

ABC Rapido

Author Eva Gallizzi
Design Stéphane Casier



Un jeu de vocabulaire
A vocabulary game
Ein Vokabelspiel
Un juego de vocabulario
Een woordenschatspel

5-10
ans
years

F GB D NL E
I P DK S RUS

COOL
SCHOOL



ABC Rapido

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x1



x6



x1





x1



x1

F Règle du jeu

 5-10 ans

 2 à 6 joueurs

Contenu du jeu : 1 plateau de jeu, 6 pions en bois, 1 roue et 2 dés en bois.

But du jeu : Le premier arrivé à l'étoile gagne la partie!



Départ



Arrivée

Mise en place du jeu :

- Rassembler les 4 pièces de puzzle pour construire le plateau. Repérer avec l'enfant les lettres qui s'y trouvent, dans l'ordre alphabétique, la case départ et la case arrivée.
- Observer la roue des thématiques avec l'enfant.

CATÉGORIES

Les catégories sont :



Film, dessin animé ou série



Plante (arbre, fleur...)



Lieu (ville, pays, région...)



Action/verbe



Aliment (fruit, légume, plat...)



Vêtement



Animal



Prénom



Objet

Déroulement du jeu :

Chaque joueur choisit un pion-personnage et le place sur la case départ.

- Le joueur le plus jeune commence. Il lance les 2 dés ensemble.



- Le dé de 1 à 6 points indique le nombre de cases de déplacement.



- Le dé des mains indique le nombre de mots à énoncer.

Selon l'âge des joueurs, on peut choisir de ne pas jouer avec le dé des mains. Il ne sera alors demandé qu'un seul mot à chaque tour de jeu.

- Le joueur avance son pion du nombre de cases indiqué sur le dé à points (1, 2, 3, 4, 5 ou 6).
- Ensuite, le joueur fait tourner la flèche de la roue. La flèche indique l'une des 9 catégories.
- Selon le chiffre indiqué par le symbole du dé des mains, le joueur doit trouver 1, 2 ou 3 mot(s) de la catégorie pointée. Le(s) mot(s) à trouver doit(vent) commencer par la lettre sur laquelle se trouve son pion (A, B, C, D, etc.).

Exemple :

Mon pion se trouve sur la case E

Le dé à points indique 5

= j'avance de 5 cases et j'arrive sur la case J

La roue indique la catégorie « Action »

Et le dé des mains indique 2

= je dois trouver 2 actions qui commencent par la lettre J

= je dis : Jouer et Jardiner.



JOUER!
JARDINER!



Le joueur doit répondre parfaitement à la consigne pour gagner son défi
= **nombre de mots demandé** et **mots existants**.

- Le joueur rejoue jusqu'à ce qu'il perde. C'est alors au joueur suivant de jouer: il lance les 2 dés. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

CASES SPÉCIALES

Il existe des cases spéciales. Si l'un des joueurs s'arrête sur une case spéciale, il doit suivre les consignes suivantes:

Case alouette



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case alouette, tous les joueurs participent.

Le premier joueur à donner 1 mot de la catégorie demandée prend le tour de jeu.

Le jeu se poursuit alors normalement à partir du joueur qui a bien répondu.

Case sauterelle



Lorsqu'un joueur s'arrête sur une case sauterelle, tous les joueurs participent.

Le premier joueur à donner **1 mot** de la catégorie demandée avance de 2 cases. Les autres joueurs reculent de 2 cases.

Le tour de jeu se poursuit normalement à partir du joueur qui a bien répondu: il lance les 2 dés.

Case devoirs



C'est l'heure des devoirs! Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il passe son tour.

Case lancer de dé Lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il relance le dé et rejoue sans faire tourner la roue (la catégorie ne change pas).



Fin de la partie

Pour gagner, le joueur doit « tomber » précisément sur la case Étoile d'arrivée.



Si le chiffre du dé à points lancé est supérieur au nombre de cases restantes, le joueur repart en arrière du nombre de cases indiqué. Puis il poursuit son tour de jeu normalement en direction de l'étoile.

Un jeu d' Eva Gallizzi



Contents of the game: 1 game board, 6 wooden playing pieces, 1 spinner and 2 wooden dice.

Aim of the game: The first player to reach the star wins the game!



Start



Finish

Game set-up:

- Put the 4 puzzle pieces together to build the board. Help the child identify the letters on the board, in alphabetical order, as well as the start square and the finish square.
- Look at the spinner showing the themes with the child.

CATEGORIES

The categories are:



Film, cartoon
or series



Plant (tree,
flower, etc.)



Place (city,
country,
region, etc.)



Action/verb



Food (fruit,
vegetable,
dish, etc.)



Clothing



Animal



First name



Object

How to play:

Each player chooses a playing piece and positions it on the start square.

- The youngest player goes first. That player rolls the 2 dice together.



- The die marked with 1 to 6 dots indicates the number of squares to move.



- The die marked with hands indicates the number of words to formulate.

It is also possible to play without the hand die if deemed necessary, depending on the age of the players. In that case, only one word is required per turn.

- The player moves their playing piece forward by the number of squares indicated on the dotted die (1, 2, 3, 4, 5 or 6).
- Then, the player spins the arrow on the spinner. The arrow on the spinner will point to one of the 9 categories.
- Depending on the number indicated by the symbol on the hand die, the player must find 1, 2 or 3 words in the category indicated. The word(s) that the player has to think of must start with the letter on which their playing piece is located (A, B, C, D, etc.).

Example:

My playing piece is on the "E" square

The dotted die shows "5"

= I move 5 squares forward and land on the "J" square

The spinner indicates the "Action" category

The hand die shows "2"

= I have to find 2 action words that start with the letter "J"

= I say: "Jump" and "Juggle"



JUMP!
JUGGLE!



The player must follow the instructions exactly to win the challenge = **with the number of words required and actual words.**

- The player plays again until they lose a challenge. The turn then passes to the next player, who rolls the 2 dice. The game is played in a clockwise direction.

SPECIAL SQUARES

There are some special squares on the board. If one of the players lands on a special square, they must follow the following instructions:

Lark square



When a player lands on a lark square, all the players play at the same time.

The first player to provide **1 word** in the category required takes over the turn.

The game continues as normal, starting with the player that answered correctly.

Grasshopper square



When a player lands on a grasshopper square, all the players play at the same time.

The first player to provide **1 word** in the category required moves forward 2 squares. The other players move back 2 squares. Play continues as normal, starting with the player that answered correctly. That player rolls the 2 dice.

Homework square



It's homework time! When a player lands on this square, they miss their turn.

Dice roll square

When a player lands on this square, they roll the die again and play again without spinning the spinner (the category does not change).

End of the game

To win, the player must roll the exact number required to land on the "star" finish square.



If the number rolled by the dotted die is greater than the number of squares left to reach the end, the player "bounces" off the final square and moves back by the remaining number of moves. The player then carries on with their turn as normal, in the direction of the star.

A game by Eva Gallizzi



Inhalt: 1 Spielbrett, 6 Holzspielfiguren, 1 Drehscheibe und 2 Holzwürfel

Ziel des Spiels: Wer zuerst das Ziel (den Stern) erreicht, gewinnt!



Start



Ziel

Spielvorbereitung:

- Setzt das Spielbrett aus den 4 Puzzleteilen zusammen. Schaut euch gemeinsam die darauf abgebildeten Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge, das Startfeld und das Zielfeld an.
- Am besten spricht ihr einmal die Kategorien auf der Drehscheibe durch.

KATEGORIEN

Das sind die Kategorien:

Film, Cartoon
oder SeriePflanze (Baum,
Blume, ...)Ort (Stadt, Land,
Region, ...)Handlung/
TätigkeitswortLebensmittel
(Obst, Gemüse,
Gerichte ...)

Kleidung



Tier



Vorname



Gegenstand

Spielablauf:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.

- Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit den 2 Würfeln.



- Der Würfel mit 1 bis 6 Punkten zeigt an, wie viele Felder du ziehen darfst.



- Der Würfel mit den Händen zeigt an, wie viele Wörter du sagen musst.

Je nach Alter der Spieler könnt ihr auch ohne den Würfel mit den Händen spielen. Dann wird bei jedem Spielzug nur ein einziges Wort sagen.

- Du ziehst deine Spielfigur so viele Felder vorwärts, wie der Punktwürfel zeigt (1, 2, 3, 4, 5 oder 6).
- Anschließend drehst du die Drehscheibe. Sie zeigt eine der 9 Kategorien.
- Je nachdem, welche Zahl das Symbol auf dem Würfel mit den Händen anzeigt, musst du 1, 2 oder 3 Wörter der gesuchten Kategorie sagen. Das Wort bzw. die Wörter müssen mit dem Buchstaben beginnen, auf dem deine Spielfigur steht (A, B, C, D usw.).

Beispiel:

Meine Spielfigur befindet sich auf dem Feld E.

Der Punktwürfel zeigt eine 5.

= Ich ziehe 5 Felder vor und lande auf dem Feld J.

Die Drehscheibe zeigt die Kategorie „Tätigkeitswort“.

Und der Würfel mit den Händen zeigt 2.

= Ich muss 2 Tätigkeitswörter finden, die mit dem Buchstaben J beginnen.
= Ich sage: „Jagen“ und „Jubeln“.



JAGEN!
JUBELN!



D

Du musst die Anweisungen exakt befolgen, um deine Aufgabe zu lösen, also genau die **gesuchte Zahl an Wörtern und nur Wörter, die es tatsächlich gibt**.

- Du spielst so lange weiter, bis du eine Aufgabe nicht schaffst. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe: Er würfelt mit den 2 Würfeln usw. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

BESONDERE FELDER

Landest du auf einem Sonderfeld, musst du die folgenden Hinweise beachten:

Feld „Lerche“



Landest du auf dem Feld „Lerche“, machen alle Spieler mit. Der erste Spieler, der **1 Wort** aus der gesuchten Kategorie sagt, ist nun an der Reihe. Das Spiel geht ab dem Spieler normal weiter, der das Wort gesagt hat.

Feld „Grashüpfer“



Landest du auf dem Feld „Grashüpfer“, machen alle Spieler mit. Der erste Spieler, der **1 Wort** aus der gesuchten Kategorie sagt, zieht 2 Felder vor. Alle anderen Spieler gehen 2 Felder zurück. Die Spielrunde geht ab dem Spieler normal weiter, der das Wort gesagt hat.

Feld „Hausaufgaben“



Zeit für die Hausaufgaben! Landest du auf diesem Feld, setzt du eine Runde aus.

Feld „Würfel“

Landest du auf diesem Feld, würfelst du erneut und spielst ein weiteres Mal, ohne die Drehscheibe zu drehen (die Kategorie ändert sich nicht).

Ende des Spiels


Um zu gewinnen, musst du exakt auf dem Zielfeld „Stern“ landen.




Wenn die geworfene Zahl auf dem Würfel mit Punkten höher ist als die Anzahl verbleibender Felder, ziehst du bis auf den Stern und gehst die restliche Anzahl an Feldern rückwärts. Dann setzt du deinen Spielzug in Richtung Stern normal fort.

Ein Spiel von Eva Gallizzi

E Reglas del juego

 5-10 años

 2 a 6 jugadores

Contenido del juego: 1 tablero de juego, 6 fichas de madera, 1 ruleta y 2 dados de madera.

Objetivo del juego: el primero en llegar a la estrella gana la partida!



Salida



Llegada

Preparación del juego:

- Unir las 4 piezas del puzzle para formar el tablero. Identificar con el niño las letras que aparecen en el tablero, por orden alfabético, así como la casilla de salida y la casilla de llegada.
- Observar las temáticas de la ruleta con el niño.

CATEGORÍAS

Las categorías son estas:



Película, serie o dibujos animados



Planta (árbol, flor...)



Lugar (ciudad, país, región...)



Acción/verbo



Alimento (fruta, verdura, plato...)



Prenda de vestir



Animal



Nombre



Objeto

Desarrollo del juego:

Cada jugador elige una ficha-personaje y la coloca en la casilla de salida.

- Empieza el jugador más joven. Lanza los 2 dados al mismo tiempo.



- El dado que contiene de 1 a 6 puntos indica el número de casillas por las que desplazarse.



- El dado de las manos indica el número de palabras que hay que decir.

Según la edad de los jugadores, se puede jugar sin el dado de las manos. En ese caso, solo será necesario decir una palabra por turno.

- El jugador mueve su ficha el número de casillas indicado en el dado de puntos (1, 2, 3, 4, 5 o 6).
- A continuación, el jugador hace girar la flecha de la ruleta. La flecha señala una de las 9 categorías.
- En función del número indicado por el símbolo del dado de las manos, el jugador debe decir 1, 2 o 3 palabra(s) perteneciente(s) a la categoría señalada. Esta(s) palabra(s) debe(n) empezar por la letra sobre la que se encuentra su ficha (A, B, C, D, etc.).

Ejemplo:

Mi ficha se encuentra sobre la casilla E

El dado de puntos indica un 5

= avanzo 5 casillas y llego a la casilla J

La flecha de la ruleta señala la categoría «Acción»

Y el dado de las manos indica 2

= tengo que pensar en 2 acciones que empiecen por la letra J

= digo: jugar y jabonar



¡JUGAR!
¡JABONAR!



El jugador debe respetar rigurosamente las condiciones para ganar el reto
= **número de palabras solicitadas y palabras que existan.**

- El jugador vuelve a jugar hasta que pierda. Entonces, el turno pasa al jugador siguiente, que lanza los 2 dados. Se juega en el sentido de las agujas del reloj.

CASILLAS ESPECIALES

Existen algunas casillas especiales. Si uno de los jugadores va a parar a una casilla especial, deberá seguir estas instrucciones:

Casilla alondra



Cuando un jugador se detiene sobre una casilla alondra, todos los jugadores participan.

El primer jugador en decir **1 palabra** perteneciente a la categoría solicitada se hace con el turno de juego.

El juego continúa con normalidad a partir del jugador que ha dado la respuesta correcta.

Casilla saltamontes



Cuando un jugador se detiene sobre una casilla saltamontes, todos los jugadores participan. El primer jugador en decir

1 palabra perteneciente a la categoría solicitada avanza 2 casillas. El resto de jugadores retroceden 2 casillas. El juego continúa con normalidad a partir del jugador que ha dado la respuesta correcta, que lanza los 2 dados.

Casilla deberes



¡Hora de hacer los deberes! Cuando un jugador cae en esta casilla, el turno pasa al siguiente jugador.

Casilla Tirada de dados Cuando un jugador cae en esta casilla, vuelve a tirar el dado y juega de nuevo, pero sin hacer girar la flecha de la ruleta (la categoría sigue siendo la misma).



Fin de la partida

Para ganar, el jugador debe «caer justo» en la casilla Estrella de Llegada.



Si el número que sale al lanzar el dado de puntos es superior al número de casillas que quedan hasta la casilla Estrella, el jugador avanza hasta la llegada y después, retrocede. Luego continúa su turno con normalidad, hacia la estrella.

Un juego de Eva Gallizzi

Contenuto del gioco: 1 tabellone, 6 pedine in legno, 1 ruota e 2 dadi in legno.

Scopo del gioco: il primo giocatore che arriva alla stella vince la partita!



Partenza



Arrivo

Preparazione del gioco:

- comporre il tabellone assemblando i 4 pezzi del puzzle. Scoprire insieme al bambino le lettere che si trovano sul tabellone, in ordine alfabetico, insieme alla casella di partenza e a quella di arrivo.
- Osservare insieme al bambino la ruota degli argomenti.

CATEGORIE

Le categorie sono:



Film, cartoni animati o serie



Piante (alberi, fiori...)



Luoghi (città, paesi, regioni...)



Azioni/verbi



Alimenti (frutta, verdura, pietanze...)



Abbigliamento



Animali



Nomi



Oggetti



Svolgimento del gioco: ciascun giocatore scegliere una pedina personaggio e la posizione sulla casella di partenza.

- Comincia il giocatore più giovane. Lancia tutti e 2 i dadi.



- Il dado che presenta da 1 a 6 puntini indica il numero di caselle di cui ci si deve spostare.



- Il dado con le mani indica il numero di parole da trovare.

A seconda dell'età dei giocatori, si può scegliere di eliminare dal gioco il dado con le mani. Ciascun giocatore dovrà quindi trovare solo una parola per turno.

- Il giocatore fa avanzare la propria pedina di un numero di caselle pari al risultato del lancio del dado con i puntini (1, 2, 3, 4, 5 o 6).
- Quindi, il giocatore fa girare la freccia della ruota. La freccia punterà a una delle 9 categorie.
- A seconda del numero risultato dal lancio del dado con le mani, il giocatore deve trovare 1, 2 o 3 parole della categoria su cui si è fermata la freccia della ruota. Le parole da trovare devono iniziare con la lettera su cui si trova la propria pedina (A, B, C, D e via dicendo).

Esempio:

La mia pedina si trova sulla casella G

Il lancio del dado con i puntini dà come risultato 5

= faccio avanzare la pedina di 5 caselle arrivando sulla casella L

Giro la ruota ed esce la categoria "Azioni"

Il lancio del dado con le mani dà come risultato 2

= devo trovare 2 azioni che iniziano con la lettera L

= dico quindi: lavare e leggere



LAVARE!
LEGGERE!





Il giocatore deve rispettare esattamente la consegna per vincere la sfida = **numero di parole richieste e parole esistenti**.

- Il giocatore continua a giocare fino a quando non perde. Tocca quindi al giocatore successivo, che lancerà i 2 dadi. Il gioco si svolge in senso orario.

CASELLE SPECIALI

Esistono delle caselle speciali. Se uno dei giocatori si ferma su una casella speciale, dovrà seguire queste consegne:

Casella allodola



Quando un giocatore si ferma sulla casella allodola, partecipano tutti i giocatori.

Il primo giocatore che dice **1 parola** della categoria indicata vince il turno.

Il gioco, quindi, continuerà normalmente a partire dal giocatore che ha dato la risposta giusta.

Casella cavalletta



Quando un giocatore si ferma sulla casella cavalletta, partecipano tutti i giocatori.

Il primo giocatore che dice **1 parola** della categoria indicata avanza di 2 caselle. Gli altri giocatori indietreggiano di 2 caselle. Il gioco continua normalmente a partire dal giocatore che ha risposto correttamente; questi lancerà quindi i 2 dadi.

Casella compiti



È l'ora dei compiti! Quando un giocatore finisce su questa casella deve saltare il turno.





Casella lancia il dado Quando un giocatore finisce su questa casella, rilancia il dado e gioca di nuovo senza girare la ruota (la categoria non cambia).



Fine del gioco

Per vincere il gioco, il giocatore deve finire esattamente sulla casella di arrivo contrassegnata da una stella.



Se tirando il dado con i puntini esce un numero superiore alle caselle restanti, il giocatore dovrà andare avanti fino alla fine del percorso e poi tornare indietro fino a raggiungere il numero indicato sul dado. Poi continuerà normalmente il gioco nella direzione della stella.

Un gioco di Eva Gallizzi



Conteúdo da embalagem: 1 tabuleiro, 6 peças de madeira, 1 roleta e 2 dados de madeira.

Objetivo do jogo: o primeiro a chegar à estrela ganha a partida!



Partida



Chegada

Preparação do jogo:

- Unir as 4 peças do puzzle para formar o tabuleiro. Ajudar a criança a localizar as letras no tabuleiro, por ordem alfabética, da casa de partida à casa de chegada.
- Observar a roleta de categorias com a criança.

CATEGORIAS

As categorias são:



Filme, desenho animado ou série



Planta (árvore, flor, etc.)



Lugar (cidade, país, região, etc.)



Ação/verbo



Alimento (fruto, legume, receita, etc.)



Roupa



Animal



Nome



Objeto

Como jogar:

Cada jogador escolhe um peão e coloca-o na casa de partida.

- O jogador mais jovem é o primeiro a jogar. Ele lança os 2 dados ao mesmo tempo.



- O dado com pontos de 1 a 6 indica o número de casas a avançar.



- O dado com mãos indica o número de palavras que devem ser ditas.

Consoante a idade dos jogadores é possível jogar sem o dado das mãos. Neste caso, pede-se uma única palavra de cada vez.

- O jogador avança o seu peão o número de casas indicado no dado com pontos (1, 2, 3, 4, 5 ou 6).
- Em seguida, o jogador roda o ponteiro que se encontra no centro da roleta. O ponteiro indica uma das 9 categorias.
- O jogador deve encontrar o número de palavras indicado no dado de mãos (1, 2 ou 3 palavras) da categoria apontada na roleta. A ou as palavras a encontrar devem começar pela letra em que se encontra o seu peão (A, B, C, D, etc.).

Exemplo:

O meu peão está na casa E

O dado com pontos indica 5

= avanço 5 casas e chego à casa J

O ponteiro indica a categoria "Ação" na roleta

E o dado com mãos indica 2

= tenho que descobrir 2 ações que começam pela letra J

= digo: Jogar e Jardinar



JOGAR!
JARDINAR!



O jogador deve responder perfeitamente de acordo com as regras exigidas para ganhar = **número de palavras pedido e palavras existentes.**

- O jogador volta a jogar até perder. Em seguida, passa a vez ao jogador seguinte que lança os 2 dados. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

CASAS ESPECIAIS

Existem casas especiais. Se um dos jogadores chega a uma casa especial deve obedecer às seguintes regras:

Casa cotovia



Quando um jogador chega a uma casa onde se encontra uma cotovia, todos os jogadores podem participar e dizer palavras. O primeiro jogador a encontrar **1 palavra** da categoria pedida fica com a vez de jogar.

O jogo continua normalmente a partir do jogador que respondeu certo.

Casa gafanhoto



Quando um jogador chega a uma casa onde se encontra um gafanhoto, todos os jogadores podem participar e dizer palavras. O primeiro jogador a encontrar **1 palavra** da categoria pedida avança o seu peão 2 casas. Os outros jogadores recuam 2 casas. O jogo recomeça a partir do jogador que respondeu certo, ele lança os 2 dados.

Casa trabalho de casa



É altura de fazer o trabalho de casa! Quando um jogador chega a esta casa, passa a sua vez.

Casa lançar o dado Quando um jogador chega a esta casa, volta a lançar o dado e continua a jogar sem rodar o ponteiro na roleta (a categoria não muda).



Fim da partida

Para ganhar, o jogador deve “chegar” precisamente à casa Estrela, casa de chegada.



Se o número de pontos no dado é superior ao número de casas que faltam para chegar à casa Estrela, primeiro o jogador avança até essa casa, e em seguida recua o número de casas igual à diferença entre o número de pontos no dado e as casas avançadas. Em seguida, ele continua a jogar normalmente, sempre com o objetivo de chegar à estrela.

Um jogo de Eva Gallizzi

Inhoud van het spel: 1 spelbord, 6 houten poppetjes, 1 wiel en 2 houten dobbelstenen.

Doel van het spel: De eerste speler die bij de ster aankomt, wint het spel!



Beginvakje



Eindvakje

Vorbereiding van het spel:

- Verzamel de 4 puzzelstukken om het bord te vormen. Bekijk samen met het kind de letters op het bord, in alfabetische volgorde, het begin- en het eindvakje.
- Bekijk samen met het kind het wiel met de categorieën.

CATEGORIEËN

De categorieën zijn:



Film, tekenfilm
of serie



Plant (boom,
bloem, etc.)



Plaats (stad,
land, streek, etc.)



Activiteit/
werkwoord



Eten (fruit,
groenten,
gerecht, etc.)



Kledingstuk



Dier



Voornaam



Voorwerp

Spelverloop:

Elke speler kiest een poppetje en plaatst het op het beginvakje.

- De jongste speler begint. Hij gooit met de 2 dobbelstenen tegelijk.



- De dobbelsteen met 1 tot 6 ogen geeft het aantal zetten op de vakjes aan.



- De dobbelsteen met de handjes geeft het aantal op te noemen woorden aan.

Afhankelijk van de leeftijd van de spelers kun je ervoor kiezen om niet met de dobbelsteen met de handjes te spelen. In dat geval hoeft er slechts één woord per beurt worden genoemd.

- De speler schuift zijn poppetje het aantal vakjes naar voren dat op de dobbelsteen met ogen staat aangegeven (1, 2, 3, 4, 5 of 6).
- Vervolgens draait de speler aan de pijl van het wiel. De pijl geeft een van de 9 categorieën aan.
- Afhankelijk van het getal dat het handje op de dobbelsteen aangeeft, moet de speler 1, 2 of 3 woorden uit de aangewezen categorie vinden. De te vinden woorden moeten beginnen met de letter waarop het poppetje van de speler staat (A, B, C, D, etc.).

Voorbeeld:

Mijn poppetje staat op het vakje E

De dobbelsteen met ogen geeft 5 aan

= Ik schuif mijn poppetje 5 vakjes naar voren en sta nu op het vakje J

Het wiel geeft de categorie 'Activiteit' aan

En de dobbelsteen met handjes geeft 2 aan

= Ik moet 2 activiteiten vinden die beginnen met de letter J

= Ik zeg: Joggen en Jongleren



JOGGEN!

JONGLEREN!



De speler moet de juiste antwoorden geven om de uitdaging te winnen = **aantal gevraagde woorden en bestaande woorden**.

- De speler speelt door totdat hij verliest. Dan gooit de volgende speler met de 2 dobbelstenen. Er wordt met de klok mee gespeeld.

SPECIALE VAKJES

Er zijn speciale vakjes. Als een van de spelers op een speciaal vakje stopt, moet hij de volgende instructies volgen:

Leeuwerikvakje



Als een speler op een leeuwerikvakje stopt, doen alle spelers mee.

De eerste speler die **1 woord** van de gevraagde categorie geeft, is aan de beurt.

Het spel gaat dan gewoon verder vanaf de speler die het juiste antwoord heeft gegeven.

Sprinkhaanvakje



Als een speler op een sprinkhaanvakje stopt, doen alle spelers mee. De eerste speler die **1 woord** van de gevraagde categorie geeft, gaat 2 vakjes vooruit. De andere spelers gaan 2 vakjes achteruit. Het spel gaat dan gewoon verder vanaf de speler die het juiste antwoord heeft gegeven: hij gooit met de 2 dobbelstenen.

Huiswerkvakje



Tijd om je huiswerk te maken! Als een speler op dit vakje komt, slaat hij een beurt over.

Dobbelsteenvakje

Als een speler op dit vakje komt, gooit hij opnieuw met de dobbelsteen en speelt opnieuw zonder het wiel te draaien (de categorie verandert niet).

**Einde van het spel**

Om te winnen moet de speler precies op het eindvakje met de ster terechtkomen.



Als de speler meer ogen gooit dan dat er vakjes over zijn, moet hij zijn poppetje naar het eindvakje schuiven en vanaf het eindvakje terugtellen. Bijvoorbeeld: bij 5 ogen gaat hij 3 vakjes vooruit tot het eindvakje en dan 2 achteruit. Daarna speelt hij weer verder in de richting van de ster.

Een spel van Eva Gallizzi

Spillets indhold: 1 spilleplade, 6 træbrikker, 1 hjul og 2 træterninger.

Spillets formål: Den, som først kommer frem til stjernen, vinder spillet.



Start



Slut

Forberedelse af spillet:

- Saml pladen ved hjælp af de 4 dele. Find bogstaverne i alfabetisk rækkefølge på pladen sammen med barnet samt start- og slutfeltet.
- Kig på temahjulet sammen med barnet.

KATEGORIER

Kategorierne er:



Film, tegnefilm
eller serier



Planter (træer,
blomster...)



Steder (byer,
lande, regioner...)



Handlinger/
udsagnsord



Mad (frugter,
grøntsager,
retter...)



Tøj



Dyr



Fornavne



Ting

Sådan foregår spillet:

Hver spiller vælger en figurbrik og sætter den på startfeltet.

- Den yngste spiller begynder. Han eller hun kaster de 2 terninger samtidigt.



- Terningen med 1-6 prikker angiver antallet af felter, brikken skal rykke.



- Terningen med fingre angiver hvor mange ord, man skal finde.

Afhængigt af spillernes alder kan man vælge ikke at spille med terningen med fingre på. Man skal så kun finde 1 ord, når man har turen.

- Spilleren rykker sin brik det antal felter frem, som terningen med prikker på viser (1, 2, 3, 4, 5 eller 6).
- Han eller hun drejer derefter på pilen på hjulet. Pilen peger på en af de 9 kategorier.
- Afhængigt af symbolet på terningen med fingre, skal spilleren finde 1, 2 eller 3 ord i den angivne kategori. Ordene skal begynde med det bogstav, som brikken står på (A, B, C, D osv.).

Eksempel:

Min brik står på feltet E

Terningen med prikker på viser 5

= jeg rykker 5 felter frem og lander på feltet J

Hjulet viser kategorien "Handling"

Og terningen med fingre på viser 2

= jeg skal således finde 2 handlinger, der begynder med J

= jeg siger: Juble og Jonglere



JUBLE!
JONGLERE!



Spilleren skal løse opgaven præcist for at løse udfordringen = **det præcise antal ord, som skal være rigtige ord.**

- Spilleren må fortsætte med at spille, indtil han eller hun taber. Derefter er det næste spillers tur til at kaste de 2 terninger. Man spiller i urets retning.

SÆRLIGE FELTER

Spillet har en række særlige felter. Hvis en spiller lander på et særligt felt, skal han/hun følge disse anvisninger:

Feltet med en lærke Når en spiller lander på feltet med en lærke, skal alle spillere deltage.



Den første spiller, som finder 1 ord i den angivne kategori, må spille videre.

Spillet fortsætter derefter som normalt fra spilleren, som har svaret rigtigt.

Feltet med en græshoppe



Når en spiller lander på feltet med en græshoppe, skal alle spillere deltage.

Den første spiller, som finder 1 ord i den angivne kategori, rykker 2 felter frem. De andre spillere rykker 2 felter tilbage.

Spillet fortsætter fra spilleren, som svarede rigtigt, og han/hun kaster de 2 terninger.

Feltet med lektier



Det er lektietid! Når man lander på dette felt, springer man turen over.

Feltet med terningkast



Når en spiller lander på dette felt, kaster han/hun terningen igen og spiller uden at dreje på pilen (kategorien forbliver den samme).

Spillets slutning

Man skal lande præcist på stjernefeltet for at vinde.



Hvis tallet på terningen med prikker er højere end det resterende antal felter, rykker spilleren først det resterende antal felter frem og derefter tilbage. Herefter spiller man videre mod stjernen.

Et spil af Eva Gallizzi

S Spelregler

 5-10 år

 2 till 6 spelare

Spelnehåll: 1 spelplan, 6 spelpjäser i trä, 1 snurra och 2 trätärningar.

Spelets mål: Den första som kommer fram till stjärnan vinner!



Start



Mål

Spelförberedelse:

- Sätt ihop de 4 pusselbitarna för att skapa spelplanen. Gå igenom bokstäverna som finns på pusslet med barnet, i alfabetisk ordning, från startrutan till målrutan.
- Studera snurran med kategorier med barnet.

KATEGORIER

De olika kategorierna är:



Film, tecknad
film eller serier



Växter (träd,
blommor ...)



Plats (städer,
länder,
regioner ...)



Händelser/verb



Mat (frukt,
grönsaker,
rätt ...)



Kläder



Djur



Förnamn



Föremål

Spelets gång:

Varje spelare väljer en spelpjäs och placerar den på startrutan.

- Den yngsta spelaren börjar. Kasta båda träningarna tillsammans.



- Tärningen med 1 till 6 anger hur många steg man ska gå.



- Tärningen med händer anger hur många ord man ska säga.

Beroende på spelarnas ålder kan man välja att inte spela med handtärningen. I det fallet säger man bara ett ord per speltur.

- Spelaren flyttar sin spelpjäs det antal steg som visas på tärningen (1, 2, 3, 4, 5 eller 6).
- Därefter snurrar spelaren pilen på snurran. Pilen pekar på en av de 9 kategorierna.
- Spelaren måste, beroende på vad symbolen på tärningen med händer visar, komma på 1, 2, eller 3 ord som hör till den markerade kategorin. Ordet/orden som spelaren säger måste börja med samma bokstav som den rutan som hans spelpjäs står på har (A, B, C, D, osv.).

Exempel:

Min spelpjäs står på ruta E

Sifvertärningen visar 5

= jag går 5 steg framåt till ruta J

Snurran pekar på kategori "Händelser"

Tärningen med händer visar 2

= jag måste komma på 2 händelser som börjar med bokstaven J

= jag säger: Jobba och jonglera



S

Spelaren måste säga ord som stämmer med anvisningarna för att klara utmaningen = **det angivna antalet ord och ord som finns.**

- Spelaren fortsätter att spela tills hen inte lyckas komma på korrekta ord. Därefter är det nästa spelares tur att spela: spelaren kastar de 2 tärningarna. Spelet fortsätter medurs.

SPECIALRUTOR

Det finns specialrutor. Om en av spelarna hamnar på en specialruta, måste följande anvisningar följas:

Fågelruta



När en spelare hamnar på en fågelruta måste alla spelare delta.

Den spelare som först säger **1 ord** i den markerade kategorin vinner omgången.

Spelet fortsätter som vanligt med den spelare som svarade rätt.

Gräshopperuta



När en spelare hamnar på en gräshopperuta måste alla spelare delta. Den spelare som först säger **1 ord** i kategorin flyttar 2 steg framåt. De andra spelarna flyttar 2 steg tillbaka. Spelet fortsätter som vanligt med den spelaren som svarade rätt: hen kastar de 2 tärningarna.

Läxruta



Dags att göra läxorna! När en spelare hamnar på denna ruta, står hen över ett varv.

Kasta-tärningen -ruta

När en spelare hamnar på denna ruta kastar hen om tärningen och spelar igen utan att snurra på pilen (kategorin ändras inte).



Spelets slut

För att vinna måste en spelare hamna direkt på målstjärnan.



Om summan på den kastade tärningen är högre än återstående steg går spelaren först framåt till stjärnan och går sedan tillbaka det återstående antalet steg som visas på tärningen, t.ex. om tärningen visar 5 och det är 2 steg till stjärnan går spelaren först 2 steg fram och sedan 3 steg tillbaka. Därefter spelar hen som vanligt i riktning mot stjärnan.

Ett spel av Eva Gallizzi

Игровой комплект: Игровое поле, 6 деревянных фишек, 1 рулетка, 2 деревянных кубика.

Цель игры: первым добраться до звезды!



Начало



Конец

Подготовка к игре:

- Соедините 4 части головоломки, чтобы собрать игровое поле. Вместе с ребенком просмотрите буквы, расположенные в алфавитном порядке на игровом поле. Найдите начальную и конечную клетки.
- Затем определите категории, к которым относятся изображения на рулетке.

КАТЕГОРИИ

Категории включают:



Кино,
мультфильмы или
сериалы



Растения (дерево,
цветок и т. д.)



Места (город,
страна, область
и т. д.)



Действия/глаголы



Еда (фрукт,
овощ, блюдо)



Одежда



Животные



Имена



Предметы

Ход игры:

Каждый игрок выбирает фишку с персонажем и кладет ее на начальную клетку.

- Первым ходит самый младший игрок. Он бросает 2 кубика вместе.



- Кубиксточками от 1 до 6 указывает, на сколько клеток нужно перемещаться.
- Кубик с изображением рук указывает количество слов, которые нужно назвать игрокам.

В зависимости от количества игроков можно не использовать кубик с изображением рук. Тогда игроки при каждом ходе называют по одному слову.

- Игрок передвигает свою фишку на количество клеток, соответствующее точкам на кубике (1, 2, 3, 4, 5 или 6).
- Затем игрок крутит стрелку на рулетке, которая указывает на одну из 9 категорий.
- В зависимости от числа, на которое указала рука на кубике, игрок должен найти 1, 2 или 3 слова из заданной категории. Слово(а) должно(ы) начинаться с буквы, на которой находится фишка игрока (А, В, С, D и т. д.).

Например:

Моя фишка находится на клетке E

На кубике с точками выпало 5

= я двигаюсь на 5 клеток и оказываюсь на клетке J

Стрелка рулетки указала на категорию «Действия».

На кубике с рукой выпало 2

= мне нужно найти 2 действия, которые начинаются с буквы J



Чтобы пройти дальше, игрок должен четко следовать указаниям = **количество слов и категория**.

- Он играет, пока не ошибется. В этом случае ход переходит к следующему игроку, который бросает 2 кубика. Игра ведется по часовой стрелке.

ОСОБЫЕ КЛЕТКИ

На игровом поле есть особые клетки. Если один из игроков останавливается на такой клетке, он должен следовать правилам ниже:

Клетка с жаворонком



Если игрок останавливается на клетке с жаворонком, в игру вступают остальные участники.

Первый игрок, назвавший 1 слово из заданной категории, делает ход. Затем игра продолжается, как обычно, с игрока, который правильно ответил.

Клетка с кузнечиком



Если игрок останавливается на клетке с кузнечиком, в игру вступают остальные участники.

Первый игрок, назвавший 1 слово из заданной категории, движется на 2 клетки вперед. Остальные игроки возвращаются на 2 клетки назад.

Игра продолжается как обычно, с игрока, который ответил правильно: он/она бросает 2 кубика.

Клетка с тетрадью



Пришло время делать уроки! Если игрок попадает на эту клетку, он пропускает ход.

Клетка с кубиком

Если игрок попадает на эту клетку, он снова бросает кубик и опять выполняет задание, не вращая рулетку (категория не меняется).



Конец игры

Чтобы победить, игроку нужно попасть на конечную клетку со звездой.



Если число, выпавшее на кубике, больше, чем количество оставшихся клеток, игрок сначала доходит до конца, а затем перемещается назад на оставшееся количество клеток. Далее игрок продолжает свой ход как обычно, двигаясь в направлении звезды.

Автор игры: Ева Галицци



DJ08583



3, rue des Grands Augustins - 75006 Paris - France
www.djeco.com
Made in China - Designed in France



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.