

25570 Sketchy

Sketchy



Spielanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书



belsoduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Künstlerische Bildung: Erkennen und Darstellen von Motiven, Kreativität, Phantasie
Art Education: **Recognising and representing motifs, creativity, imagination**
Formation artistique: Reconnaître et représenter des motifs, exprimer la créativité et l'imagination
Desarrollo artístico: **Identificar y representar figuras; creatividad e imaginación**
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en afbeelden van motieven, creativiteit, fantasie
Educazione artistica: **Riconoscimento e interpretazione dei disegni, creatività, fantasia**
艺术和创新能力发展: 识别和描述图案,创造力,想象力



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Nachzeichnen der Motive, Auge-Hand-Koordination
Health Education: **Fine motor skills when copying the motifs, hand-eye coordination**
Formation somatique: Développement de la motricité fine en dessinant des motifs, développement de la coordination œil-main
Desarrollo somático: **Motricidad fina a la hora de copiar los dibujos, coordinación ojo-mano**
Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het natekenen van de motieven, oog-hand-coördinatie
Educazione somatica: **Capacità motorie fini nel realizzare i disegni, coordinamento occhio-mano**
健康教育: 通过绘画图案训练精细动作, 手眼协调训练



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Reaktionsvermögen, Rücksichtnahme
Social Education: **Playing together, ability to react, considerate behaviour**
Sociabilisation: Jouer ensemble, réactivité, respect
Desarrollo social: **Juego colectivo, capacidad de reacción, consideración con los demás**
Sociale ontwikkeling: Samen spelen, reactievermogen, respect voor anderen
Educazione sociale: **Giochi comuni, capacità di risposta, considerazione**
语言教育: 团队游戏, 反应能力, 行为思考力



Sprachliche Bildung: Benennen von Motiven
Linguistic Education: **Naming motifs**
Formation linguistique: Nommer des motifs
Desarrollo del lenguaje: **Nombrar objetos**
Taalkundige ontwikkeling: Benoemen van motieven
Educazione linguistica: **Denominazione dei disegni**
社会教育: 图案命名

Spielinformationen:

Game informations/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



4+



2-6



10 min

Sketchy



Inhalt

- a) 1 Holzspielbrett
- b) 36 Holzkarten
- c) 6 Zeichenkreiden
- d) 1 Schwamm
- e) 1 Baumwollbeutel

a)



b)



c)



d)



e)



Contents

- a) 1 wooden blackboard
- b) 36 wooden tiles
- c) 6 drawing chalks
- d) 1 sponge
- e) 1 cotton bag



Contenu

- a) 1 plateau en bois
- b) 36 cartes en bois
- c) 6 craies
- d) 1 éponge
- e) 1 sachet en coton



Contenido

- a) 1 tablero
- b) 36 fichas de madera
- c) 6 tizas
- d) 1 borrador
- e) 1 bolsa de tela



Inhoud

- a) 1 houten bord
- b) 36 houten kaarten
- c) 6 krijtjes
- d) 1 spons
- e) 1 katoenen zakje



Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 36 carte in legno
- c) 6 gessetti
- d) 1 spugna
- e) 1 sacchetto di cotone



游戏配件

- a) 1 块木制黑板
- b) 36 木卡片
- c) 6 只粉笔
- d) 1 个粉笔擦
- e) 1 个布袋



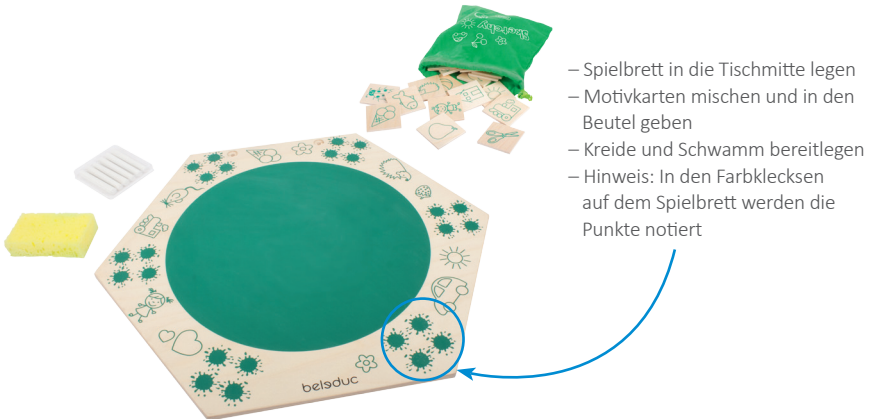
25570 Sketchy

Was kann das sein? Ein Haus? Ein Auto? Oder doch vielleicht eher eine Katze? Einer malt und alle raten! Wer das Motiv zuerst richtig errät, bekommt einen Punkt. Beobachtungsgabe und Reaktionsvermögen werden benötigt um möglichst viele Punkte zu sammeln.

Die Spieler ziehen abwechselnd eine Motivkarte aus dem Beutel und versuchen das gezogene Motiv auf der Tafel nachzumalen. Währenddessen schauen die Mitspieler genau hin und raten, welches Motiv wohl gezeichnet wird. Sobald ein Spieler das Motiv erraten hat, ist die Spielrunde vorbei und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn wird die Zeichentafel für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Bis zu sechs Spieler können ihre Punkte auf den Farbklecksen der Zeichentafel notieren. Je nach Altersgruppe sollten sich die Spieler vorab alle Motivkarten anschauen, bevor sie gut gemischt in den Beutel gelegt werden. Sobald Kreide und Schwamm bereit liegen, darf der älteste Spieler beginnen.

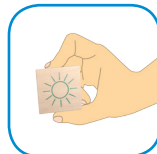


Spielverlauf

Der erste Spieler greift in den Beutel und zieht wahllos eine Motivkarte heraus, ohne dass die anderen Spieler das Motiv sehen können. Nachdem sich der Spieler das Motiv auf der Karte genau angeschaut hat, legt er es verdeckt auf den Tisch und versucht dieses nun mit Kreide auf der Tafel nachzumalen. Die Karte kann jederzeit noch einmal angeschaut werden. Sobald der Spieler anfängt zu malen, versuchen alle anderen Mitspieler so schnell wie möglich das Bild zu erraten.



In den Beutel greifen



Karte anschauen



Bild auf Tafel malen

Wer das Motiv zuerst richtig errät, bekommt einen Punkt. Die Punkte werden in den Farbklecksen auf dem Spielbrett notiert. Die Motivkarte wird nicht wieder zurück in den Beutel, sondern an den Spielfeldrand gelegt. So wird verhindert, dass die Motivkarten doppelt gezogen werden. Danach wird die Tafel gesäubert und der nächste Spieler ist an der Reihe.



Achtung! Tafel nicht unter fließendem Wasser reinigen. Bitte mit einem nebelfeuchten Tuch oder Schwamm abwischen.

Spielende

Gewonnen hat derjenige, der als Erster vier Motive richtig erraten hat.

Tipps für Anfänger

Die Motive auf den Karten sind unterschiedlich schwer zu malen und können in drei verschiedene Schwierigkeitsgrade eingeteilt werden. Anfängern empfehlen wir, zunächst mit den einfachen Motiven zu beginnen. Während des Spiel gezogene Karten können auch zurück in den Beutel gelegt und nochmals gezogen werden.

Anfänger	Fortgeschrittene	Profis
Sonne	Banane	Igel
Haus	Fisch	Regenschirm
Baum	Fliegenpilz	Stern
Wolke	Socke	Elefant
Mond	Schneemann	Auto
Blume	Schiff	Krabbe
Herz	Maus	Marienkäfer
Ball	Eistüte mit Kugeln	Lokomotive
Schmetterling	Mädchen	Schnecke
Kirsche	Junge	Katze
Apfel	Koffer	Schere
Birne	Erdbeere	Vogel

Tipps für Profis

Profis suchen schnell neue Herausforderungen. Kein Problem! Am Ende der Anleitung finden sich zusätzliche Motive als Kopiervorlagen, welche am besten auf starken Karton geklebt werden. Die Spieler können sich natürlich auch selbst Motive einfallen lassen und frei malen.

Es können auch mehr als sechs Kinder mitspielen. Macht dabei im Vorfeld aus, wie viele Punkte gesammelt werden sollen. Die Punkte werden dann nicht in den Farbkleksen, sondern auf einem Blatt Papier notiert.

Activity-Variante (Alter: 5+/6+)

Diese Teamvariante empfiehlt sich ab vier oder mehr Spielern. Die Spieler bilden zwei Teams mit der gleichen Anzahl an Mitspielern. Zusätzlich wird ein Spielführer benötigt, der für beide Teams verantwortlich ist. Das kann sowohl der/die Erzieher/in als auch ein Elternteil sein. Das Team, das an der Reihe ist, bestimmt einen ihrer Spieler, der eine Karte aus dem Beutel zieht. Die Teamkameraden dürfen das Motiv nicht sehen. Der Spielführer entscheidet nun, ob der ausgewählte Spieler das Motiv für sein Team zeichnen, wörtlich beschreiben oder pantomimisch darstellen soll. Das Team, welches zuerst vier Punkte sammelt, gewinnt.

Diese Spielvariante bietet sich bei jüngeren Kindern auch ohne Wettbewerbscharakter an. Diese versuchen dann nur den Gegenstand pantomimisch darzustellen oder das Geräusch nachzuahmen.



Sprach-Variante (Alter: 5+/ 6+)

In dieser Variante wird das Motiv ausschließlich wörtlich beschrieben. Dabei wird das Spielbrett nicht benötigt. Ein Spieler zieht blind ein Plättchen aus dem Beutel und zeigt es den anderen Mitspielern nicht. Hilfestellung beim Beschreiben geben dabei z.B. folgende Formulierungen:

- „Es handelt sich um ein Tier, ein Fahrzeug, einen Gegenstand, ...“
- „Das Tier kann einen bestimmten Laut...“
- „Der Gegenstand ist ein Symbol für...“
- „Das Symbol ist rund, eckig, ...“

Alternativ können auch die Mitspieler raten. Derjenige, der das Plättchen gezogen hat, darf dann immer nur mit „ja“ oder „nein“ antworten.

Tipps für Erzieher/-innen und Eltern

Die Kinder lieben es den Hof mit Kreidebildern zu verschönern? Dann ist „Sketchy“ genau das richtige Spiel für sie. So müssen die Kinder auch an Regentagen nicht auf Kreidekunstwerke verzichten. Zusätzlich zu den drei verschiedenen Spielvarianten finden Sie hier weitere Einsatzmöglichkeiten für den Kindergarten und Zuhause:



Tafel als Zimmerdekoration (Alter: 3+)

Für den Fall, dass Sie die Maltafel gern im Gruppenraum aufhängen möchten, enthält diese bereits zwei vorgebohrte Löcher. Daran können die Kinder nach Lust und Laune malen und lassen den Gruppenraum damit gleich individueller und freundlicher wirken. Die Tafel kann aber auch für Wochenpläne, Wünsche oder Geburtstage verwendet werden.



Memovariante (Alter: 4+)

Wir empfehlen, die Motivkarten zusammen mit den Kopiervorlagen in zweifacher Ausführung zu kopieren, auszuschneiden und zu laminieren. So haben Sie im Handumdrehen ein Memospiel mit 48 Paaren.



Ich packe meinen Koffer (Alter: 4+)

Gespielt wird mit beliebig vielen Plättchen und Mitspielern. Der erste Spieler nimmt ein Plättchen aus dem Beutel und sagt den Satz: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit...“ und nennt den Gegenstand, der auf dem gezogenen Plättchen abgebildet ist. Dann wird das Plättchen verdeckt auf den Tisch gelegt und der nächste Spieler zieht ein weiteres Plättchen und sagt: „Ich packe meinen Koffer und nehme mit [Gegenstand 1]...und...“ und nennt den neuen Gegenstand. Das zweite Plättchen wird anschließend ebenfalls verdeckt neben das erste Plättchen gelegt. Falls ein Fehler passiert kann so nochmal die Reihenfolge der Begriffe nachvollzogen werden.



Schreiben lernen (Alter: 6+)

Um motorisch benachteiligte Kinder individuell zu fördern, können Sie Motive, Buchstaben oder Zahlen auf der Tafel vorschreiben, welche das Kind nachzeichnen oder nachschreiben soll. So festigen Sie zum einen den Schriftspracherwerb und helfen dem Kind dabei seine Feinmotorik zu verbessern.



25570 Sketchy

What could that be? A house? A car? Or maybe it's a cat? One player draws, and all the others guess! The first player to guess the motif correctly gains a point. Powers of observation and fast reactions are needed to collect as many points as possible.

Players take turns to take a motif card out of the bag, and try to sketch the motif on the wooden blackboard. Meanwhile, the other players look on and try to guess what motif is being drawn. As soon as a player has guessed the motif, that round is over and it's the next player's turn.

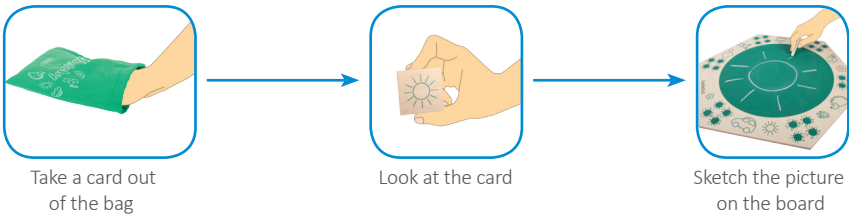
Game preparations

Before starting the game, the "sketch board" is placed in the centre of the table within easy reach of all the players. Up to six players can keep a note of their points on the coloured fields around the board. Depending on the age group concerned, all the players should take a good look at the motifs on the cards before they are mixed thoroughly and put into the bag. As soon as the chalk and the sponge are laid out ready, the eldest player can begin.



How to play

The first player withdraws a motif card from the bag at random, without letting the other players see the motif. After the player has had a good look at the motif, he or she lays it face down on the table and tries to reproduce it by making a sketch on the board with the chalk. The card can be consulted again at any time. As soon as the player starts to draw, all the others try to guess the motif as quickly as possible.



The player who first guesses the motif correctly gets one point. The points are noted down on the coloured fields around the board. The motif card is not replaced in the bag, but is placed beside the game board. This prevents the same motif from being drawn twice. Then the board is wiped and it is the next player's turn.



Important – please note! Do not rinse the board under running water. Please use a slightly damp cloth or sponge.

End of the game

The winner is the first player to guess four motifs correctly.

Tip for beginners

Some motifs depicted on the cards are more difficult to draw than others. They can be grouped into three different degrees of difficulty. For beginners, we recommend using only the simple motifs to start with. Cards used during the game can also be put back into the bag and drawn again.

Beginners	More advanced players	“Professionals”
Sun	Banana	Hedgehog
House	Fish	Umbrella
Tree	Toadstool	Star
Cloud	Sock	Elephant
Moon	Snowman	Car
Flower	Boat	Crab
Heart	Mouse	Ladybird
Ball	Ice-cream in a cone	Locomotive
Butterfly	Girl	Snail
Cherry	Boy	Cat
Apple	Suitcase	Scissors
Pear	Strawberry	Bird

Tips for “Professionals”

Experienced players are always looking for new challenges. No problem! At the end of the instructions, you will find additional motifs which can be copied, and the copies preferably stuck onto strong cardboard. Players can of course think up their own motifs and draw them freely.

It is also possible for more than six children to play. Just agree beforehand on how many points have to be collected to win the game. The points are then recorded, not on the coloured fields, but on a piece of paper.

Activity version (Age: 5+/6+)

This team version is suitable for four or more players. The players form two teams, with equal numbers of players. A “game leader” is also needed, who is responsible for both teams. This may be the teacher, or a parent. The team whose turn it is chooses one of their own players to take a card out of the bag. His team-mates are not allowed to see the motif. Now the game leader decides whether the player has to sketch the motif for his team, describe it in words, or act it. The first team to gain four points wins the game.

This version of the game can be used with younger children, without a competitive element. The children simply try to act the motif or imitate the noise it makes.



Spoken version (Age: 5+/ 6+)

In this version the motifs are only described in words. The sketch board is not used. Without looking, one player takes a card at random out of the bag. He doesn't show it to the other players. The following formulations might be useful:

- "It's a living creature, a vehicle, an object, ..."
- "The animal makes a special noise ..."
- "The object is a symbol of ..."
- "The symbol is round, square, ..."

Alternatively, the players can ask their own questions. The player with the motif can then only answer "yes" or "no".

Tips for kindergarten teachers and parents

Do the children love to "beautify" the garden or the playground with chalk drawings? Then "Sketchy" is just the right game for you – and them. They won't have to do without Chalk Art even on a rainy day. As well as the three variations described above, here are some more ways of using the game in the kindergarten, and at home:



Sketch board as room decoration (Age: 3+)

The sketch board comes with two holes, in case you would like to hang it up in the group room. The children can then draw on it as they please, adding a more individual, friendly note to the room. But the board can also be used for weekly activity lists, wishes or birthdays.



Memory version (Age: 4+)

We recommend you to make two copies of the motif cards, and also of the extra templates. Cut out the copies, laminate them – and you have an instant memory game with 48 pairs.



I pack my suitcase (Age: 4+)

Any number of motifs can be used in this version, and any number of players can join in. The first player takes a tile out of the bag, shows it briefly to the other players and says the words: "I packed my suitcase with ...", naming the depicted object. Then the tile is laid face down on the table. The next player takes out another tile and says: "I packed my suitcase with ... [object 1]...and...", naming the new object. The second tile is then laid face down next to the first. In this way, if a mistake is made the sequence of the objects can be checked again.



Learning to write (Age: 6+)

In order to give motorically challenged children individual support, you can present motifs, letters or numbers on the sketch board which the child then has to copy. In this way you can help children to reinforce their written language skills and improve their fine motor skills.



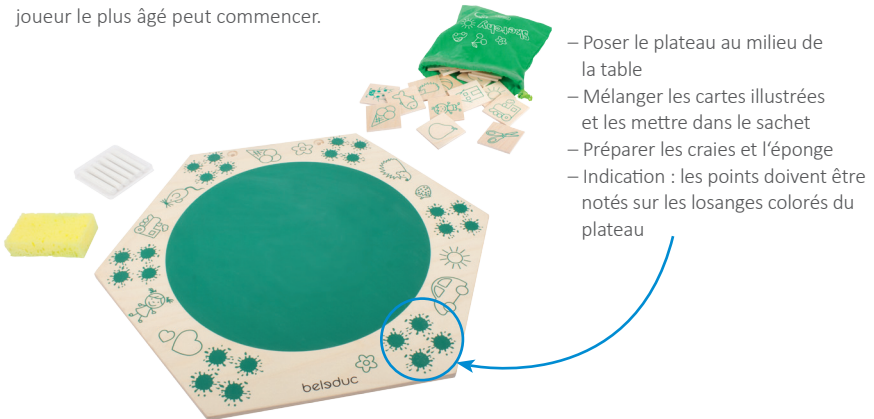
25570 Sketchy

Qu'est-ce que c'est ? Une maison ? Une voiture ? Ou peut-être un chat ? L'un dessine et les autres devinent ! Celui qui devine le premier, gagne un point. La capacité d'observation et la réactivité sont nécessaires pour obtenir un maximum de point.

Les joueurs tirent une carte illustrée chacun leur tour dans le sachet et tentent de représenter le motif sur le tableau. Pendant ce temps, les autres joueurs regardent et doivent deviner de quel motif il s'agit. Dès qu'un joueur a deviné, la partie est terminée et c'est au tour d'un autre joueur de tirer une carte.

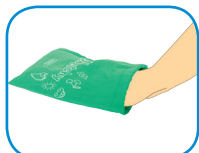
Préparation du jeu

Avant de commencer le jeu, il faut placer le plateau au milieu de la table, de manière à ce qu'il soit accessible par tous les joueurs. Jusqu'à 6 joueurs peuvent noter leurs points sur les losanges colorés du tableau. Selon l'âge, il peut être utile de montrer toutes les cartes illustrées aux joueurs avant de bien les mélanger et de les mettre dans le sachet. Dès que les craies et l'éponge sont prêtes, le joueur le plus âgé peut commencer.

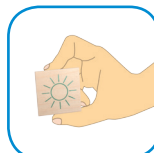


Déroulement de la partie

Le premier joueur saisit le sachet et tire une carte illustrée au hasard, sans que les autres joueurs ne voient le motif de la carte. Le joueur observe la carte avec attention, la pose face cachée sur la table et essaie de recopier le motif sur le tableau avec les craies. Le joueur peut regarder la carte à tout moment. Dès que le joueur commence à dessiner, les autres joueurs doivent tenter de deviner le motif représenté le plus rapidement possible.



Tirer une carte dans le sachet



Regarder la carte



Dessiner le motif sur le tableau

Celui qui devine le premier, gagne un point. Les points sont notés sur les losanges colorés du plateau. La carte illustrée n'est pas remise dans le sachet mais posée sur le bord de la table. Cela évite que la carte ne soit tirée deux fois. Ensuite, le tableau est nettoyé et c'est au tour du joueur suivant.



Attention ! Ne pas rincer le tableau sous l'eau. La nettoyer avec un chiffon ou une éponge humide.

Fin de la partie

Pour gagner, il faut être le premier à deviner quatre motifs.

Conseil pour les débutants

Les motifs représentés sur les cartes ont des degrés de difficulté différents et peuvent être répartis en trois niveaux. Nous recommandons aux débutants de commencer par les motifs les plus faciles. Les cartes tirées pendant le jeu peuvent éventuellement être remises dans le sachet et tirées plusieurs fois.

Niveau débutant	Niveau avancé	Niveau pro
Soleil	Banane	Hérisson
Maison	Poisson	Parapluie
Arbre	Amanite tue-mouches	Étoile
Nuage	Chaussette	Éléphant
Lune	Bonhomme de neige	Voiture
Fleur	Bateau	Crabe
Cœur	Souris	Coccinelle
Ballon	Cornet de glace	Locomotive
Papillon	Petite fille	Escargot
Cerise	Petit garçon	Chat
Pomme	Valise	Ciseaux
Poire	Fraise	Oiseau

Conseil pour les pros

Les pros sont toujours à la recherche de nouveaux défis. Aucun problème ! A la fin de cette notice, nous avons préparé des motifs supplémentaires à photocopier et à coller sur du carton épais. Les joueurs peuvent également trouver eux-mêmes de nouveaux motifs et laisser parler leur imagination. Le jeu peut se jouer à plus de 6 personnes. Il suffit de définir en amont le nombre de points nécessaires pour gagner. Les points ne seront pas notés sur les losanges colorés mais sur une feuille de papier.

Variante en équipe (âge : 5+/6+)

Cette variante est recommandée à partir de quatre joueurs ou plus. Les joueurs forment deux équipes avec le même nombre de participants. En outre, il faut définir un chef de jeu qui sera responsable des deux équipes. Il peut s'agir d'un éducateur ou d'un parent. L'équipe qui doit jouer choisit un membre pour tirer une carte dans le sachet. Ses camarades ne doivent pas voir la carte. Le chef de jeu décide ensuite si le joueur qui a tiré la carte doit faire deviner le motif à son équipe en le dessinant, en le décrivant ou en le mimant. Dès qu'une équipe a remporté quatre points, elle gagne.

Cette variante peut convenir aux jeunes enfants même sans réelle compétition. Ils se cantonneront donc à mimer l'objet ou à imiter les bruits qui lui sont associés.



Variante orale (âge : 5+/ 6+)

Pour cette variante, il faut faire deviner le motif exclusivement avec des mots. Le plateau est donc inutile. Le joueur tire une carte du sachet sans la montrer à ses camarades. Pour aider les enfants à décrire le motif, voici quelques phrases types :

- « Il s'agit d'un animal, d'un véhicule, d'un objet, etc. »
- « L'animal fait un son particulier... »
- « L'objet représente/symbolise... »
- « Le symbole est rond, carré,... »

Les joueurs peuvent également faire des propositions. Celui qui a tiré la carte ne doit répondre que par « oui » ou « non ».

Conseils pour les éducateurs, éducatrices et parents

Les enfants adorent décorer la cour avec des dessins à la craie ? « Sketchy » est donc le jeu idéal. Ainsi, quand il pleut, les enfants ne sont pas obligés de renoncer au dessin à la craie. En outre, en plus des trois variantes proposées, le jeu peut être utilisé de différentes manières à la maison comme à l'école maternelle :



Tableau pour décorer la chambre (âge : 3+)

Si vous souhaitez accrocher le tableau au mur de la salle de jeux, deux trous ont été prépercés. Ainsi, les enfants pourront y dessiner ce qu'ils veulent quand ils veulent et le tableau apportera une touche de décoration personnalisée et chaleureuse à la salle de jeux. Le tableau peut également permettre d'afficher le calendrier, des idées ou les dates d'anniversaire.



Variante mémoire (âge : 4+)

Nous recommandons de photocopier en double les cartes illustrées ainsi que les motifs supplémentaires, de les découper et de les plastifier. Ainsi, vous pouvez constituer facilement un jeu de mémoire avec 48 paires.



Dans ma valise (âge : 4+)

Le jeu se déroule avec un nombre libre de cartes et de joueurs. Le premier joueur tire une carte dans le sachet et prononce la phrase suivante : « Dans ma valise, je mets... » et nomme l'objet représenté sur la carte. Ensuite, la carte est posée sur la table, face cachée, et le joueur suivant doit tirer une deuxième carte et prononcer la phrase suivante : « Dans ma valise, je mets [Objet 1]...et... » et il nomme le nouvel objet. La deuxième carte est également posée sur la table face cachée à côté de la première carte. Ainsi, en cas d'erreur, il est possible de retrouver l'ordre des objets.



Apprendre à écrire (âge : 6+)

Afin d'encourager les enfants présentant un retard moteur, vous pouvez dessiner un motif, une lettre ou un nombre sur le tableau que les enfants devront dessiner ou écrire à leur tour. Ainsi, vous aidez les enfants à améliorer leur apprentissage de la langue écrite, mais également leur motricité fine.



25570 Sketchy

¿Qué será? ¿Será una casa? ¿Un coche? ¿O será más bien un gato? Uno dibuja y los demás adivinan. Quien acierta se lleva un punto. Se precisa buena observación y capacidad de reacción para acumular el mayor número posible de puntos.

Por turnos, los jugadores van sacando de la bolsa una ficha e intentan hacer en la pizarra el dibujo que les sale. Los jugadores observan con atención e intentan adivinar de qué dibujo se trata. En cuanto que un jugador acierta, acaba la ronda y pasa el turno al siguiente jugador.

Preparación del juego

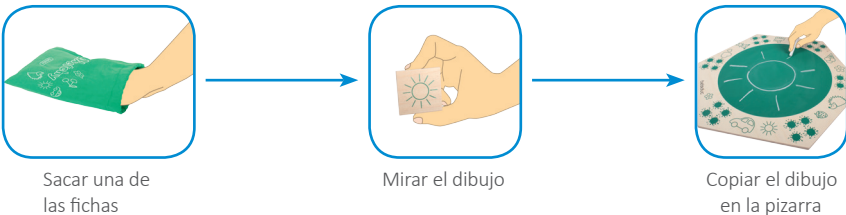
Antes de comenzar, se coloca la pizarra en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Hasta un número de seis jugadores existe la posibilidad de anotar los puntos en las zonas coloreadas de la pizarra. En función de la edad, los jugadores podrían mirar los dibujos antes de mezclar las fichas dentro de la bolsa. Una vez preparados borrador y tizas, comienza el jugador de más edad.



- Colocar el tablero en el centro de la mesa
- Mezclar las fichas dentro de la bolsa
- Dejar preparados el borrador y las tizas
- Nota: los puntos se anotan en las zonas coloreadas que hay en el propio tablero

Desarrollo del juego

El primer jugador saca al azar una ficha de la bolsa, sin que los demás la vean. Una vez que el jugador haya mirado bien el dibujo, deja la ficha oculta sobre la mesa y, con la tiza, intenta hacer el mismo dibujo en la pizarra. Podrá mirar de nuevo la ficha cuando lo necesite. Apenas el jugador empieza a dibujar, los demás deben adivinar de qué se trata.



El primero en acertar el dibujo recibe un punto. Los puntos se anotan en las zonas coloreadas del tablero. Para que no salga el mismo dibujo más de una vez, las fichas usadas no se devuelven a la bolsa, sino que se dejan al lado del tablero. Se borra después la pizarra y pasa el turno al siguiente jugador.



¡Cuidado! No se puede limpiar la pizarra bajo un chorro de agua. Se debe limpiar con un paño ligeramente humedecido o con el propio borrador.

Fin de la partida

Gana aquel que llegue a acertar cuatro dibujos.

Consejos para principiantes

Las fichas representan dibujos de diversa índole; se pueden clasificar en tres grupos según el nivel de dificultad a la hora de dibujarlos. Recomendamos a los principiantes que comiencen con los dibujos más sencillos. Durante el juego se pueden devolver a la bolsa y, por tanto, volver a sacar, las fichas que ya han salido.

Nivel inicial	Avanzado	Expertos
Sol	Plátano	Erizo
Casa	Pez	Paraguas
Árbol	Seta	Estrella
Nube	Calcetín	Elefante
Luna	Muñeco de nieve	Coche
Flor	Barco	Cangrejo
Corazón	Ratón	Mariquita
Pelota	Cucurucho de helado	Locomotora
Mariposa	Niña	Caracol
Cereza	Niño	Gato
Manzana	Maleta	Tijeras
Pera	Fresa	Pájaro

Consejos para profesionales

Los expertos buscan nuevos retos muy rápidamente. ¡No es ningún problema! Al final de las instrucciones se muestran algunos dibujos más en forma de adhesivo que pueden pegarse, preferentemente, sobre recuadros de cartón duro. Por supuesto, los jugadores también pueden poner su creatividad en marcha y hacer sus propios dibujos. Pueden jugar también más de seis niños. Antes de comenzar, se decide el número de puntos que se debe reunir para ganar. Los puntos, en lugar de anotarse en las zonas coloreadas del tablero, se van apuntando en una hoja de papel.

Variante del juego (edad: 5+/6+)

Esta variante se aconseja a partir de cuatro o más jugadores. Se hacen dos equipos con el mismo número de integrantes. Además, se necesita un “árbitro” para ir guiando a ambos equipos. Este papel puede desempeñarlo un/a educador/a o uno de los padres. El equipo que tiene el turno elige a uno de sus miembros para que saque una ficha de la bolsa. Los compañeros del propio equipo no pueden ver el dibujo. El árbitro decidirá si el jugador que ha sacado la ficha trata de explicarla a su equipo mediante un dibujo, con palabras o por gestos. Gana el equipo que primero reúna cuatro puntos.

Esta variante también es apropiada para niños más pequeños, incluso sin el requisito de acumular puntos. Pueden limitarse a hacer mímica o emitir sonidos.



Variante lingüística (edad: 5+ / 6+)

En esta variante se trata de explicar el dibujo con palabras. No se necesita la pizarra. Uno de los jugadores extrae una ficha de la bolsa, sin enseñársela a los demás. A la hora de describir el dibujo, pueden resultar de utilidad las siguientes fórmulas:

- "Se trata de un animal, de un vehículo..."
- "El animal emite un sonido determinado..."
- "El objeto es un símbolo de..."
- "La figura es redonda, triangular..."

Los jugadores también pueden adivinar. En tal caso, el jugador que sacó la ficha solo podrá responder con "sí" o "no".

Consejos para educadores/as y padres

¿No les encanta a los niños pintar con tiza en el patio? "Sketchy" es el juego apropiado en ese caso. Así no tendrán que renunciar a sus obras artísticas tampoco en los días de lluvia. Además de las tres variantes de juego indicadas, ofrecemos a continuación otras posibilidades para jugar, tanto en la escuela como en casa:



La pizarra como forma de decorar la habitación (edad: 3+)

En caso de que desee colgar en el aula la pizarra, ésta viene provista de dos perforaciones. Los niños pueden dibujar a su antojo e impregnar así el aula con algo personal y alegre. También se puede usar la pizarra para una planificación semanal, para escribir deseos o señalar fechas de cumpleaños.



Juego de memoria (edad: 4+)

Recomendamos hacer una copia tanto de las fichas como de los dibujos adhesivos adicionales, recortarlos y plastificarlos. Tendrá entonces un juego de memoria de 48 parejas.



Preparo mi maleta (edad: 4+)

Se juega con tantas fichas y jugadores como se quiera. El primer jugador saca una ficha de la bolsa y dice: "preparo mi maleta y me llevo..." y nombra el objeto dibujado en la ficha. Se deja la ficha boca abajo en la mesa y se pasa el turno al siguiente jugador, quien saca otra ficha de la bolsa y dice: "preparo mi maleta y me llevo [objeto 1] y ..." y nombra el objeto que sale en su ficha. Se deja boca abajo esta segunda ficha, junto a la primera. De esta manera se puede revisar el orden de los objetos si hay algún error.



Aprender a escribir (edad: 6+)

Para trabajar de forma individual con niños con discapacidad motora, puede hacer en la pizarra un dibujo, escribir letras o números. El niño deberá luego copiar el dibujo, las letras o los números. De esta manera estará consolidando las competencias lectora y escrita del niño, además de mejorar la motricidad fina.



25570 Sketchy

Hoe is dat mogelijk? Een huis? Een auto? Of misschien toch een kat? Een van de kinderen tekent en de andere kinderen moeten raden! Wie als eerste het motief juist raadt, krijgt een punt. Observatie- en reactievermogen zijn nodig om zoveel mogelijk punten te behalen.

De spelers trekken om de beurt een motiefkaart uit het zakje en proberen het getrokken motief op het bord na te tekenen. Ondertussen kijken de medespelers heel precies en raden welk motief hier getekend wordt. Zodra een speler het motief geraden heeft, is de ronde voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel wordt het tekenbord voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Maximaal zes spelers kunnen hun punten op de verflodders van het tekenbord noteren. Al naargelang de leeftijdsgroep moeten de spelers van tevoren alle motiefkaarten bekijken, voordat deze goed geschud in het zakje worden gelegd. Zodra krijt en spons klaarliggen, mag de oudste speler beginnen.

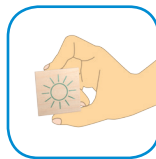


Spelverloop

De eerste speler grijpt in het zakje en trekt een willekeurige motiefkaart, zonder dat de andere spelers het motief kunnen zien. Nadat de speler het motief op de kaart goed heeft bekeken, legt hij de kaart met de afbeelding naar beneden op tafel en probeert nu het motief met het krijtje op het bord na te tekenen. Hij mag de kaart altijd nog een keer bekijken. Zodra de speler begint te tekenen, proberen alle andere medespelers zo snel mogelijk de afbeelding te raden.



In het zakje grijpen



Kaart bekijken



Afbeelding op bord tekenen

Wie het motief als eerste juist raadt, krijgt een punt. De punten worden in de verflodders op het spelbord genoteerd. De motiefkaart wordt niet weer terug in het zakje, maar op de rand van het speelveld gelegd. Zo wordt voorkomen dat de motiefkaarten dubbel worden getrokken. Daarna wordt het bord schoongeveegd en de volgende speler is aan de beurt.



Let op! Bord niet onder stromend water reinigen. Neem hiervoor een uitgewrongen doekje, wikkel dat in een droog doekje en wring deze samen nog eens goed uit. Of benut hiervoor een spons.

Einde van het spel

Gewonnen heeft de speler die als eerste vier motieven juist heeft geraden.

Tip voor beginners

De moeilijkheidsgraad van het tekenen van de motieven op de kaarten varieert en kan in drie niveaus worden onderverdeeld. Beginners raden we aan eerst met de eenvoudige motieven te beginnen.

Tijdens het spel getrokken kaarten kunnen ook in het zakje worden teruggelegd en opnieuw worden getrokken.

Beginners	Gevorderden	Professionals
zon	banaan	egel
huis	vis	paraplu
boom	vliegenzwam	ster
wolk	sok	olifant
maan	sneeuwpop	auto
bloem	schip	krab
hart	muis	onzelieveheersbeestje
bal	ijschoortje met bolletjes	locomotief
vlinder	meisje	slak
kers	jongen	kat
appel	koffer	schaar
peer	aardbei	vogel

Tip voor professionals

Professionals zoeken snel nieuwe uitdagingen. Geen probleem! Aan het einde van de handleiding bevinden zich nog meer motieven om te kopiëren- deze kunnen het best op sterk karton worden geplakt. Natuurlijk kunnen de spelers ook zelf motieven bedenken en vrij tekenen. Er kunnen ook meer dan zes kinderen meespelen. Bepaal dan van tevoren hoeveel punten er moeten worden verzameld. De punten worden dan niet in de verfkloppers, maar op een vel papier genoteerd.

Activity-variant (leeftijd: 5+/6+)

Deze teamvariant kan worden aanbevolen vanaf vier of meer spelers. De spelers vormen twee teams met hetzelfde aantal medespelers. Bovendien is er een spelleider nodig, die voor beide teams verantwoordelijk is. Dat kan zowel de opvoeder/opvoedster als een van de ouders zijn. Het team dat aan de beurt is, bepaalt wie van hun spelers een kaart uit het zakje trekt. De teamkamers mogen het motief niet zien. De spelleider beslist nu of de uitgekozen speler het motief voor zijn team moet tekenen, met woorden moet beschrijven of pantomimisch moet uitbeelden. Het team dat als eerste vier punten verzamelt, is de winnaar.

Deze spelvariant biedt zich bij jongere kinderen ook zonder wedstrijd karakter aan. Ze hoeven dan alleen het voorwerp pantomimisch uit te beelden of het geluid na te bootsen.



Spraak-variant (leeftijd: 5+ / 6+)

In deze variant wordt het motief uitsluitend met woorden beschreven. Daarbij is het spelbord niet nodig. Een speler trekt blind een kaartje uit het zakje en laat ze de andere medespelers niet zien. Hulp bij het beschrijven geven daarbij bijvoorbeeld de volgende formuleringen:

- „Het gaat hier over een dier, een voertuig, een voorwerp, ...“
- „Het dier kan een bepaald geluid ...“
- „Het voorwerp is een symbool voor ...“
- „Het symbool is rond, hoekig, ...“

Alternatief kunnen ook de medespelers raden. Degene die het kaartje heeft getrokken, mag dan alleen met „ja“ of „nee“ antwoorden.

Tips voor spelbegeleiders en ouders

Zijn de kinderen er dol op om de speelplaats met krijttekeningen op te fleuren? Dan is „Sketchy“ precies het juiste spel voor hen. Zo kunnen de kinderen zich ook op regenachtige dagen naar hartelust in hun met krijt getekende kunstwerken uitleven. Naast de drie verschillende spelvarianten vindt u hier nog meer mogelijkheden voor het gebruik op de kleuterschool en thuis:



Bord als kamerdecoratie (leeftijd: 3+)

Wanneer u het tekenbord graag in de groepsruimte wilt ophangen, zijn hierin al twee geboorde gaten aangebracht. Hierop kunnen de kinderen naar hartelust tekenen en schilderen, waardoor de groepsruimte veel individueler en vriendelijker oogt. Het bord kan echter ook voor weekschema's, wensen of verjaardagen worden gebruikt.



Memovariant (leeftijd: 4+)

We raden u aan de motiefkaarten samen met de kopieermodellen twee keer te kopiëren, uit te knippen en te lamineren. Zo hebt u in een oogwenk een memospel met 48 paren.



Ik pak mijn koffer (leeftijd: 4+)

Er wordt met een willekeurig aantal kaartjes en medespelers gespeeld. De eerste speler neemt een kaartje uit het zakje en zegt: „Ik pak mijn koffer en neem mee ...“ en noemt het voorwerp dat op het getrokken kaartje is afgebeeld. Dan wordt het kaartje met de afbeelding omlaag op tafel gelegd, de volgende speler trekt een kaartje en zegt: „Ik pak mijn koffer en neem mee [voorwerp 1]...en...“ en noemt het nieuwe voorwerp. Het tweede kaartje wordt eveneens omgekeerd naast het eerste kaartje gelegd. Mocht er iets fout gaan, kan men zo de volgorde van de begrippen achterhalen.



Leren schrijven (leeftijd: 6+)

Om kinderen met een motorische handicap individueel te stimuleren, kunt u motieven, letters of getallen op het bord schrijven. Het kind moet ze dan natekenen of overschrijven. Zo versterkt u de vaardigheid tot lezen en schrijven en helpt u het kind bij het verbeteren van zijn fijne motoriek.



25570 Sketchy

Cosa può essere? Una casa? Un'auto? O piuttosto un gatto? Uno disegna e gli altri indovinano! Il primo giocatore che indovina il disegno guadagna un punto. La capacità di osservazione e la reattività sono fondamentali per guadagnare un maggior numero di punti.

I giocatori pescano a turno una carta dal sacchetto e cercano di riprodurre il disegno impresso su di essa sulla lavagna. Nel frattempo, gli altri giocatori osservano e provano a indovinare il soggetto del disegno. Quando uno dei giocatori indovina il disegno, la partita è terminata e il turno passa al giocatore successivo.

Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco è necessario posizionare la lavagna al centro del tavolo, in modo che sia ben raggiungibile da tutti i giocatori. Fino a sei giocatori possono annotare il proprio punteggio nelle macchie di colore sul tabellone. In base alla fascia di età, i giocatori dovrebbero osservare tutte le carte prima di mischiarle nel sacchetto. Una volta posizionati il gessetto e la spugna, il giocatore più grande può iniziare la partita.



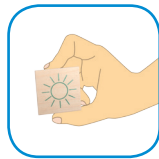
- Posizionare il tabellone al centro del tavolo
- Mescolare le carte e inserirle nel sacchetto
- Posizionare il gessetto e la spugna
- Suggerimento: I punti possono essere annotati nelle macchie di colore sul tabellone

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore preleva una carta a caso dal sacchetto e osserva il disegno, senza farlo vedere agli altri giocatori. Dopo aver osservato bene il disegno impresso sulla carta e aver riposto quest'ultima coperta sul tavolo, prova a riprodurlo sulla lavagna con il gessetto a disposizione. La carta può essere guardata di nuovo in qualsiasi momento. Non appena il giocatore inizia a disegnare, tutti gli altri devono cercare di indovinare il più rapidamente possibile la figura rappresentata.



Prelevare dal sacchetto



Osservare la carta



Disegnare sulla lavagna

Chi indovina per primo il disegno guadagna un punto. I punti vengono annotati sulle macchie di colore del tabellone. La carta pescata non va rimessa nel sacchetto, ma va tenuta da parte. Questo per evitare che il disegno venga ripetuto. In seguito, la lavagna viene pulita e il turno passa al giocatore successivo.



Attenzione! Non lavare la lavagna sotto l'acqua corrente. Pulirla con un panno umido o con una spugna.

Fine del gioco

Vince chi indovina per primo in maniera corretta quattro disegni.

Suggerimento per i principianti

I disegni da riprodurre non hanno tutti lo stesso grado di difficoltà, per cui possono essere suddivisi in tre livelli di difficoltà. Si consiglia ai principianti di iniziare dai disegni più semplici. Durante il gioco è possibile reinserire nel sacchetto la carta estratta e pescarla di nuovo.

Principiante	Avanzato	Esperto
Sole	Banana	Riccio
Casa	Pesce	Ombrello
Albero	Fungo	Stella
Nuvola	Calzino	Elefante
Luna	Pupazzo di neve	Automobile
Fiore	Nave	Granchio
Cuore	Topo	Coccinella
Palla	Cono gelato	Locomotiva
Farfalla	Ragazza	Lumaca
Ciliegia	Ragazzo	Gatto
Mela	Valigia	Forbici
Pera	Fragola	Uccello

Suggerimento per gli esperti

Gli esperti possono affrontare nuove sfide. Nessun problema! In fondo alle istruzioni ci sono ulteriori modelli di disegno che possono essere incollati su dei cartoncini. I giocatori possono decidere di disegnare nuove figure pensate da loro.

Possono giocare anche più di sei giocatori. Prima di iniziare il gioco bisogna decidere il punteggio da realizzare. I punti non verranno segnati sulle macchie di colore, ma su un foglio di carta.

Variante-attività (età: 5+/6+)

Questa versione a squadre è consigliata per quattro o più giocatori. I giocatori formano delle squadre con lo stesso numero di partecipanti. Inoltre, bisogna nominare un capitano per entrambe le squadre. Potrebbe essere l'educatore o un genitore. La squadra di turno sceglie il giocatore che deve pescare la carta dal sacchetto. I compagni di squadra non possono vedere il disegno impresso sulla carta. Il capitano deve decidere se il giocatore prescelto deve disegnare il motivo, descriverlo o mimarlo. Vince la squadra che guadagna per prima quattro punti.

Questa variante del gioco si presta anche per i bambini più piccoli, senza carattere competitivo. Questi cercheranno di rappresentare l'oggetto con la mimica o ne imiteranno il suono.



Variante-linguistica (età: 5+/ 6+)

In questa variante, il disegno viene descritto solo verbalmente. In questo caso il tabellone non è necessario. Un giocatore pesca una carta dal sacchetto e la osserva senza mostrarla agli altri giocatori. Di seguito sono riportati degli esempi di formule da utilizzare per la descrizione dell'oggetto:

- „Si tratta di un animale, un veicolo, un oggetto, ...“
- „L'animale emette un verso particolare...“
- „L'oggetto è un simbolo per...“
- „Il simbolo è rotondo, quadrato...“

Alternativamente possono suggerire anche gli altri giocatori. Colui che ha estratto la carta deve sempre rispondere solo con „sì“ o „no“.

Suggerimenti per gli educatori e genitori

I bambini amano decorare il cortile con i gessetti colorati? Allora „Sketchy“ è il gioco che fa per loro. Così i bambini non dovranno rinunciare a giocare con i gessetti nei giorni di pioggia. Oltre alle tre varianti del gioco troverete qui di seguito ulteriori applicazioni per l'asilo e la casa.



Lavagna come decorazione per la stanza (età: 3+)

Nel caso in cui si voglia appendere la lavagna nell'aula, quest'ultima dispone di due fori sul retro. In questo modo potranno disegnare liberamente e l'intera classe potrà agire allo stesso modo in maniera più individuale e rilassata. La lavagna può essere inoltre utilizzata per piani settimanali, richieste o compleanni.



Variante memory (età: 4+)

Si consiglia di produrre due copie dei modelli e delle carte da gioco, ritagliarli e plastificarli. In questo modo si otterrà un gioco memory con 48 coppie.



Preparo la valigia (età: 4+)

Il gioco si svolge con un numero a piacere di tessere e giocatori. Il primo giocatore prende una tessera dal sacchetto e pronuncia la frase: „Preparo la valigia e porto con me...“ e nomina l'oggetto che vede rappresentato sulla tessera. Poi la tessera viene poggiata a faccia in giù sul tavolo e il giocatore successivo ne pesca un'altra e dice: „Preparo la valigia e porto con me [oggetto 1] ... e ...“ e nomina il nuovo oggetto. La seconda tessera viene a sua volta poggiata a faccia in giù accanto alla prima. Se si commette un errore, bisogna ripetere da capo il nome degli oggetti nell'ordine stabilito.



Imparare a scrivere (età: 6+)

Per incentivare individualmente i bambini con problemi motori, si possono scrivere sulla lavagna delle lettere o dei numeri che i bambini dovranno riprodurre o riscrivere. In questo modo si contribuisce a consolidare in primo luogo l'acquisizione della lingua scritta e a migliorare le capacità motorie del bambino.



25570 猜画谜

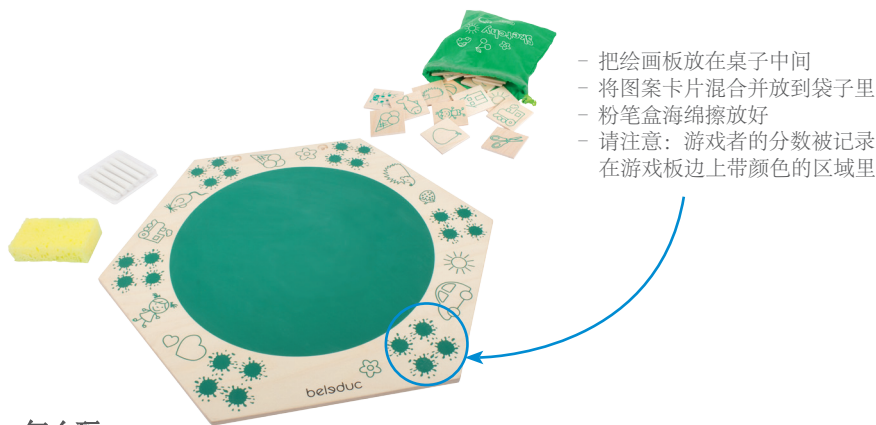
那是什么？一栋房子？一辆汽车？或者是一只猫？一个游戏者负责绘画，其他人一起来猜他（她）画的是是什么。第一个猜对图案的游戏者可以赢得分数，如果想要赢得最多的分数需要游戏者敏锐的观察力和快速的反应能力

游戏者轮流从布袋里拿出图案卡片，然后尝试着在黑板上画出图案。同时，其他游戏者观察并尝试猜出他画的是什么图案。一旦游戏者猜出画的是什么图案，那么这轮游戏结束，轮到下一个游戏者。

游戏准备

开始游戏之前，绘画板需要放在桌子中间并让所有人都伸手够得到。当有6个以上的游戏者时，可以在游戏板角落带颜色的区域作备注。

由于年龄组可能不同，在卡片混淆放到布袋之前，所有游戏者必须了解卡片上的图案。当粉笔和海绵准备好之后，年龄较大的游戏者先开始游戏。

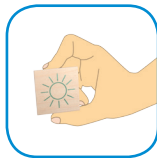


怎么玩

第一个游戏者随意从布袋里拿一张图案卡片，同时不能让其他游戏者看到图案。当游戏者看过图案之后，他（她）将卡片背面朝下，并开始用粉笔在黑板上画出对应图案。如果需要，他可以在任何时候查看卡片。当游戏者开始绘画时，其他的游戏者就可以开始猜图案了。



从布袋里拿出卡片



看卡片



在绘画板上画出图案

第一个猜对的游戏者获得一分，分数记录在游戏板上带颜色的区域。图案卡片放在游戏板边上，不需要再次放到布袋里，这样可以避免一个图案被画两次。擦掉黑板上的图案，轮到下一个游戏者。



重要信息-请注意! 不要用水冲洗游戏板, 请使用有一点湿的湿布或者海绵来擦就可以了。

游戏结束

猜对4张卡片的游戏者获胜。

给初次玩的游戏者的贴士

绘画卡片上的图案可以分为三个难易程度。对新手而言, 我们建议先从简单的图案开始。在这个游戏过程中, 卡片也可以被重新放回袋子里, 然后再画一遍。

初学者	高级别游戏者	专业游戏者
太阳	香蕉	刺猬
房子	鱼	雨伞
树	毒蘑菇	星星
云	袜子	大象
月亮	雪人	车
花	船	螃蟹
心	老鼠	瓢虫
球	冰激凌	机车
蝴蝶	女孩	蜗牛
樱桃	男孩	猫
苹果	手提箱	剪刀
梨	草莓	鸟

给专业人士的贴士

有经验的游戏者会一直寻找新挑战, 没关系! 说明书的最后, 你会发现可以额外绘画的图案, 绘画好后可以贴在硬纸板上。游戏者当然也可以根据自己的想法自由地绘画图案。也可以6个以上的孩子一起玩耍, 只需要在游戏之前规定好获得多少分即可获胜。游戏的过程中, 要注意记录好分数, 不需要记录在黑板上的颜色区域, 只需记录在纸上即可。

可以做活动的版本 (年龄5+/6+)

这个版本的游戏适合4个或者4个以上的游戏者。游戏者分为2组, 2组要求相同人数。需要一个游戏指导者, 这个人作为2个团队负责, 可以是老师或者是家长。团队中轮流选择一个游戏者从布袋中拿一张卡片。他的队员不允许看到卡片上的图案。然后游戏指导者决定用文字描述或者动作表演让游戏者描述卡片上的图案。先赢得4分的团队获胜。

这个版本游戏可以给年幼的孩子使用, 没有竞争要求。孩子们只需要简单地表演卡片的内容, 或者模仿卡片上物体发出的声音就可以了。



只能用语言表述的版本（年龄：5+/6+）

这个版本的游戏，图案只能用语言表述，绘画板不需要使用到。其中1个游戏者随意从布袋里拿出一张卡片，他不能展示给其他游戏者。以下提问方式有可能会有帮助：

- 它是一种生物，一辆车子，一个物体
- 这个动物可以发出特别的声音
- 这个物体有……特征
- 它的主要特征是：圆的，正方形的

另外，猜图案的游戏者们可以问自己想问的问题。拿卡片的游戏者只能用“是”或者“不是”来回答。

给初级游戏者和年纪小的孩子的贴士

孩子们是否喜欢用粉笔绘画？“美化”花园和游乐操场？那么“猜画谜”将是一款适合你的游戏。

即使是下雨天，你也可以使用粉笔画画（因为一般情况下你是在室外街道上使用粉笔）除了上述三个版本的游戏，在幼儿园或者家里，也可以有更多玩耍方式。



在绘画班作为房间装饰（年龄：3+）

绘画板有2个孔，所以你可以挂在房间里。孩子们可以在上面绘画，可以写一些独特的、友好的提示在房间里。游戏板也可以用于记录周活动、愿望和生日。



记忆版本（年龄：4+）

我们建议将图案卡片拷贝两组，当然也可以是额外的模板，裁切好拷贝版本，折叠好-这样你就有了48对记忆卡片游戏。



我把XX放进行李箱（年龄：4+）

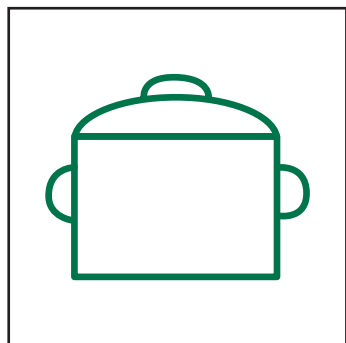
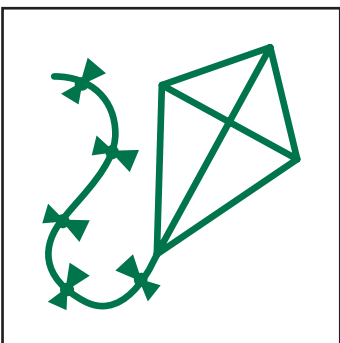
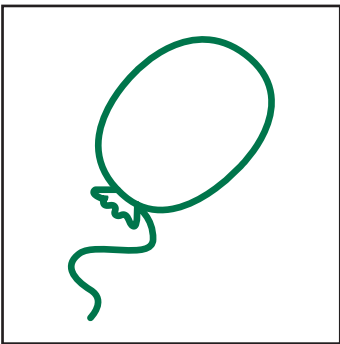
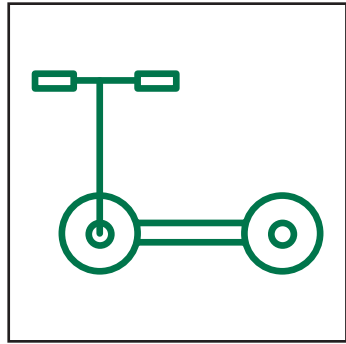
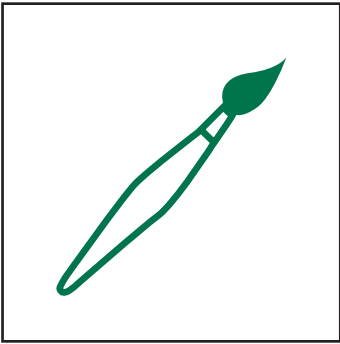
在这个版本中，可以使用任何数量的卡片，也可以由任何数量的游戏者参加。第一个游戏者从袋子里拿一张卡片，给同伴看过后并说到：“我把XX放进行李箱”，然后，将卡片正面朝下摆放，接下来轮到另外一个游戏者，他说到：“我把XX和XX放进行李箱”（这里他需要说出第一个游戏者提到的物体，再说出自己拿的那张卡片的名称），然后，他要将第二张图案卡片放到第一张卡片的旁边，同样是带图案的一面朝下。接下来轮到下一个游戏者再拿一张卡片，并接着说“我把XX和XX和XX放进行李箱”。游戏循环进行。如果忘记“行李箱”里装了什么？幼儿可以将图案面翻转过来，轮流查看。

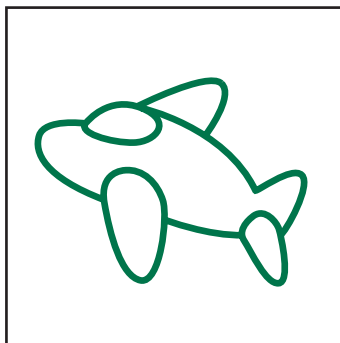
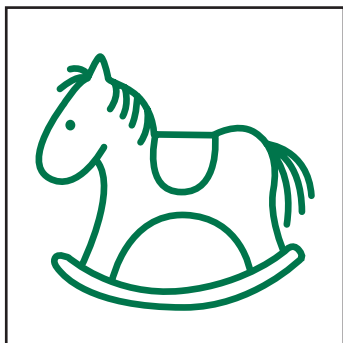
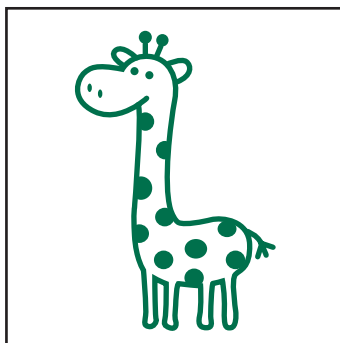
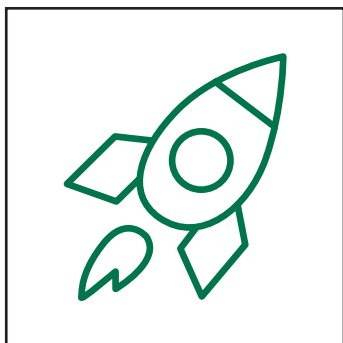
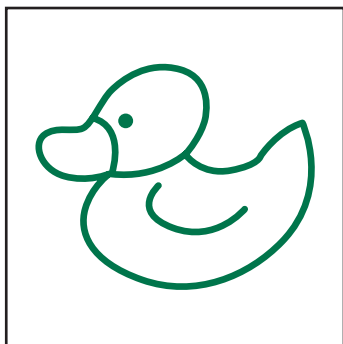


学习写字（年龄：6+）

为了给智障的儿童一些特殊的支持，你可以在绘画板上呈现图案，文字和数字，孩子们可以学习拷贝。用这个方式你可以加强孩子们的语言书写能力，提高他们的精细动作。

Kopiervorlage / master copy / modèle de copie / copie dite de référence /
exemplaar sjabloon / modello da copiare / 原版:





beleduc

Imported in EU by
beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

Imported in North America by
beleduc USA, Inc.
2220 Northmont Parkway
Suite 250
Duluth, GA 30096, USA
Phone: 001-770-295-2287
www.beleduc-usa.com

© beleduc 2016



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。

