



ObSery action

A concentration game!



EN Observation

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.

Presentation - 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 of game - 216 cut-out shapes, 1 spinner, 1 jigsaw puzzle, 1 hourglass measuring 40 seconds.

Classification of items - The 216 items are split into three maxi categories which are split into four sub-categories, 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 Colpo d'occhio

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 il bambino comincia a scegliere in modo consapevole e acquisisce autonomia e indipendenza.

Presentazione - 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, uno spinner, un puzzle, una clessidra da 40 secondi.

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 Œil de Lynx

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.

Présentation - 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, une girouette, un puzzle, un sablier de 40 secondes

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 Golpe de ojo

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, durante el que el niño empieza a escoger de forma consciente y adquiere autonomía e independencia.

Presentación - 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, un spinner, un puzzle, un reloj de arena de 40 segundos

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 | MEDIOS DE TRANSPORTE |
| | ROPA |
| | INSTRUMENTOS MUSICALES |
| | INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS |
| ANIMALES | MAMÍFEROS |
| | ANIMALES MARINOS |
| | PAJÁROS |
| | ANFIBIOS Y REPTILES |

DE Augen wie ein Luchs

Für wen ist das Spiel gedacht? - 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.

Heranführung an das Spiel - 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, ein Spinner, ein Puzzle, eine Sanduhr mit 40 Sekunden Laufzeit.

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.

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

PT Observação

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.

Apresentação - 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, um spinner, um puzzle, uma ampulheta de 40 segundos.

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 then the others take a turn, moving clockwise around the group. The hourglass is started and each child has to collect as many elements as possible in the **maxi category** the arrow is pointing to on the spinner. 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 will be 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. 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. 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 **macrocategoria** indicada por el spinner. 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. 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. 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.

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 for the previous version. Each player collects as many elements as they can in the maxi **category** the arrow is pointing to on the spinner (figure 1) 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 will be 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 1). 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 1). 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 **categoria** señalada por el spinner (ver figura 1). 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. 1). 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 pertençam à **categoria** 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 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.

1



AMPHIBIANS AND REPTILES
ANFIBI E RETTILI
AMPHIBIENS ET REPTILES
ANFIBIOS Y REPTILES
AMPHIBIEN UND REPTILIEN
ANFIBIOS E RÉPTEIS



FISH
ANIMALI MARINI
ANIMAUX MARINS
PECES
MEERESTIERE
ANIMAIS MARINHOS



BIRDS
UCCELLI
OISEAUX
PÁJAROS
VÖGEL
AVES



MAMMALS
MAMMIFERI
MAMMIFERES
MAMIFEROS
SÄUGETIERE
MAMIFEROS



FRUIT
FRUTTI
FRUITS
FRUTAS
OBST
FRUTOS



VEGETABLES
ORTAGGI
LÉGUMES
HORTALIZAS
GEMÜSE
LEGUMES



CAKES
DOLCI
METS SUCRÉS
DULCES
SÜSSES ESSEN
DOCES



SAVOURY
SALATI
METS SALÉS
SALADOS
HERZHAFTES ESSEN
SALGADOS



TECHNOLOGICAL DEVICES
STRUMENTI TECNOLOGICI
INSTRUMENTS TECHNOLOGIQUES
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
TECHNOLOGISCHE GERÄTE
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS



MUSICAL INSTRUMENTS
STRUMENTI MUSICALI
INSTRUMENTS DE MUSIQUE
INSTRUMENTOS MÚSICALES
MUSIKINSTRUMENTE
INSTRUMENTOS MÚSICAIS



CLOTHES
INDUMENTI
VÊTEMENTS
ROPA
KLEIDUNG
VESTUÁRIO



MEANS OF TRANSPORT
MEZZI DI TRASPORTO
MOYENS DE TRANSPORTE
MEIOS DE TRANSPORTE
VERKEHRS-UND TRANSPORTMITTEL
MEIOS DE TRANSPORTE

ANIMALS - ANIMALI - ANIMAUX - ANIMALES - TIERE - ANIMAIS

AMPHIBIANS AND REPTILES
ANFIBI E RETTILI
AMPHIBIENS ET REPTILES
ANFIBIOS Y REPTILES
AMPHIBIEN UND REPTILIEN
ANFIBIOS E RÉPTEIS



FISH
ANIMALI MARINI
ANIMAUX MARINS
PECES
MEERESTIERE
ANIMAIS MARINHOS



BIRDS
UCCELLI
OISEAUX
PÁJAROS
VÖGEL
AVES



MAMMALS
MAMMIFERI
MAMMIFERES
MAMIFEROS
SÄUGETIERE
MAMIFEROS



FOOD - CIBI - ALIMENTS - ALIMENTOS - ESSEN - ALIMENTOS

FRUIT
FRUTTI
FRUITS
FRUTAS
OBST
FRUTOS



VEGETABLES
ORTAGGI
LÉGUMES
HORTALIZAS
GEMÜSE
LEGUMES



CAKES
DOLCI
METS SUCRÉS
DULCES
SÜSSES ESSEN
DOCES



SAVOURY
SALATI
METS SALÉS
SALADOS
HERZHAFTES ESSEN
SALGADOS



OBJECT - OGGETTI - OBJECTS - OBJETOS - GEGENSTÄNDE - OBJETOS

TECHNOLOGICAL DEVICES
STRUMENTI TECNOLOGICI
INSTRUMENTS TECHNOLOGIQUES
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
TECHNOLOGISCHE GERÄTE
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS



MUSICAL INSTRUMENTS
STRUMENTI MUSICALI
INSTRUMENTS DE MUSIQUE
INSTRUMENTOS MÚSICALES
MUSIKINSTRUMENTE
INSTRUMENTOS MÚSICAIS



CLOTHES
INDUMENTI
VÊTEMENTS
ROPA
KLEIDUNG
VESTUÁRIO



MEANS OF TRANSPORT
MEZZI DI TRASPORTO
MOYENS DE TRANSPORTE
MEIOS DE TRANSPORTE
VERKEHRS-UND
TRANSPORTMITTEL
MEIOS DE TRANSPORTE



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 then the others take a turn, moving clockwise around the group. The hourglass is started and each child has to collect as many elements as possible of the colour the arrow is pointing to on the spinner (see figure 2). 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 2). 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 2). 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 manos 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 2). 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 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. 2). 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.

Dispõe-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 2). Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

2



Magic eye - Occhio magico - L'œil magique - Ojo mágico - Magisches Auge - Olho Mágico

EN

This version of the game is suited to children aged 7 and over.

The jigsaw split into four sectors is used for this game. Once the puzzle has been assembled, the spinner is slotted into position and the cut-out shapes are spread out on the table or floor and the players decide together how many rounds to play. The youngest child starts by spinning the spinner then the others take a turn, moving clockwise around the group. The hourglass is started and each child has to collect as many elements as possible from the category 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 7 anni in su.

Per questo gioco si utilizza il puzzle suddiviso in 4 settori. Una volta ricomposto il puzzle, si posiziona lo spinner nello spazio corrispondente e 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 al settore indicato dallo spinner (vedi figura 3). 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 commence par assembler le puzzle composé des 4 sections. Une fois le puzzle assemblé, on place la girouette sur l'emplacement prévu à cet effet et on dispose les sujets prédecoupés de manière désordonnée sur la surface de jeu. 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 grand nombre possible de sujets représentés dans le secteur indiqué par la girouette (voir figure 3). A la fin de la partie, le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de sujets appartenant au bon secteur sera le gagnant.

ES

Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 7 años.

Para este juego se emplea el puzzle dividido en 4 sectores. Tras montar el puzzle, se coloca el spinner en el espacio correspondiente, se colocan casualmente 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 al sector indicado por el spinner (ver figura 3). Al terminar todas las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE

Diese Spielvariante ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet.

Für dieses Spiel wird das in 4 Bereiche unterteilte Puzzle verwendet. Nach dem Zusammensetzen des Puzzles wird der Spinner an die entsprechende Stelle gestellt und 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 dem vom Spinner angezeigten Bereich 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 7 anos ou mais.

Para este jogo, usa-se o puzzle dividido em 4 setores. Uma vez montado o puzzle, posiciona-se o spinner no espaço correspondente e dispõem-se aleatoriamente as figuras perfiladas na superfície do 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 ao setor indicado pelo spinner (ver figura 3). Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

3