



# Funny Faces





## EN

It's important for children to learn to recognize their own emotions and to become skilled at reading them from facial expressions. This game is all about creating funny faces and linking them to a different emotion each time.

The box contains:

- 4 face boards
- 48 face parts (all interchangeable) including: 6 pairs of eyes, 6 noses, 6 pairs of eyebrows, 6 mouths, 6 cheeks
- 18 expression/emotion cards (back of card either red, yellow or blue)

**EMOTIONS** The game presents six different emotions - happy, sad, disgusted, surprised, scared, angry - in three different versions of the expression cards.



### EMOTIONS BINGO 2 to 4 players

Pick any six expression/emotion cards, making sure they have the same colour on the rear (red, for example) shuffle them together then give one to each player (leave aside the extra cards.) Each player takes a face board and places it in front of them. Mix up all the face parts then spread them out, face down, on the table.

The players then look at the expression/emotion card they've been given and have to recreate it on their face board. All players begin to pick up cards (eyes, nose, eyebrows, mouth, cheeks) together, replacing the ones they don't need to allow the other players to use them. The game stops when the first player has fully assembled the expression. If it matches the one on the expression card they were dealt, they win the game; otherwise, they are out, their cards are returned to the table, face-down, and the game continues.

**FUNNY FACES** Children can play independently, using the materials provided, to create lots of different faces, mixing up the face parts in original new ways each time and giving free rein to their imagination and creativity. Or they can imagine an emotion, look at the mirror and try to recreate the face staring back at them.

### LAUGHING CHALLENGE 3 players

One child is appointed judge and gets to decide who wins the challenge. The other two players take each other on, trying to create the face that makes the judge laugh the most.

Each player picks up a face board and places it in front of them; the face parts are mixed up and laid out, face up, on the table. They each have up to 40 seconds to create the funniest face possible, using the pieces provided. The winner takes over as judge and the game continues!



Il est essentiel que les enfants apprennent dès le plus bas âge à reconnaître leurs propres émotions, à se familiariser avec elles et à les associer aux différentes expressions faciales.

Les éléments modulables de ce jeu permettent aux enfants de créer de nombreux visages rigolos et de trouver chaque fois des manières différentes de représenter les émotions.

La boîte contient :

- 4 cartes visages
- 48 éléments du visage prédécoupés dont : 6 paires d'yeux, 6 nez, 6 paires de sourcils, 6 bouches, 6 joues (tous les éléments qui appartiennent à une même catégorie sont interchangeable)
- 18 cartes expression/émotion (dont le verso est de couleur rouge, jaune ou bleue)

**LES ÉMOTIONS** Il y a six émotions différentes : bonheur, tristesse, dégoût, surprise, peur, colère - trois variantes de ces émotions sont également illustrées sur les cartes expression/émotion.



#### **LOTO DES ÉMOTIONS** Pour 2 à 4 joueurs

Après avoir choisi 6 cartes expression/émotion de même couleur (par exemple les rouges) mélangez-les et distribuez-en une à chaque joueur (il en restera donc 2). Chacun des enfants prend une carte visage et la place devant soi.

Tous les éléments prédécoupés du visage sont mélangés et placés face cachée sur la surface de jeu.

Après avoir observé leurs cartes expression/émotion respectives, les enfants devront la reproduire sur leur carte visage. Ils commencent donc à pêcher tous ensemble les éléments prédécoupés du visage dont ils ont besoin – yeux, nez, sourcils, bouche et joues – en faisant bien attention à replacer au centre ceux dont ils n'ont pas besoin de sorte que les autres joueurs puissent les pêcher à leur tour. Le premier joueur à compléter son expression bloque le jeu. Si l'expression reproduite est effectivement celle représentée sur sa propre carte, il est proclamé gagnant. Dans le cas contraire, il est éliminé et les éléments qu'il avait pêchés sont remis face cachée sur la surface de jeu.

**DRÔLES DE BOUVILLES** Les enfants peuvent également utiliser le matériel fourni pour jouer seuls à inventer des visages chaque fois différents, en mélangeant les éléments prédécoupés pour réaliser des compositions originales et amusantes. Une activité qui stimule l'imagination et la créativité.

#### **DÉFI FOU RIRE** Pour 3 joueurs

On choisit un juge parmi les joueurs qui devra décréter le gagnant du défi. Les deux autres enfants devront s'affronter en créant l'expression la plus rigolote possible. Celui qui fera le plus rire le juge sera le gagnant.

Chaque joueur prend une carte visage et la place devant soi ; tous les éléments prédécoupés sont mélangés et placés sur la surface de jeu, faces visibles. Les joueurs ont ensuite 40 secondes au maximum pour créer, en utilisant les éléments dont ils disposent (et en utilisant autant qu'ils le souhaitent), l'expression la plus amusante. Le gagnant devient juge à son tour et le défi continue !



È importante che i bambini imparino sin da piccoli a riconoscere le proprie emozioni, a familiarizzare con esse e ad associarle alle diverse espressioni del volto.

Con questo gioco ci si può divertire a creare tante facce buffe e a ricomporre le varie emozioni in modo sempre diverso.

La confezione contiene:

- 4 tessere viso
- 48 elementi sagomati del viso di cui: 6 coppie di occhi, 6 nasi, 6 coppie di sopracciglia, 6 bocche, 6 coppie di gote (tutti gli elementi del viso sono tra loro intercambiabili)
- 18 cartine espressione (con il retro di colore rosso, giallo e blu)

**LE EMOZIONI** Le emozioni selezionate sono sei – felicità, tristezza, disgusto, stupore, paura, rabbia – e sono illustrate nelle cartine espressione in tre varianti.



**TOMBOLA DELLE EMOZIONI** Si gioca da 2 a 4 giocatori

Mescolare un gruppo a scelta di 6 cartine espressione facendo ben attenzione a selezionare quelle che hanno sul retro lo stesso colore (ad esempio rosso) e distribuirne una ad ogni giocatore (due si scartano). Ogni bambino prende una tessera viso e la posiziona davanti a sé.

Tutti gli elementi sagomati del viso vengono mescolati e posizionati coperti sul piano di gioco.

Dopo aver osservato la propria cartina espressione, i bambini dovranno riprodurla sulla propria tessera viso. Tutti insieme, contemporaneamente, iniziano a pescare gli elementi sagomati del viso – occhi, naso, sopracciglia, bocca e gote – facendo bene attenzione a ricoprire quelli di cui non si ha bisogno, in modo che gli altri giocatori possano pescarli. Il giocatore che per primo avrà ricomposto l'espressione blocca il gioco. Se l'espressione riprodotta corrisponde a quella raffigurata sulla propria cartina di riferimento, il giocatore si aggiudica la vittoria; altrimenti viene eliminato, gli elementi sagomati da lui pescati vengono riposizionati coperti e il gioco continua.

**FACCE BUFFE** Con il materiale in dotazione, i bambini possono divertirsi in autonomia creando facce sempre diverse, mescolando gli elementi sagomati tra loro e realizzando composizioni originali e simpatiche. In questo modo sviluppano la fantasia e la creatività.

**SFIDA DA RIDERE** Si gioca da 3 a 4 giocatori.

Un bambino è il giudice e a lui spetta il compito di decretare il vincitore della sfida. Gli altri due (o tre, se si gioca in quattro) bambini devono sfidarsi a creare la faccia più buffa, quella che farà ridere di più il giudice.

Ogni giocatore prende una tessera viso e la posiziona davanti a sé; tutti gli elementi sagomati vengono mischiati e posizionati sul piano di gioco scoperti. Entro un tempo massimo di 40 secondi i giocatori devono creare, con gli elementi a disposizione (quanti ne vogliono), la faccia più buffa. Il giocatore che si aggiudica la vittoria prende il posto del giudice e la sfida continua!



Es importante que los niños aprendan, desde pequeños, a reconocer sus emociones, a familiarizarse con ellas y a relacionarlas con las diferentes expresiones del rostro.

Con este juego pueden divertirse creando muchas divertidas caras y completando las diferentes emociones de una forma diferente cada vez.

La caja contiene:

- 4 tarjetas cara
- 48 elementos perfilados de la cara, entre ellos: 6 pares de ojos, 6 narices, 6 pares de cejas, 6 bocas, 6 mejillas (todos los elementos del rostro son intercambiables entre ellos)
- 18 cartas expresión/emoción (con el reverso de color rojo, amarillo y azul)

**LAS EMOCIONES** Las emociones seleccionadas son seis – felicidad, tristeza, asco, sorpresa, miedo, rabia – y están representadas en las cartas expresión/emoción en tres variedades.



**BINGO DE LAS EMOCIONES** Se juega entre 2 y 4 jugadores

Coger 6 cartas expresión/emoción y mezclarlas, teniendo cuidado de seleccionar las que tienen el reverso del mismo color (por ejemplo, rojo) y entregarle una a cada jugador (dos se descartan). Cada niño coge una tarjeta cara y la coloca delante de sí. Todos los elementos perfilados del rostro se mezclan y se colocan cubiertos sobre la superficie de juego.

Tras observar su carta expresión/emoción, los niños tendrán que reproducirla sobre su tarjeta rostro. Entonces empiezan a robar – todos juntos, al mismo tiempo – los elementos perfilados del rostro – ojos, nariz, cejas, boca y mejillas – con cuidado de volver a girar aquellos elementos que nos les hagan falta, para que los demás jugadores puedan robarlos. El primer jugador en completar su expresión, para el juego. Si la expresión reproducida se corresponde con la que está representada en la carta de referencia, el jugador gana; de lo contrario, queda eliminado, mientras que los elementos perfilados que había robado vuelven a colocarse, cubiertos, y el juego sigue.

**CARAS DIVERTIDAS** Con el material proporcionado, los niños pueden divertirse de forma autónoma creando caras diferentes, mezclando los elementos perfilados y creando composiciones originales y divertidas. De esta manera, desarrollan la imaginación y la creatividad.

**RETO DE RISA** Pueden jugar 3 jugadores

Un niño es el juez y es quien tiene que elegir al ganador del reto. Los otros dos niños se retan a crear la cara más divertida, la que más haga reír al juez.

Cada jugador coge una tarjeta cara y la coloca delante de sí; todos los elementos perfilados se mezclan y se colocan sobre la superficie de juego, descubiertos. En un tiempo máximo de 40 segundos, los jugadores tienen que crear, con los elementos disponibles (todos los que quieran), la cara más divertida. El jugador que gane pasa a ser el juez y ¡el reto continúa!



Es ist wichtig, dass Kinder von klein auf lernen, ihre Gefühle zu erkennen und mit ihnen vertraut zu werden und die Emotionen den verschiedenen Gesichtsausdrücken zuzuordnen.

Bei diesem Spiel können Kinder Spaß dabei haben, viele lustige Gesichter zu kreieren und die verschiedenen Emotionen zu immer wieder neuen Gesichtsausdrücken zusammenzusetzen.

Im Spiel sind enthalten:

- 4 Legekarten mit der Form eines Gesichtes
- 48 geformte Gesichtselemente, und zwar: 6 Augenpaare, 6 Nasen, 6 Augenbrauenpaare, 6 Münder, 6 Wangenpaare (alle Gesichtselemente sind austauschbar)
- 18 Gesichtsausdrucks-/Emotionskarten (mit roter, gelber und blauer Rückseite)

**DIE EMOTIONEN** Die ausgewählten Emotionen sind sechs an der Zahl: Freude, Trauer, Ekel, Überraschung, Angst, Wut. Sie sind auf den Gesichtsausdrucks-/Emotionskarten jeweils in drei Varianten abgebildet.



#### **BINGO-SPIEL ZUM THEMA EMOTIONEN** Für 2-4 Spieler

Eine Gruppe mit 6 Gesichtsausdrucks-/Emotionskarten auswählen und mischen. Dabei darauf achten, dass die Rückseite aller gewählten Karten die gleiche Farbe (z.B. Rot) hat. Jeder Spieler erhält eine Karte (zwei Karten werden beiseitegelegt). Jedes Kind nimmt eine Legekarte mit Gesichtsform und legt sie vor sich. Alle geformten Gesichtselemente werden gemischt und anschließend umgedreht auf der Spielfläche verteilt. Nun betrachten die Kinder aufmerksam ihre jeweilige Gesichtsausdrucks-/Emotionskarte und versuchen danach, den Gesichtsausdruck bzw. die Emotion auf ihrer Legekarte nachzubilden. Dafür beginnen sie alle zusammen und gleichzeitig, die geformten Gesichtselemente – Augen, Nase, Augenbrauen, Mund und Wangen – zu ziehen. Dabei müssen sie darauf achten, die Elemente, die sie nicht brauchen, wieder umzudrehen, damit die anderen Spieler sie ziehen können. Der Spieler, der als Erster den Gesichtsausdruck zusammensetzt, beendet das Spiel. Entspricht der nachgebildete Gesichtsausdruck dem Ausdruck, der auf der eigenen Bezugskarte abgebildet ist, gewinnt der Spieler das Spiel. Andernfalls scheidet er aus, die von ihm gezogenen geformten Elemente werden wieder umgedreht auf die Spielfläche gelegt und das Spiel geht weiter.

**LUSTIGE GESICHTER** Mit dem mitgelieferten Material können die Kinder eigenständig Spaß dabei haben, immer wieder neue Gesichter zu kreieren, indem sie die geformten Elemente untereinander mischen und originelle und liebenswerte Kombinationen erschaffen. Dabei entwickeln sie Fantasie und Kreativität.

#### **WETTKAMPF: WER KREIERT DAS LUSTIGSTE GESICHT?** Für 3 Spieler

Ein Kind ist der Schiedsrichter und hat die Aufgabe, den Sieger des Wettkampfs zu bestimmen. Die beiden anderen Kinder treten gegeneinander an und wetteifern darum, das Gesicht zu kreieren, das am lustigsten ist und den Schiedsrichter am meisten zum Lachen bringt. Jeder Spieler nimmt eine Legekarte mit Gesichtsform und legt sie vor sich. Alle geformten Elemente werden gemischt und danach aufgedeckt auf der Spielfläche verteilt. Innerhalb von maximal 40 Sekunden müssen die Spieler mit den verfügbaren Elementen (sie können dabei so viele nehmen, wie sie wollen) das lustigste Gesicht erschaffen. Der Spieler, der gewinnt, nimmt anschließend die Rolle des Schiedsrichters ein und das nächste Duell kann beginnen!



É importante que as crianças aprendam desde cedo a reconhecer as suas emoções, a familiarizarem-se com as mesmas e a associá-las a diferentes expressões faciais.

Com este jogo podem divertir-se criando muitas caras engraçadas e recriando as várias emoções de forma sempre diferente.

O jogo contém:

- 4 bases de rosto
- 48 peças recortadas, das quais: 6 pares de olhos, 6 narizes, 6 pares de sobrancelhas, 6 bocas, 6 bochechas (todas as peças são intercambiáveis)
- 18 cartas de expressão/emoção (com verso vermelho, amarelo e azul)

**AS EMOÇÕES** As emoções selecionadas são seis – felicidade, tristeza, nojo, espanto, medo, raiva – e são ilustradas nas cartas de expressão/emoção em três variantes.



**TOMBOLA DE EMOÇÕES** É jogado com 2 a 4 jogadores

Misture um grupo de 6 cartas de expressão/emoção à sua escolha, tendo o cuidado de selecionar as que têm a mesma cor no verso (por exemplo, vermelho) e distribua uma carta a cada jogador (duas são descartadas). A criança pega na carta e coloca-a à sua frente.

Todas as peças recortadas (elementos do rosto) são misturadas e colocadas na superfície de jogo, viradas para baixo.

Depois de observar a sua carta de expressão/emoção, cada criança terá que reproduzi-la na sua base de rosto. As crianças começam a recolher - todas juntas e em simultâneo - os elementos recortados do rosto - olhos, nariz, sobrancelhas, boca e bochechas - tendo o cuidado de virar os que não precisam, para que os outros jogadores as possam recolher. O jogador que primeiro compuser a expressão da sua carta bloqueia o jogo. Se a expressão reproduzida corresponder àquela representada na sua carta de referência, o jogador vence o jogo; caso contrário, ele é eliminado, os elementos recortados que ele utilizou são recolocados na mesa, virados para baixo e o jogo continua.

**CARAS ENGRAÇADAS** Com o material fornecido, as crianças podem divertir-se de forma independente criando diferentes expressões, misturando as peças recortadas e criando composições originais e divertidas. Desta forma, elas desenvolvem a imaginação e a criatividade.

**DESAFIO PARA RIR** Pode jogar-se com 3 jogadores

Uma criança é o juiz e cabe-lhe decidir o vencedor do desafio. As outras duas crianças têm que se desafiar para criar a cara mais engraçada, aquela que mais fará rir o juiz.

Cada jogador pega numa base de rosto e coloca-a à sua frente; todas as peças recortadas são misturadas e colocadas na superfície de jogo, viradas para cima. No tempo máximo de 40 segundos os jogadores devem criar, com as peças disponíveis (quantas quiserem), a cara mais divertida. O jogador que vencer torna-se o juiz do desafio seguinte, e por aí adiante!



