	SUCRÉS
	LÉGUMES
	FRUITS
OBJETS	MOYENS DE TRANSPORT
	VÊTEMENTS
	INSTRUMENTS DE MUSIQUE
	INSTRUMENTS TECHNOLOGIQUES
ANIMAUX	MAMMIFÈRES
	ANIMAUX MARINS
	OISEAUX
	AMPHIBIENS ET REPTILES

ES A quién está dirigido el juego - El juego está dirigido a niños en la franja de edad incluida entre los 5 y los 12 años. Una época de crecimiento, de preguntas y de descubrimientos, en la que el niño empieza a escoger de forma consciente y adquiere autonomía e independencia.

Es importante dejarles a los niños todo el tiempo necesario para llevar a término el juego, favoreciendo su concentración. Cada niño tiene sus ritmos de aprendizaje y es tarea del progenitor-educador comprenderlos y respetarlos.

Contenido del juego - 216 sujetos perfilados, 1 spinner, 1 reloj de arena.

La clasificación de los sujetos - Los 216 sujetos están divididos en 3 macrocategorías, cada una dividida, a su vez, en 4 categorías, por lo que tenemos un total de 12 categorías. En la tabla están reproducidas las macrocategorías con sus respectivas categorías.

MACROCATEGORÍAS	CATEGORÍAS
ALIMENTOS	SALADOS
	DULCES
	HORTALIZAS
	FRUTAS
OBJETOS	MEIOS DE TRANSPORTE
	ROPA
	INSTRUMENTOS MUSICALES
	INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
ANIMALES	MAMÍFEROS
	ANIMALES MARINOS
	PAJAROS
	ANFIBIOS Y REPTILES

DE Für welche Altersgruppe ist das Spiel geeignet? - Das Spiel richtet sich an Kinder im Alter zwischen 5 und 12 Jahren. Eine Zeit des Wachstums, der Fragen und Entdeckungen, in der das Kind beginnt, bewusste Entscheidungen zu treffen, und Selbstständigkeit und Unabhängigkeit erlangt.

Es ist wichtig, den Kindern so viel Zeit wie nötig zu geben, um das Spiel zu beenden, und ihre Konzentration zu fördern. Jedes Kind hat seine eigenen Lernrhythmen und es ist die Aufgabe der Eltern/ErzieherInnen, sie zu verstehen und zu respektieren.

Inhalt des Spiels - 216 geformte Motive, 1 Spinner, 1 Sanduhr.

Die Einteilung der Motive - Die 216 Motive sind in 3 Oberkategorien unterteilt. Jede Oberkategorie ist wiederum in 4 Unterkategorien unterteilt. Insgesamt haben wir also 12 Kategorien. In der Tabelle sind die Oberkategorien und die zugehörigen Unterkategorien aufgeführt.

OBKATEGORIEN	UNTERKATEGORIEN
ESSEN	HERZHAFTES ESSEN
	SÜSSES ESSEN
	GEMÜSE
	OBST
GEGENSTÄNDE	VERKEHRS- UND TRANSPORTMITTEL
	KLEIDUNG
	MUSIKINSTRUMENTE
	TECHNOLOGISCHE GERÄTE
TIERE	SÄUGETIERE
	MEERESTIERE
	VÖGEL
	AMPHIBIEN UND REPTILIEN

PT A quem se destina o jogo - O jogo é destinado a crianças entre 5 e 12 anos de idade. Trata-se de um período de crescimento, de perguntas e descobertas, durante o qual a criança começa a fazer escolhas conscientes e adquire autonomia e independência.

É importante dar às crianças todo o tempo necessário para completar o jogo, ajudando-as a se concentrarem. Cada criança tem os seus próprios ritmos de aprendizagem e é responsabilidade dos pais-educadores compreendê-las e respeitá-las.

Conteúdo do jogo - 216 figuras perfiladas, 1 spinner, 1 ampulheta.

Classificação das figuras - As 216 figuras estão divididas em 3 macrocategorias, cada uma, por sua vez, dividida em 4 categorias, num total de 12 categorias. Na tabela estão apresentadas as macrocategorias com as respetivas categorias.

MACROCATEGORIAS	CATEGORIAS
ALIMENTOS	SALGADOS
	DOCES
	LEGUMES
	FRUTOS
OBJETOS	MEIOS DE TRANSPORTE
	VESTUÁRIO
	INSTRUMENTOS MUSICAIS
	INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
ANIMAIS	MAMÍFEROS
	ANIMAIS MARINHOS
	AVES
	ANFÍBIOS E RÉPTEIS

Observation - Colpo d'occhio - Œil de Lynx - Golpe de ojo - Augen wie ein Luchs - Observação

EN This version of the game is suited to children aged 5 and over. The cut-out shapes are spread out randomly on the table or floor and the players decide together how many rounds to play. The youngest child starts by spinning the spinner and then it's the turn of the other players, continuing clockwise. The hourglass is turned over and each child has to collect as many elements as possible in the maxi category the arrow is pointing to on the spinner (see figure 1). At the end of the round, the cards gathered are turned over and the colour checked. If animals were being collected, for example, the back of the cards must be of shades of green. Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 5 anni in su. Si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti alla macro-categoria indicata dallo spinner (vedi figura 1). A fine manche, la verifica avviene girando i soggetti e controllandone il colore: se per esempio bisogna raccogliere gli animali, il retro dei soggetti corretti sarà di più tonalità di verde. Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

FR Le mode de jeu décrit ci-dessous s'adresse aux enfants de 5 ans et plus. On commence par placer les sujets prédécoupés sur la surface de jeu et par décider ensemble le nombre de manches à jouer. Le joueur le plus jeune fait tourner la girouette en premier et on continuera la partie en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le sablier est retourné, les enfants doivent ramasser le plus possible de sujets appartenant à la macro-catégorie indiquée par la girouette (voir figure 1). A la fin de la manche, on retourne les sujets ramassés par chacun des joueurs afin de contrôler que la couleur au verso correspond bien à celle de la macro-catégorie indiquée : par exemple, si la girouette indique la macro-catégorie des animaux, caractérisée par différentes tonalités de vert, le verso des sujets devra être d'une de ces tonalités. A la fin de la partie, le joueur qui aura ramassé le plus de sujets pertinents sera le gagnant.

ES Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 5 años. Se colocan al azar los sujetos perfilados sobre la superficie de juego y se decide juntos cuántas manos jugar. Empieza el niño más pequeño, que gira el spinner, y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El reloj de arena empieza a contar y cada niño tiene que recoger cuantos más elementos posibles pertenecientes a la macrocategoría indicada por el spinner (ver figura 1). Al final de la mano se verifica girando los sujetos y comprobando el color de su reverso; por ejemplo, si hay que recoger animales, el reverso de los sujetos correctos será de diferentes tonos de verde. Al terminar todas las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE Diese Spielvariante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet. Die geformten Motive werden wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Durchgänge gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht den Spinner und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Sanduhr beginnt zu laufen. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu der vom Spinner angezeigten Oberkategorie gehören (siehe Abb. 1). Am Ende des Spieldurchgangs wird kontrolliert, indem die Motive umgedreht und die Farben verglichen werden: Wenn zum Beispiel Tiere gesammelt werden mussten, müssen die Rückseiten der richtigen Motive grüne Farbtöne aufweisen. Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 5 anos ou mais. Dispõem-se aleatoriamente as figuras perfiladas na superfície de jogo e decide-se em conjunto quantas rondas jogar. Começa a criança mais nova: gira o spinner e depois continua no sentido dos ponteiros do relógio. A ampulheta começa a contar o tempo, cada criança deve recolher o maior número de elementos pertencentes à macrocategoria indicada pelo spinner (ver figura 1). No final da ronda, a verificação é feita girando as figuras e confirmando a sua cor: se, por exemplo, a tarefa é a de recolher os animais, o verso das figuras corretas terá a tonalidade verde. Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

1



FOOD - CIBI - ALIMENTS
- ALIMENTOS - ESSEN -
ALIMENTOS



OBJECTS - OGGETTI -
OBJETS - OBJETOS -
GEGENSTÄNDE -
OBJETOS



ANIMALS - ANIMALI -
ANIMAUX - ANIMALES -
TIERE - ANIMAIS

Observation challenge - Colpo d'occhio sfida - Œil de Lynx : le défi

Golpe de ojo desafio - Augen wie ein Luchs: Die Herausforderung - Desafio da observação

EN This version of the game is suited to children aged 7 or over. The game is played as described in the previous game. Each player collects as many elements as they can in the maxi category the arrow is pointing to on the spinner (figure 2). At the end of the round, the cards are gathered, turned over and the colour checked. If mammals were being collected, the back of each card must be of the matching colour for that category. Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 7 anni in su. Si gioca come nella modalità precedente. Ciascun bambino, in questo caso, deve raccogliere quanti più elementi appartenenti alla categoria indicata dallo spinner (vedi figura 2). A fine manche, la verifica avviene girando i soggetti e controllandone il colore: se, per esempio, bisogna raccogliere i mammiferi, il retro dei soggetti corretti sarà della tonalità di verde corrispondente. Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.


FR Ce mode de jeu s'adresse aux enfants de 7 ans et plus. On procèdera de la même manière que pour le mode de jeu précédent. Cette fois, les enfants devront ramasser les sujets appartenant à la catégorie indiquée par la girouette (voir figure 2). A la fin de la manche, on contrôlera la couleur au verso des sujets ramassés : s'il faut par exemple trouver les mammifères, le verso devra être de la tonalité de vert correspondant uniquement aux mammifères. Une fois la partie finie, le joueur qui aura ramassé le plus grand nombre de sujets pertinents sera le gagnant.

ES Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 7 años. Se juega como en la modalidad anterior. En este caso, cada niño tiene que recoger cuantos más elementos pertenecientes a la categoría señalada por el spinner (ver figura 2). Al final de la mano, se verifica girando los sujetos y comprobando su color; por ejemplo, si hay que coger los mamíferos, el reverso de los sujetos correctos será del tono de verde correspondiente. Al terminar las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.













DE Diese Spielvariante ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet. Es wird ähnlich wie bei der vorherigen Spielvariante gespielt. Doch bei dieser Variante muss jedes Kind so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu der vom Spinner angezeigten Unterkategorie gehören (siehe Abb. 2). Am Ende des Spieldurchgangs wird kontrolliert, indem die Motive umgedreht und die Farben verglichen werden: Wenn zum Beispiel Säugetiere gesammelt werden mussten, müssen die Rückseiten der richtigen Motive den gleichen grünen Farbton aufweisen. Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 7 ou mais anos. Joga-se da mesma forma que a modalidade anterior. Neste caso, cada criança deve recolher tantos elementos quantos pertencam à categoria indicada pelo spinner (ver figura 2). No final da ronda, a verificação é feita girando as figuras e confirmando a sua cor: se, por exemplo, a tarefa é a de recolher os mamíferos, o verso das figuras corretas terá a tonalidade verde correspondente. Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

2



The spinner is a circular wheel divided into six colored segments: red, yellow, green, blue, purple, and orange. Each segment contains a white icon representing a category: a fish, a bird, a mammal, a fruit, a vegetable, and a technological device. An arrow points to the green segment. Next to the spinner is a blue and white hourglass.

<p>AMPHIBIANS AND REPTILES ANFIBI E RETTILI AMPHIBIENS ET REPTILES ANFIBIOS Y REPTILES AMPHIBIEN UND REPTILIEN ANFIBIOS E RÉPTEIS</p>		<p>FRUIT FRUTTI FRUITS FRUTAS FRUTS FRUTOS</p>		<p>TECHNOLOGICAL DEVICES STRUMENTI TECNOLOGICI INSTRUMENTS TECHNOLOGIQUES INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS TECHNOLOGISCHE GERÄTE INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS</p>	
<p>FISH ANIMALI MARINI ANIMAUX MARINS PECES MEERESTIERE ANIMAIS MARINHOS</p>		<p>VEGETABLES ORTAGGI LÉGUMES HORTALIZAS GEMÜSE LEGUMES</p>		<p>MUSICAL INSTRUMENTS STRUMENTI MUSICALI INSTRUMENTS DE MUSIQUE INSTRUMENTOS MÚSICALES MUSIKINSTRUMENTE INSTRUMENTOS MÚSICAIS</p>	
<p>BIRDS UCCELLI OISEAUX PÁJAROS VÖGEL AVES</p>		<p>CAKES DOLCI METS SUCRÉS DULCES SÜSSES ESSEN DOCES</p>		<p>CLOTHES INDUMENTI VÊTEMENTS ROPA KLEIDUNG VESTUÁRIO</p>	
<p>MAMMALS MAMMIFERI MAMMIFÈRES MAMÍFEROS SAUGETIERE MAMÍFEROS</p>		<p>SAVOURY SALATI METS SALÉS SALADOS HERZHAFTES ESSEN SALGADOS</p>		<p>MEANS OF TRANSPORT MEZZI DI TRASPORTO MOYENS DE TRANSPORT MEDIOS DE TRANSPORTE VERKEHRS- UND TRANSPORTMITTEL MEIOS DE TRANSPORTE</p>	

Colour - Colore - Couleur - Color - Farbe - Cor

EN This version of the game is suited to children aged 5 and over.

The cut-out shapes are spread out randomly on the table or floor and the players decide together how many rounds to play. The youngest child starts by spinning the spinner and then it's the turn of the other players, continuing clockwise. The hourglass is turned over and each child has to collect as many elements as possible of the colour the arrow is pointing to on the spinner (see figure 3). Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 5 anni in su.

Si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco dal lato del colore e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti al colore indicato dallo spinner (vedi figura 3). Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

FR Voici un autre mode s'adressant aux enfants de 5 ans et plus.

On place les sujets de manière désordonnée sur la surface de jeu, la face colorée vers le haut. On décide ensuite le nombre de manches à jouer. Le joueur le plus jeune fait tourner la girouette en premier et on continuera la partie en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le sablier est retourné, les enfants doivent ramasser le plus de sujets possible de la couleur indiquée par la girouette (voir figure 3). A la fin de la partie, le joueur qui aura ramassé le plus grand nombre de sujets de la bonne couleur sera le gagnant.

ES Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 5 años.

Se colocan al azar los sujetos perfilados sobre la superficie de juego del lado del color y después se decide juntos cuántas rondas jugar. Empieza el niño más pequeño, que gira el spinner, y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El reloj de arena empieza a contar y cada niño tiene que recoger cuantos más elementos posibles pertenecientes al color indicado por el spinner (ver figura 3). Al terminar todas las rondas, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE Diese Spielvariante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet.

Die geformten Motive werden mit der farbigen Seite nach oben wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Durchgänge gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht den Spinner und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Sanduhr beginnt zu laufen. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu dem vom Spinner angezeigten Farbton gehören (siehe Abb. 3). Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 5 anos ou mais.

Dispõem-se aleatoriamente as figuras perfiladas na superfície de jogo com o lado da cor para cima e decide-se em conjunto quantas rondas jogar. Começa a criança mais nova: gira o spinner e depois continua no sentido dos ponteiros do relógio. A ampulheta começa a contar o tempo, cada criança deve recolher o maior número de elementos pertencentes à cor indicada pelo spinner (ver figura 3). Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

3

