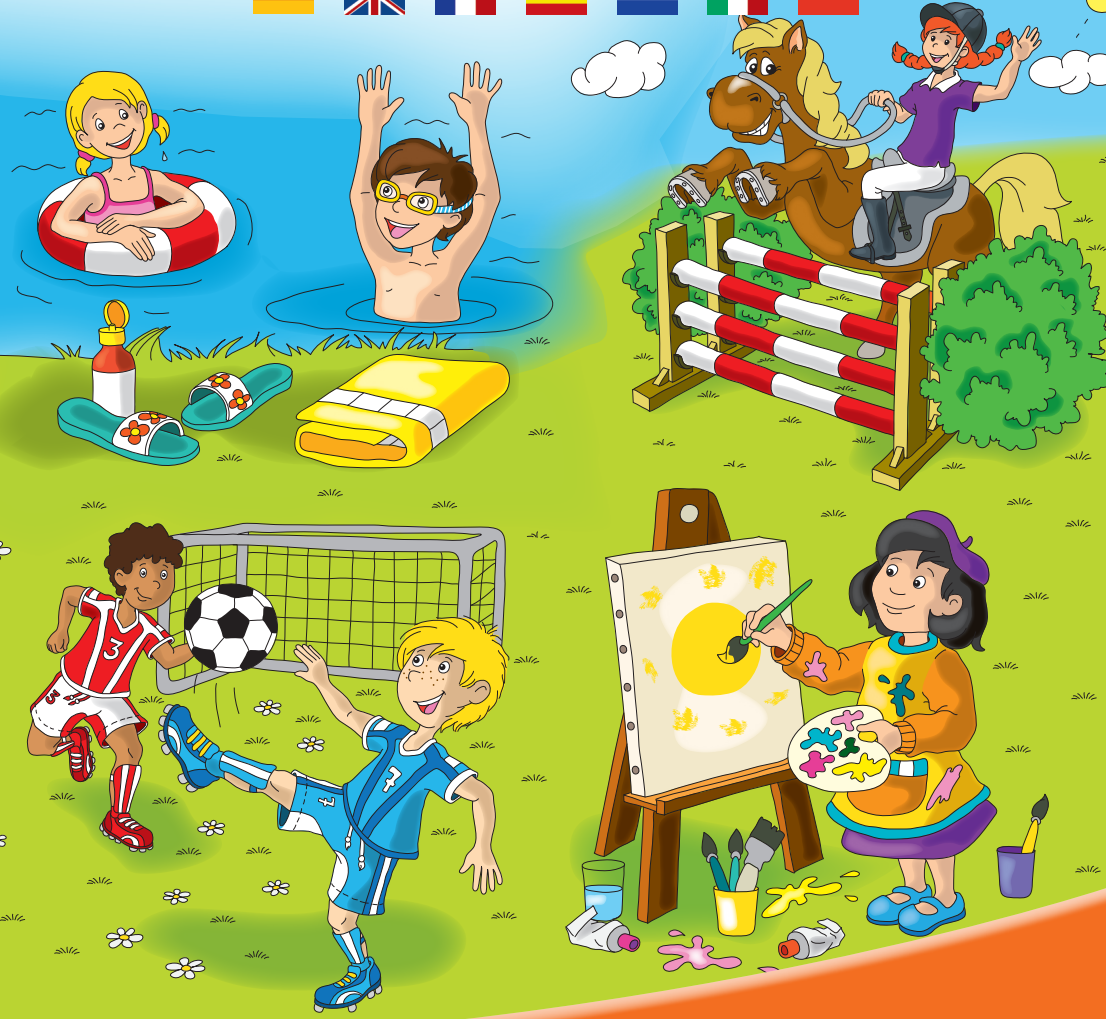


25530 Hobby

# Hobby

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:



**Sprachliche Bildung:** Erkennen und Benennen der verschiedenen Motive, Erläuterung des Zusammenhangs zwischen den Motiven und den Hobbys

**Linguistic Education:** Recognising and naming the different motifs, explaining the connection between the motifs and the hobbies

**Formation linguistique:** Reconnaître et nommer les différents motifs, exprimer le rapport entre les différents motifs et les activités de loisirs

**Desarrollo del lenguaje:** Reconocer y nombrar objetos, explicar la relación entre los objetos y las aficiones

**Taalkundige ontwikkeling:** Herkennen en benoemen van de verschillende motieven, uitleg van het verband tussen de motieven en de hobby's

**Educazione linguistica:** Riconoscere e nominare i diversi motivi, spiegare il legame tra motivi e hobby

**语言领域:** 认识和命名不同的图案，解释图案和爱好之间的联系



**Soziale Bildung:** Gemeinsames Spielen und Austauschen über Hobbys, Ausdauer

**Social Education:** Playing together, discussing hobbies, staying power

**Sociabilisation:** Jouer ensemble et échanger sur ses passions, persévérance

**Desarrollo social:** Juego en común e intercambio a propósito de las aficiones, constancia

**Sociale ontwikkeling:** Samen spelen en van gedachten wisselen over hobby's, uithoudingsvermogen

**Educazione sociale:** Giocare insieme e parlare degli hobby, perseveranza

**社会交往能力:** 团队玩耍，谈论业余爱好，持久力



**Mathematische Bildung:** Erkennen und Zuordnen unterschiedlicher Motive zu einem Thema, Denken in abstrakten Zusammenhängen

**Mathematical Education:** Recognising and assigning various motifs to one theme, thinking in terms of abstract associations

**Formation mathématique:** Reconnaître et associer les différents motifs d'un thème, réfléchir dans des contextes abstraits

**Desarrollo matemático:** Reconocer y asociar distintos objetos con un tema; pensar en contextos abstractos

**Rekenkundige ontwikkeling:** Herkennen en toewijzen van verschillende motieven m.b.t. een thema, denken in abstract verband

**Educazione matematica:** Riconoscere e associare diversi motivi a un argomento, capacità di astrazione

**数学领域:** 认识并分配1个主题活动中的不同图案，思考联想抽象术语



**Somatische Bildung:** Feinmotorik beim Greifen und Einsetzen der Puzzleteile

**Health Education:** Fine motor skills when picking up and placing the puzzle pieces

**Formation somatique:** Motricité fine pour attraper et assembler les pièces du puzzle

**Desarrollo somático:** Motricidad fina al coger y colocar las piezas del puzzle

**Somatische ontwikkeling:** Fijne motoriek bij het pakken en inzetten van de puzzelstukjes

**Educazione somatic:** Capacità motorie per afferrare e inserire i pezzi del puzzle

**生理发展和健康教育:** 在拼图过程中，对精细动作锻炼



4+



1-4



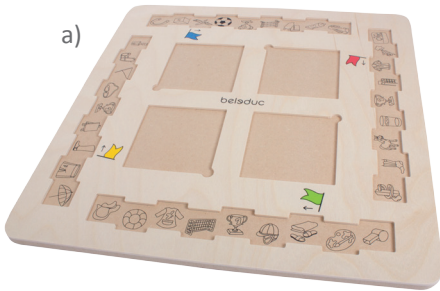
10-15 min

# Hobby



## Inhalt

- a) 1 Holzbrett
- b) 36 Puzzleteile
- c) 4 Vorlagekarten
- d) 4 Spielfiguren
- e) 1 Punkte- und Symbolwürfel



## Contents

- a) 1 wooden game board
- b) 36 puzzle pieces
- c) 4 template cards
- d) 4 game figures
- e) 1 dice with dots and symbols



## Contenu

- a) 1 plateau de jeu en bois
- b) 36 pièces de puzzle
- c) 4 modèles cartonnés
- d) 4 pions
- e) 1 dé à points et symboles



## Contenido

- a) 1 tablero de madera
- b) 36 piezas para el puzzle
- c) 4 cartas
- d) 4 figuras
- e) 1 dado



## Inhoud

- a) 1 houten spelbord
- b) 36 puzzelstukjes
- c) 4 voorbeeldkaarten
- d) 4 pionnen
- e) 1 punten- en symbooldobbelsteen



## Contenuto

- a) 1 tabellone in legno
- b) 36 pezzi del puzzle
- c) 4 carte modello
- d) 4 pedine
- e) 1 dado con punti e simboli



## 游戏配件

- a) 1 块游戏板
- b) 36 块拼块
- c) 4 张模板卡片
- d) 4 个人
- e) 1 个带标记的骰子



## Illustration

**Katrin Kerbusch** wurde 1979 in Berlin geboren. Nach Ihrer Ausbildung zur Mediengestalterin nahm Sie in Konstanz ein Studium in Kommunikationsdesign auf, welches Sie 2007 mit dem Bachelor of Arts erfolgreich abschloss. Ihre Abschlussarbeit war ein Kinderbuch, welches Sie selbst schrieb und illustrierte. Seither ist Katrin Kerbusch freie Illustratorin und arbeitet mit zahlreichen Agenturen und Verlagen zusammen. Heute lebt Sie in Dresden.



## Illustration

**Katrin Kerbusch** was born in Berlin in 1979. After training as a media designer, she studied Communication Design in Constance, where she gained her BA in 2007. Her final diploma project was a children's book, which she wrote and illustrated herself. Since then Ms Kerbusch has worked as a freelance illustrator, cooperating with many different agencies and publishers. Today she lives in Dresden.

## Illustration

**Katrin Kerbusch** est née en 1979 à Berlin. Après une formation professionnelle de designer média, elle entame des études de design de communication à Constance, en Allemagne qu'elle achève en 2007 avec un diplôme de Bachelor of Arts. Son travail de fin d'études est un livre pour enfants, dont elle est l'auteur et qu'elle a illustré. Depuis, Katrin Kerbusch travaille en libéral comme illustratrice et collabore avec de nombreuses agences et maisons d'édition. Elle vit aujourd'hui à Dresde.

## Ilustración

**Katrin Kerbusch** nació en Berlín en 1979. Tras su formación como diseñadora de medios, realizó la carrera de Diseño de comunicaciones en Constanza y obtuvo su licenciatura en 2007. Su trabajo de fin de carrera fue un libro para niños, escrito e ilustrado por ella misma. Desde aquel momento, Kerbusch es ilustradora freelance y colabora con numerosas agencias y editoriales. En la actualidad reside en Dresde.

## Illustratie

**Katrin Kerbusch** werd in 1979 in Berlijn geboren. Na haar opleiding als mediadesigner begon ze in Konstanz een studie in communicatiedesign, die ze in 2007 met de Bachelor of Arts succesvol afsloot. Haar scriptie was een kinderboek dat ze zelf schreef en illustreerde. Sindsdien is mevrouw Kerbusch vrije illustrator en werkt samen met talrijke agenturen en uitgeverijen. Tegenwoordig woont ze in Dresden.

## Illustrazione

**Katrin Kerbusch** è nata a Berlino nel 1979. Dopo aver concluso la sua formazione come Media Designer ha frequentato il corso di Design della Comunicazione a Costanza, concludendo gli studi nel 2007 con il titolo di Bachelor of Arts. La sua tesi di laurea era un libro per bambini, scritto e illustrato da lei stessa. Da allora la signora Kerbusch lavora come illustratrice freelance e collabora con numerose agenzie e case editrici. Vive attualmente a Dresda.

## 游戏设计

凯特琳·柯博尔1979年出生于德国柏林。在完成媒体设计专业的培训后，她又在康士坦茨学习了平面设计专业，并于2007年在那里获得文学硕士学位。她毕业前的最后一份设计是出版了一本儿童书籍，是完全由她自己个人担任写作和插图的。从那以后，柯博尔女士成为了一位自由插图作家，与许多不同的代理商和出版商有着合作。目前，她居住在德累斯顿市。







# 25530 Hobby

„Später, wenn ich einmal groß bin, dann möchte ich Fußballprofi werden!“, sagt Timo. „Oh, darin bin ich gar nicht gut, aber Reiten, ja das macht mir richtig Freude. Und irgendwann kann ich vielleicht so gut reiten, dass ich einen Pokal gewinne!“, meint Sophie. „Oh ja, das wäre toll“, denken beide. „Ich gehe viel lieber ins Schwimmbad“, wirft Lucas ein. „Bald kann ich sogar mein Schwimmabzeichen machen und dann schwimme ich euch allen davon!“ Dann meldet sich Anni zu Wort und meint: „Zeichnen ist doch viel schöner als alles andere. Dabei kann man seiner Phantasie freien Lauf lassen.“ Doch dann sind alle der gleichen Meinung: Egal welches Hobby man hat, Hauptsache ist doch, dass es Spaß macht.

Ob Fußball, Reiten, Schwimmen oder Zeichnen – jedes Hobby macht Freude. Welches Hobby hast du und was braucht man alles dazu? Die Spieler ziehen mit Hilfe des Punkte- und Symbolwürfels abwechselnd mit ihren Spielfiguren über das Spielfeld. Auf einem Motivfeld angekommen wird sofort überprüft, ob das Symbol dem eigenen Hobby zugeordnet werden kann. Die Rückseite des Motivplättchens zeigt einen Teil der Hobbyszene und komplettiert das Bild Stück für Stück.

Wer zuerst sein Hobby vollständig gepuzzelt hat, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Wir empfehlen, sich vor Spielbeginn gemeinsam mit den Kindern die Vorlagekarten zu den Hobbys und die dazugehörigen Motive auf den Holzkärtchen anzuschauen. Welches Motiv gehört zu welchem Hobby? Nachdem alle Kinder mit den Spielmaterialien vertraut sind, kann es los gehen.

Vor Spielbeginn wird das Spielbrett für alle Spieler gut erreichbar in der Tischmitte platziert. Die Puzzleteile sind beidseitig bedruckt. Eine Seite zeigt das Motiv, welches dem Hobby zugeordnet werden muss. Die andere Seite zeigt einen Ausschnitt des zum Hobby gehörenden Szenenbildes.



Vorderseite: Motiv



Rückseite: Szenenbild

Die Puzzleteile müssen mit der Motivseite nach oben zeigend in die Aussparungen am Rand des Spielbrettes gelegt werden, sodass der Ausschnitt des Szenenbildes auf der Rückseite der Puzzleteile nicht zu sehen ist. Die eingelegten Motivkärtchen stellen dabei die Setzfelder dar. Bei der Zuordnung der Puzzleteile helfen die auf dem Spielbrett abgebildeten Konturen.



Zuordnung auf dem Spielbrett



Jetzt darf sich jeder ein Hobby aussuchen und erhält dazu die Vorlagekarte mit dem Szenenbild und die passende Spielfigur.



An jeder Seite des Spielbrettes befindet sich eine farbige Fahne. Diese markiert den Startpunkt eines jeden Spielers, auf dem die Spielfigur der gleichen Farbe vor Spielbeginn abgestellt wird.





Die Vorlagekarte zeigt auf der Vorderseite das Szenenbild des gewählten Hobbys. Auf der Rückseite sind die Motive abgebildet, die der Spieler beim Lauf über das Spielfeld seinem Hobby zuordnen muss. Sie kann entweder vor dem Spieler abgelegt oder in die quadratische Aussparung in der Spielbrettmittle gelegt werden. Zusätzlich dient die Vorlagekarte zur Selbstkontrolle, falls sich der Spieler bei einem Motiv unsicher ist.



Vorderseite: Szenenbild



Rückseite: Motive zur Selbstkontrolle

Sobald der Würfel bereit liegt, darf der jüngste Spieler das Spiel beginnen und würfelt.



## Spielverlauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der erste Spieler würfelt und setzt mit seiner Spielfigur die gewürfelte Augenzahl vorwärts. Eingesetzt wird immer auf dem Motiv unter der Fahne.



## Erklärung des Würfels:



Der Spieler zieht seine Figur entsprechend der gewürfelten Augenzahl vorwärts und führt unten beschriebene Aktionen aus.



Der Spieler darf sich ein beliebiges Teil, welches zu seinem Hobby gehört, nehmen. Steht ein anderer Spieler auf dem gewählten Motiv, darf das Puzzleteil entnommen und die Spielfigur zurück auf das Feld (Motiv nur noch in Kontur sichtbar) gesetzt werden. Wird der Pokal gewürfelt, bevor man eingesetzt hat, darf der Spieler trotzdem ein beliebiges Motivkärtchen nehmen. Danach gilt der Zug als beendet und der nächste Spieler erhält den Würfel.

Kann das Motiv, auf dem die Spielfigur stoppt, dem Hobby des Spielers zugeordnet werden, so darf der Spieler das Puzzleteil nehmen, gegebenenfalls mit den Motiven auf seiner Vorlagekarte vergleichen und das Puzzleteil in die quadratische Aussparung des Spielbrettes legen. Nachdem das Puzzleteil herausgenommen wurde, entsteht eine Aussparung. Dieses Setzfeld wird durch das Motiv mit Kontur ersetzt und wird im weiteren Spielverlauf nicht mehr mitgezählt.

Gehört das Motiv nicht zu seinem Hobby, dann gibt der Spieler den Würfel weiter und der Nächste ist am Zug. Hat ein Spieler falsch geraten und das Motiv gehört doch nicht zu seinem Hobby, dann legt er das Holzkärtchen einfach wieder zurück und gibt den Würfel ebenfalls weiter.

Ist der Setzplatz bereits von einer anderen Spielfigur belegt, so muss der Spieler auf dem Feld dahinter stoppen. Kommt er dabei auf einer Motivkarte seines Hobbys zum Stehen, darf er die Karte an sich nehmen.



Das Holzkärtchen mit Pokal ist etwas ganz Besonderes. Sobald ein Spieler auf diesem Motiv stoppt, darf er es umdrehen und hoffen, dass sich ein Teil des eigenen Hobbys darunter versteckt. Ist dies nicht der Fall, dann wird das Holzkärtchen einfach wieder zurückgelegt. Für alle anderen Spieler heißt es gut aufpassen, denn vielleicht befindet sich ein Teil des Szenenbildes, welches zum eigenen Hobby passt, auf dem Holzkärtchen.

Sobald ein Pokal verteilt wurde und nur noch das Motiv mit Kontur zu sehen ist, wird das Feld übersprungen.

## Spielende

Gewonnen hat derjenige, der als Erster sein Szenenbild fertig gepuzzelt hat.

### Spiel mit 2–3 Spielern

Spielen nur zwei Kinder, so kann jeder ein oder zwei Hobbys puzzeln. Puzzelt jeder nur ein Hobby verbleiben die Motivkarten der anderen Hobbys im Puzzlerand. Der Spieler, der zuerst sein Hobby fertig puzzeln konnte, gewinnt.

Spielt jeder mit zwei Hobbys, gewinnt derjenige, der zuerst ein Hobby fertig gepuzzelt hat. Hierbei ist Strategie gefragt, wenn der Pokal gewürfelt wird. Überlegt euch, welche Motivkarten ihr wählt.

Bei drei Spielern bekommt jeder ein Hobby. Die Puzzleteile des nicht vergebenen Hobbys werden zwar in das Spielbrett eingelegt aber während des Spiels nicht herausgenommen.

## Tipps für Anfänger

Kleinere Kinder ab 3 Jahren können damit beginnen, die einzelnen Szenen zunächst nach Vorlage und später ohne Vorlage zu puzzeln. So werden Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination und Vorstellungsvermögen trainiert. Der Würfel führt die Kinder dann schnell zum ersten Gesellschaftsspiel.





## Längere Spielvariante

Das Spiel verläuft wie in der Ausgangsvariante beschrieben. Statt die Motive mit Kontur bei dem Würfelzug zu überspringen, werden sie in dieser Variante mitgezählt. Erreicht der Spieler im Laufe des Spiels das Feld mit dem Pokal mit Kontur, so darf er immer ein zu seinem Hobby passendes Kärtchen nehmen.

## Tipps für Profis

Ältere Kinder können das Spiel auch ohne Vorlagekarte und Selbstkontrolle spielen. Dabei heißt es für die Kinder untereinander sehr achtsam zu sein. Im Zweifelsfall dürfen sie sich zu den Motiven auch beraten. Dies stärkt sowohl die Kommunikation als auch den Gruppenzusammenhalt.

## Tipps für Erzieher/-innen



### Zuordnung (Alter: 3+):

Legen Sie die Motivkarten offen aus. Beginnen Sie auf einer Seite des Spielbrettes und lassen Sie die Kinder die Motivkarten suchen, die zu dem aufgedruckten Objekt mit Kontur passen. Dabei müssen die Kinder sehr aufmerksam schauen, trainieren das Zuordnungsvermögen sowie die Feinmotorik.



### Morgenkreis (Alter: 4+):

Hobbys machen viel Spaß und bieten die Möglichkeit verschiedene Interessen auszuprobieren. Sie haben somit einen großen Stellenwert in der kindlichen Entwicklung. Lassen Sie die Kinder ein Utensil mitbringen, welches sie für das Hobby benötigen. Lassen Sie die Kinder nun nach und nach vorstellen, was sie mitgebracht haben. Welches Hobby haben sie und wofür benötigen sie das Utensil. Dies fördert die Kommunikation untereinander und gibt Selbstvertrauen.



### Wandzeitung (Alter: 4+):

Suchen Sie zusammen mit den Kindern in Zeitschriften nach Bildern zu ihren Hobbys. Schneiden Sie diese aus und gestalten Sie eine Wandzeitung. Die Kinder können die Wandzeitung zusätzlich mit gemalten Kunstwerken verschönern.



### Memo-Spielvariante 1 (Alter: 4+):

Kopieren Sie sich die Motive im Anhang in zweifacher Ausführung. Schneiden Sie die Motive aus und laminieren Sie die Karten. Im Handumdrehen haben Sie ein Memospiel mit 33 Paaren.

### Memo-Spielvariante 2 (Alter: 4+):

Alle Motivkarten liegen zu Spielbeginn mit der Motivseite verdeckt auf dem Tisch. Jeder Spieler wählt sich eine Spielbrettseite und muss die Motive finden, die auf seiner Spielseite liegen. Das Spiel erfolgt abwechselnd und im Uhrzeigersinn.

## Tipps für Eltern

Hobbys sind sehr wichtig für Kinder um verschiedene Interessen auszuprobieren und Fähigkeiten zu entwickeln. Besonders wichtig ist, dass das Hobby Ihrem Kind Spaß macht. Denn wenn sich Ihr Kind das Hobby allein wählt, hat es die meiste Freude daran und investiert gern freiwillig viel Zeit. Beschränken Sie sich auf maximal ein oder zwei Hobbys. Außerdem sollten Kinder nicht mehr als 2 Nachmittage dafür aufwenden, sonst sind sie schnell überfordert und verlieren die Lust. Wir raten zu dem Motto: „Weniger ist mehr“!





# 25530 Hobby

“Later, when I’m grown up, I want to be a footballer!”, says Tim. “Oh, I’m no good at that, but I really enjoy riding. And maybe one day I’ll be able to ride well enough to win a cup!”, says Sophia. “Oh yes, that would be great”, they are both thinking. “I prefer going to the swimming baths”, Luke joins in. “Soon I’ll be able to take my swimming test, and then I’ll swim so fast I’ll leave you all behind!” Then Anne speaks out: “Drawing is much more fun than anything else – you can imagine whatever you like.” But they all agree: whatever hobby you have, the main thing is to have fun.

Whether football, riding, swimming or drawing – every hobby makes friends. What is your hobby, and what do you need for it? Using the dice with pips and symbols, the players move their figures over the board in turn. As soon as they land on a field with motif, they check whether that motif can be assigned to their particular hobby. The back of each motif shows a part of the relevant hobby scene, which can be completed piece by piece. The winner is the first player to complete his or her hobby puzzle.

## Game preparation

Before playing the game, we recommend taking a look at the hobby template cards and the corresponding motifs on the wooden tiles, together with the children. Which motif belongs to which hobby? When all the children are familiar with the materials, the game can begin. Before starting the game, the board is placed in the middle of the table within easy reach of all the players. The puzzle pieces are printed on both sides. One side shows the motif which has to be assigned to a hobby. The other side shows a part of the scene depicting the hobby.



Front: Motif

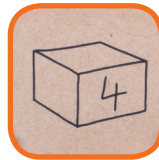


Back: Hobby scene

Lay the puzzle pieces, motif uppermost, in the recesses around the edges of the game board, so that the parts of scenes on the reverse sides are hidden. These pieces inserted into the board represent the fields players can land on. The outlines printed on the game board help the puzzle pieces to be distributed correctly on the board.



Matching the motifs with the outlines on the game board



Now each player can select a hobby, and is given the template card showing the scene for that hobby, and the appropriate game figure.



On each side of the game board there is a coloured flag. These mark the starting-points for the players. Each player places his or her figure on the same-coloured flag.





On the front of each template card is the scene for the chosen hobby. On the back, the motifs are depicted which the player has to assign to his hobby in the course of the game. The template card can be placed either in front of the player or in the square recess in the middle of the board. The template card also acts as a check, if a player is not sure about a motif.



Front: hobby scene



Back: motifs for self-monitoring

When the dice has been placed ready, the youngest player begins by throwing the dice.

Place the game board in the middle of the table

Insert the puzzle pieces



Distribute the template cards

Place the dice ready

Place the game figures

## How to play

Play is in a clockwise direction. The first player throws the dice, and moves his figure forward by the number of dots thrown. A figure always moves first onto the motif beside the flag.







## Explanation of the dice:



The player moves his figure forwards by the number of dots thrown on the dice and proceeds as described below.



However, if the player throws the Cup symbol, he can take any piece he wishes which corresponds to his hobby. If another player's figure is on the chosen piece, the piece can be taken and the figure then replaced on the field (where the motif now only appears in outline). If a player throws the Cup before he has made his first move, he is still allowed to choose any tile he wishes. Then his turn counts as being ended, and it is the next player's turn to throw.

If a player's figure lands on a motif associated with his hobby, he is allowed to take the piece he has landed on, compare it if necessary with the motifs on his template card, and lay the puzzle piece in the square recess in the middle of the game board. When the puzzle piece has been removed, it leaves a gap on the board. This field now only has an outline, and for the rest of the game it is no longer counted when moving the figures over the board.

If the motif does not match his hobby, the player passes on the dice, and it is the next player's turn. If a player has guessed wrong and has taken a piece which does not belong to his hobby, he simply replaces the wooden tile and passes on the dice.

If a field which is thrown is already occupied by another figure, the player must stop on the field before that. If this field has a motif belonging to his hobby, he is allowed to take that tile.



The wooden tile showing a Cup is really something special. Whenever a player lands on this motif he is allowed to turn it over, and hope that a piece belonging to his hobby is hidden under it. If it isn't, he simply puts it back. So all the other players should pay attention, because perhaps it's a piece of their own hobby scene which is on the tile.

As soon as a Cup tile has been taken and only the outline is left on the board, players miss out this field for the rest of the game.

## End of the game

The winner is the first player to complete his hobby puzzle.

## Game with 2–3 players

If only two children are playing, each can make either one or two hobby puzzles. If they are doing one each, all the pieces for the other hobbies remain in place around the edge of the game board. The player who completes his hobby puzzle first has won.

If each player is making two hobby puzzles, the winner is the first player to complete one puzzle. Strategy is called for here, when the "Cup" symbol is thrown on the dice. You have to decide which motif tile to choose.

With three players, each player has one hobby. The puzzle pieces for the hobby which is not being used are placed on the board, but they are not removed during the game.

## Tips for beginners

Younger children from 3 years upwards can begin by just assembling the individual scenes, first with a template, and then without. This will train their fine motor skills, eye-to-hand coordination and powers of visualisation. Later on, introduce the dice and the first board game can begin.





## Longer game version

The game proceeds as in the versions already described. In this longer version, instead of missing out the fields where only outlines are left, they are counted in. In this version, whenever a player lands on a “Cup” field where only the outline is left, he can take a tile which belongs to his hobby.

## Tip for experienced players

Older children can play the game without using the template cards or self-monitoring. This means that all the children in the group have to pay close attention. In case of doubt they can consult each other about the motifs. This strengthens communication and group cohesion.

## Tips for kindergarten teachers



### Assigning objects (Age:3+)

Spread out all the motif tiles. Beginning with one side of the board, let the children find the motif tiles which correspond to the outlines of the objects printed on the board. The children have to observe very carefully; they train their matching ability and their fine motor skills.



### Morning circle (Age: 4+):

Hobbies are great fun and they offer an opportunity to try out various different interests. Thus they occupy an important position in children’s development. Let the children bring to kindergarten a piece of equipment which they need for their hobby. Then let them present what they have brought, one by one. Which hobby do they have, and what do they need the equipment for? This supports the children’s communication with one another and gives them self-confidence.



### Wall newspaper (Age: 4+):

Together with the children, look for pictures of their hobbies in magazines. Cut these out and make a wall newspaper. The children can also decorate the wall newspaper with their own paintings.



### Memory game version 1 (Age:4+):

Make two copies of the motifs illustrated in the attached leaflet. Cut them out the motifs, laminate the cards – and you have an instant memory game with 33 pairs.

### Memory game version 2 (Age:4+):

All the motif tiles from the game are placed on the table, with the motif face down. Each player chooses one side of the game board, and has to find the motifs which belong on his side of the board. Players take turns in a clockwise direction.

## Tips for parents

Hobbies are very important for children, to try out different interests and develop their capabilities. It is especially important that your child should enjoy his or her free time occupations – because if children choose their hobbies themselves, they will have the most fun and invest a lot of time of their own accord.

Limit hobbies to one or two activities at most. And children should not spend more than one or two afternoons on them, otherwise it will soon become too much for them, and they will lose their enthusiasm.

We would advise you to follow the motto: “less is more”!



# 25530 Hobby

« Plus tard, quand je serai grand, je veux devenir joueur de foot professionnel ! », dit Timo. « Oh, moi, je ne suis vraiment pas fort en foot mais par contre, j'aime beaucoup monter à cheval. Et peut-être qu'un jour, je monterai si bien que je gagnerai une coupe ! », pense Sophie. « Oh oui, ce serait bien », pensent-ils tous les deux. « Moi, je préfère aller à la piscine », lance Lucas. « Bientôt, je passerai mon brevet de natation et je vous dépasserai tous ! » Puis Anna demande la parole et dit : « Le dessin, c'est bien plus beau que tout le reste. Quand on dessine, on peut laisser libre cours à son imagination. » Tous sont néanmoins d'accord sur un point : Quelle que soit sa passion, le plus important, c'est de la pratiquer avec plaisir.

Foot, équitation, natation ou dessin, toute passion apporte de la joie. Quelle est ta passion et de quoi as-tu besoin pour la pratiquer ? Les joueurs avancent leurs pions à tour de rôle en lançant le dé à points et symbole sur le plateau de jeu. Quand il arrive sur un motif, le joueur vérifie tout de suite s'il peut être associé à sa propre passion. Le verso des plaquettes de motifs montre un morceau de scène d'une activité et sert à compléter l'image pièce par pièce. Le premier qui reconstitue son puzzle en entier gagne la partie.

## Préparation du jeu

Nous recommandons d'observer les modèles cartonnés des activités de loisirs et les motifs associés sur les petites cartes en bois avec les enfants avant de commencer la partie. Quels motifs sont associés à quelle activité de loisirs ? Une fois que tous les enfants sont à l'aise avec les accessoires du jeu, la partie peut commencer. Avant de débiter la partie, on place le plateau de jeu au centre de la table et à portée de tous. Les pièces de puzzle sont imprimées des deux côtés. D'un côté, on trouve un motif correspondant à l'activité de loisirs.



Recto : Motif

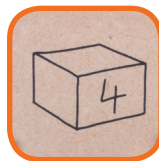


Verso : Morceau de scène

De l'autre, on trouve un morceau de scène typique de l'activité de loisirs. Les pièces du puzzle doivent être disposées avec le motif en haut, dans les emplacements au bord du plateau de jeu, de manière à ce que les morceaux de scènes de l'autre côté de la pièce de puzzle ne soient pas visibles. Les motifs représentent les cases. Les contours creusés sur le plateau aident à ranger les pièces de puzzle.



Association sur le plateau de jeu



Maintenant, chacun choisit une activité et reçoit le modèle cartonné de la scène et le pion correspondant.



De chaque côté du plateau, un drapeau de couleur représente le point de départ de chaque joueur, qui pose dessus son pion, de la même couleur, avant de commencer la partie.



Le recto du modèle cartonné montre une scène de l'activité choisie. Au dos sont représentés les motifs que le joueur doit associer à son activité durant le jeu. Le modèle peut être posé devant le joueur ou dans l'emplacement carré au centre du plateau de jeu. Le joueur peut s'y référer s'il n'est pas sûr d'un motif.



Recto : Morceau de scène



Verso : Motif pour auto-contrôle

Dès que le dé est prêt, le plus jeune joueur peut commencer et lancer le dé.



## Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur lance le dé et avance son pion du nombre points indiqués sur le dé. On commence toujours par le motif sous le drapeau.



## Explication du dé:



Le joueur avance son pion en fonction du chiffre indiqué et suit les instructions indiquées ci-dessous.



Le joueur peut prendre la pièce qu'il souhaite parmi celles qui correspondent à son activité. Si le pion d'un autre joueur se trouve sur le motif choisi, la pièce de puzzle peut être prise et le pion reste sur la case (les contours du motif sont toujours visibles). Si le dé affiche la coupe avant que le joueur n'ait commencé à avancer, il peut quand même prendre le motif de son choix. Mais son tour est alors terminé et le joueur suivant reçoit le dé.

Si le pion s'arrête sur un motif pouvant être associé à l'activité du joueur, celui-ci peut récupérer la pièce de puzzle ou la comparer avec les motifs sur son modèle cartonné et la poser dans l'emplacement carré du plateau de jeu. Quand une pièce de puzzle est prise, un emplacement apparaît. Cette case est remplacée par un contour de motif et ne sera plus prise en compte lors de l'avancée des pions.

Si le motif n'est pas lié à son activité, le joueur rend le dé et c'est au tour de son voisin de jouer.  
Si un joueur a mal deviné et que le motif n'appartient pas à son activité, il repose la carte en bois et donne le dé au prochain joueur.

Si la case est déjà occupée par un pion, le joueur s'arrête sur la case d'avant. S'il s'arrête sur un motif de son activité, il prend la carte.



La pièce en bois de la coupe est particulière. Si un joueur s'arrête dessus, il peut la retourner en espérant qu'elle cache un morceau de scène de sa propre activité. Si ce n'est pas le cas, il repose la pièce. Les autres joueurs doivent rester attentifs car elle pourrait cacher un morceau de scène de leur activité.

Si un joueur prend la coupe et qu'on ne voit plus que le contour, les joueurs peuvent par la suite sauter cette case quand ils avancent.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui reconstitue le puzzle de sa scène gagne la partie.

## Jeu avec 2-3 joueurs

Si seulement deux enfants jouent, chacun peut reconstituer le puzzle d'une ou deux activités. S'ils décident de reconstituer un seul puzzle, les cartes motifs des autres activités restent au bord du puzzle. Le joueur qui fini son puzzle en premier gagne la partie.

S'ils jouent avec deux puzzles, le premier qui reconstitue le puzzle d'une activité gagne la partie. Cela demande une certaine stratégie quand le dé indique la coupe. Il faut réfléchir et décider quel motif choisir. Quand trois joueurs jouent, chacun choisit une activité. Les pièces du puzzle restant sont disposées sur le plateau de jeu mais ne sont pas prises durant la partie.

## Conseils pour les débutants

Les jeunes enfants à partir de 3 ans peuvent commencer à reconstituer les puzzles, avec les modèles dans un premier temps, puis sans modèles. La motricité fine, la coordination œil-main et la capacité d'association est entraînée.

Le dé emporte rapidement les enfants sur la voie du jeu de société.



## Variante de jeu plus longue

Ce jeu se déroule comme décrit dans la version principale. Au lieu de sauter les cases avec les contours de motifs, celles-ci sont prises en compte lorsque le dé est lancé. Si au cours de la partie, le joueur atteint la case avec un contour de coupe, il peut quand même choisir la carte qu'il veut, associée à son activité.

## Conseils pour les pros

Les enfants plus âgés peuvent aussi jouer sans modèle ou contrôle. Ils doivent alors être très attentifs les uns aux autres. En cas de doutes, ils peuvent se donner des conseils. Cela renforce aussi bien la communication que la cohésion de groupe.

## Conseils pour les éducateurs et éducatrices



### Association (Âge : 3+) :

Étalez les cartes à motifs. Commencez par un côté du plateau de jeu et laissez les enfants chercher les motifs qui correspondent à l'objet gravé avec les contours. Pour cela, ils observent attentivement, stimulent leur capacité d'association ainsi travaillent leur motricité fine.



### Cycle du matin (Âge : 4+) :

La pratique d'une activité est une source de plaisir et permet de s'intéresser à différentes choses. Les activités jouent un rôle très important pour le développement des enfants. Demandez aux enfants d'apporter un objet en lien avec leur activité favorite et demandez-leur de présenter à tour de rôle ce qu'ils ont apporté. Quelle est leur activité et à quoi leur sert cet objet ? Cela encourage la communication entre eux et leur donne confiance en eux.



### Panneau mural (Âge : 4+) :

Feuilletez les magazines avec les enfants et cherchez des images illustrant leur activité. Découpez-les et accrochez-les sur un panneau mural. Les enfants pourront par la suite décorer ce panneau avec des dessins.



### Variante de jeu Mémo 1 (Âge : 4+) :

Copiez les motifs en doubles exemplaires. Découpez-les et collez-les sur des cartes. Vous disposez maintenant d'un jeu de mémori avec 33 paires.

### Variante de jeu Mémo 2 (Âge : 4+) :

Au début du jeu, toutes les cartes de motifs sont disposées sur la table, côté motif caché. Chaque joueur choisit un côté du plateau de jeu et doit trouver les motifs représentés sur son côté du plateau. Les joueurs jouent à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Conseils pour les parents

Les activités sont très importantes pour les enfants pour expérimenter de nouveaux centres d'intérêts et développer leurs capacités. Le plus important, c'est que les enfants éprouvent du plaisir lors de la pratique de cette activité. Si votre enfant choisit lui-même son activité, il en tirera d'autant plus de plaisir et y investira volontiers beaucoup de temps. Limitez-vous à une ou deux activités maximum. Par ailleurs, il est préférable que l'enfant n'y consacre pas plus de deux après-midis par semaine, sous peine d'être dépassé et de perdre toute envie. Notre devise : « Moins, c'est mieux ! »







# 25530 Hobby

“Cuando sea grande, ¡quiero ser un gran jugador de fútbol!, dice Hugo. “A mí el fútbol no, pero la equitación me encanta. ¡A lo mejor un día llevo a montar tan bien a caballo que gano un trofeo!, dice Sofía. “¡Sí, estaría genial!”, dicen los dos. “A mí lo que me gusta es ir a la piscina”, salta Lucas. “¡Ya mismo voy a sacarme un diploma y no habrá quién me pille nadando!” Luego interviene Anita: “Lo más chulo de todo es dibujar. Puedes dar rienda suelta a tu imaginación.” Todos comparten la misma opinión: da igual la afición que cada cual tenga, lo importante es pasárselo bien.

Jugar al fútbol, montar a caballo, nadar o dibujar, todas estas actividades son divertidas. ¿Qué te gusta hacer a ti y qué se necesita para ello? Los jugadores van moviendo sus figuras por el tablero con ayuda del dado. Al caer en una pieza o casilla, hay que comprobar si el objeto de la pieza corresponde a la afición elegida. Por detrás de la pieza se muestra una parte de la escena de la afición y permite ir completando la imagen pieza a pieza. Quien antes reúna todas las piezas de su afición gana el juego.

## Preparación del juego

Antes de empezar a jugar, recomendamos mirar con los niños las cartas donde se presentan las aficiones y los dibujos correspondientes de las distintas piezas. ¿Con qué afición se relaciona cada dibujo? Cuando los niños ya estén familiarizados con el material, se puede empezar. En primer lugar, se coloca el tablero en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Las piezas del puzzle están impresas por ambos lados. En un lado se muestra el objeto que deberá asociarse con una afición.



Pieza por delante: objeto



Pieza por detrás: parte de la escena ilustrada en la carta

Por el otro lado se muestra un fragmento de la escena representada en la carta para cada afición. Las piezas se deben colocar con el dibujo del objeto hacia arriba, de forma que no se vea el fragmento de la escena, en los huecos que para ello hay en los laterales del tablero. Las piezas así colocadas representan al mismo tiempo las casillas del juego. Las siluetas dibujadas en el tablero ayudan a la hora de ordenar las piezas.



Correspondencia en el tablero



Ahora sí, cada jugador escoge una afición y coge la carta y la figura correspondientes.



En cada uno de los laterales del tablero hay una bandera. Dicha bandera marca el punto de partida para cada jugador. Antes de iniciar el juego, los jugadores colocarán sus figuras en la bandera que corresponda a su color.



La carta modelo muestra por delante una escena relacionada con la afición. Por detrás, aparecen los objetos que el jugador, a medida que avanza por las casillas, deberá ir asociando con su afición. La carta puede estar delante del jugador o se puede colocar en el espacio cuadrado del centro del tablero. La carta sirve además para ir controlando, en caso de que un jugador no esté seguro en relación a un objeto.



Por delante: escena de una afición



Por detrás: objetos para un autocontrol

Cuando ya tengamos todo preparado, comienza el jugador más pequeño lanzando el dado.

Colocar el tablero en el centro de la mesa

Poner las piezas del puzzle



Repartir las cartas

Dejar el dado preparado



Colocar las figuras

## Instrucciones

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El primer jugador lanza el dado y avanza con su figura según el número que le salga. Se empieza siempre en el dibujo que hay bajo el banderín.





## Explicación del dado:



El jugador avanza con su figura en función del número que le sale en el dado y juega según se describe a continuación.



El jugador podrá elegir la pieza que quiera de las que correspondan a su afición. Si ya hay un jugador en el dibujo elegido, se puede coger la pieza y luego volver a colocar la figura en la casilla (se sigue viendo solo la silueta del dibujo). Si sale el trofeo antes de colocar la figura, el jugador puede coger de todas formas la pieza que quiera. Se considera el turno ya jugado y continúa el siguiente jugador.

Si el dibujo de la pieza en la que cae la figura corresponde a la afición del jugador, se puede coger la pieza, compararla con los dibujos de su propia carta y colocar la pieza en el espacio cuadrado que hay en el tablero. Cuando se retira una pieza, queda un hueco. Esta casilla queda reemplazada por la silueta del dibujo y no hay que tenerla en cuenta durante el resto del juego.

Si el dibujo no se corresponde con la afición del jugador, pasa el dado y le toca al siguiente. Si el jugador se equivoca y el dibujo no pertenece finalmente a su afición, tendrá que volver a poner la pieza en su sitio y pasar igualmente el dado al siguiente jugador.

Si la casilla ya está ocupada por una figura, el jugador tendrá que pasar a la casilla siguiente. Si cae en una pieza cuyo dibujo corresponde a su carta, puede retirar dicha pieza.



La pieza donde aparece el trofeo es especial. Si un jugador cae en esta "casilla", puede girarla esperando que por el otro lado haya una parte de su afición. Si no es así, vuelve a poner la pieza. Los demás jugadores tendrán que estar atentos por si acaso bajo el trofeo se esconde una parte de la escena representada en su propia carta. Si la pieza del trofeo se retira y queda solo su silueta, se sigue jugando saltando esa casilla.

## Fin de la partida

Gana quien antes complete la escena representada en su carta.

## Juego con 2-3 jugadores

Si solo juegan dos jugadores, cada uno de ellos puede completar dos aficiones. Si deciden jugar con una sola afición cada uno, los dibujos de las otras aficiones se quedan en el borde del puzzle. Ganará el jugador que antes complete la escena representada en su carta.

Si juegan con dos aficiones cada uno, gana aquel que antes complete una afición. En este caso, se requiere juego de estrategia, ya que habrá que pensar bien qué pieza se elige cuando sale en el dado el trofeo. Con tres jugadores, cada uno elige un afición. Las piezas de la afición que nadie elija se dejan en el tablero pero no se retiran durante el juego.

## Consejos para principiantes

Los más pequeños, a partir de 3 años, pueden empezar armando el puzzle con la carta como modelo y solo posteriormente, armarlo sin seguir el modelo. De esta forma se ejercitan la motricidad fina, la coordinación ojo-mano y la imaginación.

El dado introduce luego de forma rápida a los niños en su primer juego de salón.





## Versión larga

Se juega como en la versión inicial, pero en lugar de saltar los dibujos donde solo queda la silueta, esas casillas se tienen en cuenta a la hora de avanzar.

Si el jugador cae en la casilla con la silueta del trofeo, podrá elegir una pieza que corresponda a su afición.

## Consejo para expertos

Los niños algo mayores pueden jugar sin la carta modelo y sin la autoevaluación. En ese caso, deberán estar muy atentos al juego de los demás. En caso de duda pueden hacer preguntas sobre los dibujos. De esta manera se fomenta la comunicación y la cohesión del grupo.

## Consejos para educadores/as



### Asociación (Edad: 3+):

Deje las piezas sueltas. Comience por un lateral del tablero y que los niños busquen la pieza que corresponde a la silueta. Este ejercicio requiere mucha atención por parte de los niños y permite ejercitar la capacidad de asociación y la motricidad fina.



### Asamblea matinal (Edad: 4+):

Las aficiones son muy divertidas y ofrecen la posibilidad de probar varios intereses. Por lo tanto, tienen un gran valor dentro del desarrollo infantil. Diga a los niños que traigan un objeto que necesiten para una afición. Pídeles que vayan presentando el objeto que han traído, qué digan cuál es su afición y expliquen para qué se necesita el objeto. Se fomenta así la comunicación y los niños adquieren mayor confianza en ellos mismos.



### Periódico mural (Edad: 4+):

Junto con los niños, busque imágenes en los periódicos relacionadas con las aficiones que tienen. Recorte las imágenes y prepare un periódico mural. Los niños pueden completar el periódico con sus propios dibujos y obras de arte.



### Ejercicio de memoria 1 (Edad: 4+):

Haga dos copias de los distintos dibujos en anexo. Recórteles y plastifíquelos. En un abrir y cerrar de ojos se habrá hecho con un juego mnemotécnico de 33 parejas.

### Ejercicio de memoria 2 (Edad: 4+):

Antes de empezar, se colocan en la mesa todas las piezas boca abajo. Cada jugador elige uno de los laterales del tablero y tiene que encontrar los dibujos que corresponden a ese lateral. Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

## Consejos para padres

Para los niños son muy importantes las aficiones, ya que van así probando distintos intereses y desarrollando habilidades. Especialmente importante es que su hijo se lo pase bien practicando una afición. Si es su hijo quien escoge la actividad, estará encantado de dedicarle tiempo y a la vez se lo pasará fenomenalmente. Es mejor limitarse como máximo a dos aficiones. Además, los niños no deberían dedicarle más de dos tardes a la semana, ya que de lo contrario se sienten sobrecargados y pierden el interés. Aconsejamos aquello de que “menos a veces puede significar más”.



# 25530 Hobby



„Later, wanneer ik groot ben, wil ik voetballer worden!“, zegt Timo. „O, daar ben ik helemaal niet goed in, maar paardrijden, dat vind ik echt leuk. En ooit kan ik zo goed paardrijden dat ik een beker win!“, zegt Sophie. „O ja, dat zou prachtig zijn“, denken beide. „Ik ga veel liever naar het zwembad“, zegt Lucas. „Ik kan al gauw mijn zwemonderscheiding behalen en dan zwem ik jullie allemaal ver vooruit!“ Dan komt Anni op de proppen en zegt: „Tekenen is toch veel mooier dan alle andere dingen. Daar kun je je fantasie inbrengen.“ Maar tenslotte zijn ze allemaal van mening: maakt niet uit welke hobby men heeft, het belangrijkste is dat het leuk is.

Voetballen, paardrijden, zwemmen of tekenen – iedere hobby is leuk. Welke hobby heb jij en wat heb je daarvoor allemaal nodig? De spelers gaan met behulp van de punten- en symbooldobbelsteen afwisselend met hun pionnen over het speelveld. Op een motiefvakje aangekomen wordt meteen gecontroleerd of het symbool aan de eigen hobby kan worden toegewezen. De achterkant van het motiefplaatje toont een deel van het hobbytafereel en completeert het beeld stuk voor stuk. Wie zijn hobby als eerste volledig gepuzzeld heeft, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

We raden aan om voor het begin van het spel samen met de kinderen de voorbeeldkaarten voor de hobby's en de daarbij horende motieven op de houten kaartjes te bekijken. Welk motief hoort bij welke hobby? Nadat alle kinderen met de materialen van het spel vertrouwd zijn, kan het spel beginnen. Voor het begin van het spel wordt het speelveld voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel geplaatst. De puzzelstukjes zijn aan beide kanten bedrukt. Een kant toont het motief dat aan de hobby moet worden toegewezen. De andere kant toont een deel van het bij de hobby horende tafereel.



Vorkant: motief



Achterkant: tafereel

De puzzelstukjes moeten met de motiefzijde naar boven wijzend in de uitsparingen aan de rand van het spelbord gelegd worden, zodat het gedeelte van het tafereel aan de achterkant van de puzzelstukjes niet te zien is. De ingelegde motiefkaartjes geven daarbij de vakjes weer. Bij de toewijzing van de puzzelstukjes helpen de op het spelbord afgebeelde contouren.



Toewijzing op het spelbord



Nu mogen alle spelers een hobby uitzoeken en krijgen daarvoor de voorbeeldkaart met het tafereel en de passende pion.



Aan elke kant van het spelbord bevindt zich een gekleurde vlag. Deze markeert het beginpunt van iedere speler waarop de pion met dezelfde kleur voor het begin van het spel wordt geplaatst.





De voorbeeldkaart toont aan de voorkant het tafereel van de gekozen hobby. Aan de achterkant zijn de motieven afgebeeld die de speler bij het lopen over het speelveld aan zijn hobby moet toewijzen. Ze kan direct voor de speler of in de vierkante uitsparing worden neergelegd. Bovendien dient de voorbeeldkaart voor de zelfcontrole, mocht de speler bij een motief onzeker zijn.



Voorkant: tafereel



Achterkant: motieven voor zelfcontrole

Zodra de dobbelsteen klaarligt, mag de jongste speler beginnen en gooien.

Spelbord in het midden  
van de tafel leggen

Puzzelstukjes inzetten

Voorbeeldkaarten  
verdelen

Dobbelsteen  
klarleggen

Pionnen neerzetten



## Spelverloop

Er wordt om de beurt met de klok meegespeeld. De eerste speler gooit en zet met zijn pion het gegooid aantal ogen naar voren. Ingezet wordt steeds op het motief onder de vlag.





## Uitleg van de dobbelsteen:



De speler zet zijn pion volgens het gegooid aantal ogen naar voren en verricht de hieronder beschreven acties.



De speler mag een willekeurig deel nemen dat bij zijn hobby hoort. Staat een andere speler op het gekozen motief, mag het puzzelstukje weggenomen en de pion op het vakje (motief slechts in contour zichtbaar) worden teruggezet. Wordt de beker gegooid, voordat men heeft ingezet, mag de speler desondanks een willekeurig motiefkaartje nemen. Daarna geldt de beurt als beëindigd en de volgende speler krijgt de dobbelsteen.

Kan het motief waarop de pion stopt aan de hobby van de speler worden toegewezen, mag de speler het puzzelstukje wegnemen, eventueel met de motieven op zijn voorbeeldkaart vergelijken en het puzzelstukje in de vierkante uitsparing van het spelbord leggen. Nadat het puzzelstukje weggenomen werd, ontstaat een uitsparing. Dit vakje wordt vervangen door het motief met contour en in het verdere verloop van het spel niet meer meegeteld.

Hoort het motief niet bij zijn hobby, geeft de speler de dobbelsteen door en de volgende speler is aan de beurt. Heeft een speler verkeerd geraden en het motief hoort toch niet bij zijn hobby, legt hij het houten kaartje weer terug en geeft de dobbelsteen eveneens door.

Is het vakje waar hij heen moet reeds door een andere pion bezet, moet de speler op het vakje daarachter stoppen. Komt hij daarbij op een motiefkaart van zijn hobby, mag hij de kaart nemen.



Het houten kaartje met beker is iets heel bijzonders. Zodra een speler op dit motief stopt, mag hij het omdraaien en hopen dat een deel van zijn eigen hobby eronder verstopt is. Is dit niet het geval, wordt het houten kaartje gewoon weer teruggelegd. Alle spelers moeten goed oppassen, want misschien bevindt zich een deel van het tafereel dat bij de eigen hobby past op het houten kaartje. Zodra een beker verdeeld werd en alleen het motief met contour te zien is, wordt het vakje overgeslagen.

## Einde van het spel

De speler die als eerste zijn tafereel klaar gepuzzeld heeft, is winnaar.

## Spel met 2-3 spelers

Indien slechts twee kinderen spelen, kan ieder kind een of twee hobby's puzzelen. Puzzelt ieder kind slechts één hobby, blijven de motiefkaarten van de andere hobby's in de rand van de puzzel. De speler die als eerste zijn hobby klaar heeft gepuzzeld, is winnaar.

Speelt ieder kind met twee hobby's, wint de speler die als eerste een hobby klaar heeft gepuzzeld. Overleg goed welke motiefkaarten jullie kiezen.

Bij drie spelers krijgt iedere speler een hobby. De puzzelstukjes van de niet gebruikte hobby's worden weliswaar in het spelbord gelegd, maar tijdens het spel er niet uitgenomen.

## Tips voor beginners

Kleinere kinderen vanaf 3 jaar kunnen beginnen met de tafereelen eerst volgens het voorbeeld en later zonder voorbeeld te puzzelen. Zo worden fijne motoriek, oog-hand-coördinatie en voorstellingsvermogen getraind. De dobbelsteen leidt de kinderen dan snel tot het eerste gezelschapsspel.





## Langere spelvariant

Het spel verloopt zoals in de beginvariant beschreven. In plaats van de motieven met contour bij het gooien over te slaan, worden ze in deze variant meegeteld. Bereikt de speler in de loop van het spel het vakje met de beker met contour, mag hij een bij zijn hobby passend kaartje nemen.

### Tip voor gevorderden

Oudere kinderen kunnen het spel ook zonder voorbeeldkaart en zelfcontrole spelen. Daarbij moeten de kinderen onderling zeer attent zijn. Wanneer ze twifelen, mogen ze elkaar ook raadgeven m.b.t. de motieven. Dit versterkt zowel de communicatie als ook de binding binnen de groep.

### Tips voor spelbegeleiders



#### Toewijzing (Leeftijd: 3+):

Leg de motiefkaarten open neer. Begin aan een kant van het spelbord en laat de kinderen de motiefkaarten zoeken die bij het opgedrukte object met contour passen. Daarbij moeten de kinderen heel goed opletten, ze trainen de vaardigheid tot toewijzen alsmede de fijne motoriek.



#### Ochtendkring (Leeftijd: 4+):

Hobby's zijn erg leuk en bieden de mogelijkheid om verschillende interesses uit te proberen. Daardoor zijn ze van groot belang voor de ontwikkeling van het kind. Laat de kinderen een voorwerp meebrengen dat ze voor hun hobby nodig hebben. Laat de kinderen nu achtereenvolgens datgene voorstellen wat ze meegebracht hebben. Welke hobby hebben ze en waar hebben ze het voorwerp voor nodig? Dit stimuleert de onderlinge communicatie en geeft zelfvertrouwen.



#### Muurkrant (Leeftijd: 4+):

Zoek samen met de kinderen in kranten naar foto's m.b.t. hun hobby's. Knip ze uit en maak er een muurkrant van. De kinderen kunnen de muurkrant bovendien nog met getekende kunstwerken verfraaien.



#### Memo-spelvariant 1 (Leeftijd: 4+):

Kopieer de motieven in de bijlage twee keer. Knip de motieven uit en lamineer de kaarten. In een handomdraai hebt u een memospel met 33 paren.

#### Memo-spelvariant 2 (Leeftijd: 4+):

Alle motiefkaarten liggen bij het begin van het spel met de motiefzijde naar beneden op de tafel. Iedere speler kiest een kant van het spelbord en moet de motieven vinden die op zijn kant van het spel liggen. Het spel vindt afwisselend en met de klok mee plaats.

### Tips voor ouders

Hobby's zijn zeer belangrijk voor kinderen om verschillende interesses uit te proberen en vaardigheden te ontwikkelen. Het is bijzonder belangrijk dat uw kind de hobby leuk vindt. Want wanneer uw kind de hobby zelf kiest, heeft het het meeste plezier erin en investeert graag vrijwillig veel tijd. Beperk u tot maximaal een of twee hobby's. Bovendien moeten de kinderen zich niet meer dan twee middagen met hun hobby's bezighouden, anders wordt er teveel van hen gevraagd en verliezen ze het plezier. We raden u daarom aan: „Minder is meer“!





# 25530 Hobby

“Da grande, voglio diventare un calciatore”, afferma Tino. “Non sono brava, ma mi piace tantissimo andare a cavallo. Magari un giorno sarò così brava da vincere una coppa!”, dice Sofia. “Sì, sarebbe bello”, pensano entrambi. “Io preferisco andare in piscina”, afferma Luca. “Presto potrò addirittura fare il mio esame di nuoto e poi sarò così veloce da lasciarvi tutti alle spalle!” Poi prende la parola Anna: “Disegnare è la cosa più bella. Permette di dare libero sfogo alla fantasia.” Ma sono tutti concordi su una cosa: non importa quale sia il tuo hobby, l’importante è che ti diverta.

Calcio, equitazione, nuoto o disegno: tutti gli hobby sono divertenti. Quali sono i tuoi hobby e quali sono gli strumenti necessari? Con l’aiuto del dado con punti e simboli, i giocatori muovono a turno le loro pedine sul campo da gioco. Quando si arriva a una casella „motivo“ si controlla subito se il simbolo può essere associato al proprio hobby. Il retro di ogni motivo mostra una parte della scena dell’hobby, per completare l’immagine pezzo dopo pezzo.  
Chi completa per primo il proprio hobby, vince il gioco.

## Preparazione del gioco

Prima di iniziare il gioco, consigliamo di osservare insieme ai bambini le carte con i modelli degli hobby e i relativi motivi sulle tavolette di legno. Collegate i motivi ai diversi hobby! Quando tutti i bambini avranno compreso la funzione dei materiali da gioco, potrete cominciare!  
Prima dell’inizio del gioco, il tabellone viene posizionato al centro del tavolo, in posizione comodamente raggiungibile per tutti i giocatori. I pezzi del puzzle sono stampati sui due lati. Un lato mostra il motivo da associare all’hobby, l’altro una sezione della scena relativa all’hobby.



Lato anteriore: motivo

Lato posteriore: scena

I pezzi del puzzle devono essere inseriti con la parte con il disegno rivolta verso l’alto nelle cavità sul bordo del tabellone, di modo che la sezione della scena sul retro dei pezzi non sia visibile. Le carte inserite rappresentano le caselle sulle quali possono arrivare i giocatori. Per l’associazione delle parti di puzzle sono utili i contorni raffigurati sul tabellone.



Associazione sul tabellone



Adesso ciascuno può scegliere un hobby e ricevere la carta modello con la scena e la pedina adatta.



Su ogni lato del tabellone è presente una bandiera colorata che segna il punto di partenza di un giocatore, sul quale è posizionata la pedina dello stesso colore prima dell’inizio del gioco.



La carta modello mostra, sul lato anteriore, la scena dell'hobby selezionato. Sul retro sono raffigurati motivi che i giocatori devono associare ai loro hobby quando passano sulla casella. Può essere deposta davanti al giocatore o nella cavità quadrata al centro del tabellone. Inoltre, la carta serve per controllare se il giocatore non è sicuro di un motivo.



Lato anteriore: scena



Lato posteriore: motivi per il controllo autonomo

Non appena è pronto il dado, il giocatore più giovane può iniziare a giocare lanciandolo.



## Svolgimento del gioco

Si gioca a turni, in senso orario. Il primo giocatore lancia il dado e con la sua pedina avanza secondo il numero indicato dal dado. Una pedina si muove sempre sul motivo sotto la bandiera.





## Spiegazione del dado:



Il giocatore fa avanzare la sua pedina corrispondentemente al numero indicato dal dado e svolge le azioni descritte sotto.



Il giocatore può scegliere una parte a piacere, connessa al proprio hobby. Se un altro giocatore si trova sul motivo selezionato, la parte del puzzle può essere prelevata e la pedina può essere sostituita sulla casella (si vede solo il contorno del motivo). Se esce la coppa prima che il giocatore abbia mosso la propria pedina per la prima volta, il giocatore può scegliere la tavoletta di legno che desidera. Poi tocca al giocatore successivo tirare il dado.

Se il motivo sul quale si ferma la pedina può essere associato all'hobby del giocatore, esso può prendere la parte del puzzle, eventualmente confrontarla con i motivi sulla sua carta modello e posizionare il pezzo del puzzle nella cavità quadrata del tabellone. Prelevando la parte del puzzle, si lascia un buco: questa casella viene sostituita dal motivo con il contorno e non viene più conteggiata nel prosieguo del gioco.

Se il motivo non fa parte dell'hobby, il giocatore lancia di nuovo i dadi e poi tocca al giocatore successivo. Se un giocatore ha sbagliato e il motivo non fa parte del suo hobby, riporrà la carta e passerà i dadi al giocatore successivo.

Se la casella è già occupata da un'altra pedina, il giocatore deve fermarsi nella casella precedente. Se la casella mostra un motivo connesso al suo hobby, può prendere la carta.



La tavoletta di legno con la coppa è molto particolare. Non appena un giocatore si ferma su questo motivo, può girarla e sperare che vi si nasconda una parte del proprio hobby. Diversamente, riporrà la tavoletta di legno. Tutti gli altri giocatori devono fare attenzione, perché sulla tavoletta di legno può esserci una parte dell'immagine della scena del loro hobby. Appena è assegnata una coppa e si vede solo il motivo con contorno, la casella viene saltata.

## Fine del gioco

Vince il primo che completa la propria scena.

## Giocare con 2-3 giocatori

Se giocano solo due bambini, ciascuno può giocare per uno o due hobby; se si gioca per un solo hobby, le carte con i motivi degli altri hobby rimangono al bordo del puzzle. Vince chi completa per primo il proprio puzzle.

Se ciascuno gioca con due hobby, vince chi completa per primo un hobby. Se esce la coppa, è necessaria strategia: dovete riflettete bene sulla carta con il motivo da scegliere.

Quando si gioca con tre giocatori, ciascuno riceve un hobby. Le parti di puzzle con l'hobby non assegnato vengono inserite nel tabellone, ma non sono estratte durante il gioco.

## Consigli per i principianti

I bambini a partire dall'età di 3 anni possono iniziare a comporre le singole scene prima con modello e poi senza modello. In questo modo eserciteranno capacità motorie, coordinazione oculo-manuale e immaginazione.

Poi potrete introdurre il dado, per iniziare il primo gioco di società.



## Variante più lunga

Il gioco si svolge come descritto nella variante iniziale. In questa variante, invece di saltare i motivi con contorno al lancio dei dadi, essi vengono contati.

Se il giocatore, nel corso del gioco, raggiunge la casella con la coppa con contorno, può sempre prendere una carta adatta al proprio hobby.

## Consiglio per i più esperti

I bambini possono giocare anche senza carta modello e controllo autonomo: ciò significa che devono essere molto attenti. In caso di dubbio, possono anche consigliarsi tra loro rispetto ai motivi: rafforzeranno la comunicazione e la coesione del gruppo.

## Suggerimenti per gli educatori



### Associazione di oggetti (Età: 3+)

Spargete le carte con i motivi. Cominciate su un lato del tabellone e lasciate che i bambini cerchino la carta con il motivo adatto all'oggetto stampato con contorno. I bambini dovranno osservare con grande attenzione, allenare la capacità di associazione e le abilità motorie.



### Cerchio del mattino (Età: 4+):

Gli hobby divertono molto e offrono la possibilità di nutrire diversi interessi, di conseguenza hanno un grande valore nello sviluppo del bambino. Chiedete ai bambini di portare con sé un utensile utile per l'hobby. Chiedete a ciascuno di essi di descriverlo. Quale hobby hanno e per quale motivo hanno bisogno dello strumento? Saranno stimolati a comunicare e acquisteranno fiducia in se stessi.



### Giornale murale (Età: 4+):

Cercate, insieme ai bambini, immagini dei loro hobby nei giornali. Ritagliatele e create un giornale murale. I bambini possono abbellire il giornale murale con le loro opere d'arte.



### Variante gioco di memoria 1 (Età: 4+):

Copiate i motivi in allegato in versione doppia. Ritagliate i motivi e lamine le carte: in pochi minuti avrete un gioco di memoria con 33 coppie.

### Variante gioco di memoria 2 (Età: 4+):

All'inizio del gioco, tutte le carte con i motivi sono sul tavolo, coperte. Ogni giocatore sceglie un lato del tabellone e deve trovare i motivi presenti sul suo lato del gioco. Il gioco ha luogo in modo alternato e in senso orario.

## Consigli per i genitori

Gli hobby sono importanti per i bambini per provare diversi interessi e sviluppare abilità. Particolarmente importante è che il gioco diverta il bambino, perché se il bambino lo sceglie da solo, si diventerà molto e investirà volentieri il suo tempo libero. Limitatevi a uno o al massimo due hobby. Inoltre i bambini non devono dedicare agli hobby oltre due pomeriggi a settimana, altrimenti perderanno il gusto. Ricordate sempre il motto „Meno è più“!





## 25530 业余爱好

“等我长大，我想当一个足球运动员！”蒂姆说。“哦，我不擅长这个，但是我真的很喜欢骑马。或许有一天我可以骑得很好，拿到奖杯！”索菲娅说。“是的，这样就太好了”，他们各自思索着。“我喜欢在泳池里游泳”，卢克加入他们的谈论。“很快我就可以通过游泳考试，那我就可以游得很快，把你们都甩在后面！”然后安妮大声说：“绘画比任何别的事情都有意思-你可以想象画出你喜欢的任何东西。”但是他们都觉得：不管你的爱好是什么，最重要的是要开心。

不管是踢足球，骑马，游泳或者绘画等任何爱好都可以找到朋友。你的爱好是什么，当你做你喜欢的事情需要些什么工具？使用骰子，游戏者轮流在游戏板上移动拼块，直到他们将主题图案的拼块放在底板内，他们核对这些主题图案拼块是否可以放到他们选定的爱好活动里。每个主题图案背面显示了相关爱好活动的场景，每个拼块可以拼成一个完整的图案。

哪个游戏者先将自己的爱好活动拼图拼好，则获胜。

### 游戏准备

玩游戏之前，我们抽时间和孩子们一起看模板卡片，模板卡片和木头上的图案是一样的。哪个主题图案是属于哪个活动的？当所有的孩子对这些内容都熟悉，就可以开始游戏了  
在开始游戏之前，游戏板放在桌子中间，便于每个小孩子都拿的到。



正面：主题图案

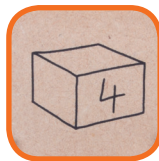


背面：爱好活动场景

拼块是双面印刷的。一面展示的主题图案指定了一种活动爱好相关的器具是几个。一面展示了这个爱好活动的部分场景。把拼块放在边缘四周的凹槽内，主题图案一面朝上，也就是说和这个主题图案相关的爱好活动场景被隐藏起来。这些拼块放置在游戏板四周凹槽内，游戏板底板上的印刷可以指导将这些拼块放在正确的位置



拼块的主题图案和游戏板上的印刷匹配



现在每个游戏者选择自己喜欢的活动爱好，给他们的模板卡片上显示了这个活动场景，



在游戏板的每个面有一个颜色旗子。这个标记表示游戏者的开始点。每个游戏者将他或者她的小人放在这个旗子的位置



在模板卡片正面，显示了各自所选择的爱好活动。卡片背面的图案表示游戏者需要在游戏过程中分配到相关的爱好活动中，模板卡片可以放在游戏者前面或者放在游戏板中间的凹槽内。模板卡片同时可以用来给游戏者核对自己收集的主题图案



前面：爱好活动场景



背面：自我监察的主题图案

骰子准备好，年纪最小的孩子先开始掷骰子



## 怎么玩

按顺时针方向玩耍，第一个游戏者开始掷骰子，根据骰子上显示的点数移动小人。小人始终在主题图案拼块边上移动



## 骰子介绍:



游戏者根据骰子上显示的点数移动自己的小人，按下面描述进行



但是，当游戏者掷到奖杯标记时，他可以任意拿走一个自己喜欢的，并和自己选择的爱好活动一致的拼块

如果其他游戏者的小人刚好在你想选择的这个拼块上，那么这个拼块可以被拿走，小人将重新放置在任何一个拼块已经被拿走的位置上

如果游戏者在他还没开始移动小人之前就掷到奖杯标记，他仍然允许选择她想要的拼块。那么接下来他会是最后一个轮到的，下一个游戏者开始掷骰子。

如果游戏者的小人移到和自己爱好相关联的主体图案，他可以拿到这一个拼块，如果有必要，他可以和自己拿到的模板卡片做比较，然后将拼块放在游戏板中间凹槽内

当拼块被移动后，游戏板上四周凹槽就会有空出来的位置。这些位置现在可以看到底板印刷的图案，接下来游戏者如果掷骰子到这个空的位置上，那么这个位置将不被计算到。如果移动过程中，没有找到自己爱好活动相关的主题图案拼块，游戏者将把骰子交给下一个游戏者。

如果游戏者猜错，拿走了不属于他爱好活动相关联的主题图案，他只需要把拿走的拼块放回去，并将骰子传递下去。

如果掷到对应位置的拼块被别的游戏小人占领，游戏者必须停在这一拼块前面一个。如果停留的这个拼块图案主题刚好和自己爱好的活动一致，那么允许游戏者拿走这个拼块。



显示奖杯的那个拼块有特殊的意思。当游戏者刚好走到这一块拼块上，那么允许他将这个拼块翻转过来，希望这块被隐藏起来的拼块刚好是他自己的爱好活动中的一个拼块。如果不是，他只需要重新翻转过去。那么所有的游戏者就要注意，因为很有可能这个拼块就是他需要用到的，是自己选择的爱好活动的一部分。只要所有带奖杯的拼块被拿完，那么接下来的游戏中这些位置将不需要被用到。

## 游戏结束

谁最快将自己选择的爱好活动的场景拼图拼完整，则获胜

### 2个游戏者玩耍:

如果只有2个孩子玩耍，1个人可以选择1或者2个爱好活动拼图。如果每人只选择一个活动拼图，其他没有被选择到的拼块则放在游戏板的周围。谁最快将自己选择的爱好活动的场景拼图拼完整，则获胜

如果每个游戏者选择各2个爱好活动拼图，谁先拼一个完整的拼图则获胜。这里需要战略了，当掷骰子显示奖杯标记时。你需要决定你可以选择哪个拼块。

### 3个游戏者玩耍:

当3个游戏者玩耍，每个游戏者选择一个爱好活动。没有选择的拼块也放置在游戏板上，但是在游戏过程中不需要被移动。

### 给初学者贴士:

从3岁及3岁以上的孩子可以开始组装单独的场景，刚开始可以用模板卡片，再到不使用模板卡片。这可以培养他们的精细动作，手眼协调和可视化能力  
然后，再介绍骰子和游戏板的使用方法



## 更长的游戏版本

游戏比赛已经在第一个版本中描述到，在这个更长的版本中。游戏板四周的凹槽只显示底板上单色印刷的图案，这些也被计算在当中。在这个版本中，当游戏者达到有“奖杯”的位置，此处奖杯表示在四周底板单色印刷的奖杯，这样他就可以拿走属于他自己爱好活动中的拼块。

## 给有经验的游戏者的贴士

年长的孩子在游戏过程中不需要用到模板卡片或者做自我检测。这就意味着团队中的所有孩子需要全神贯注。在任何有疑问的情况下，他们可以相互谈论这些拼块。这样加强了沟通能力和团队凝聚力。

## 给老师和家长的贴士



### 对象分配 (3+) :

将所有图案拼块铺开。从游戏板的一边开始，让游戏者找到和底板单色印刷一致的拼块图案。孩子们需要仔细观察；这里培养他们的匹配能力和精细动作。



### 晨间活动 (4+) :

爱好很有趣，提供机会去尝试不同的兴趣爱好。因此，在孩子的成长中占有非常重要的地位。让孩子们带一个和自己爱好活动相关的器具到幼儿园。然后让孩子们一个一个展示他们带来的器具。他们的爱好是什么？这些爱好需要什么器具？这样可以帮助孩子们的沟通能力，并给予孩子们自信



### 墙纸 (4+) :

和孩子们一起，在杂志上找一个他们的爱好活动图片，将这个图片剪下来，用于制作墙纸。同时孩子们可以用自己的绘画来装饰墙纸。



### 游戏版本1的记忆训练 (4+) :

在附件的小册子中拷贝2份主题图案。并用剪刀分割开，用胶水粘合-然后你需要用记忆将这些图案贴纸组合成33对

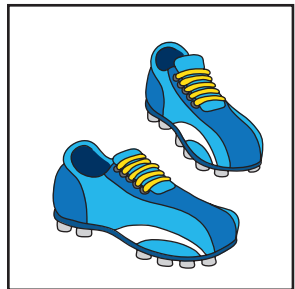
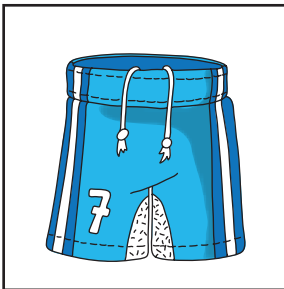
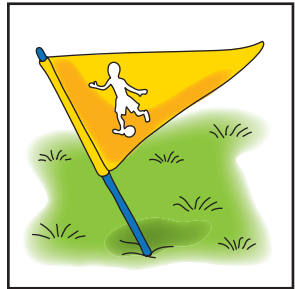
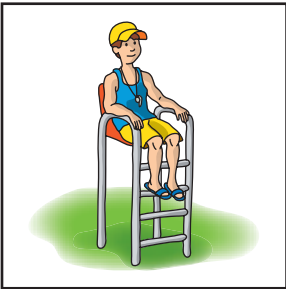
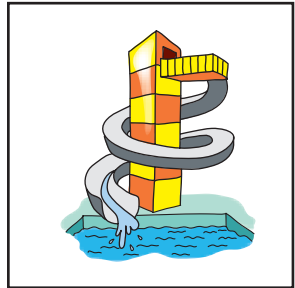
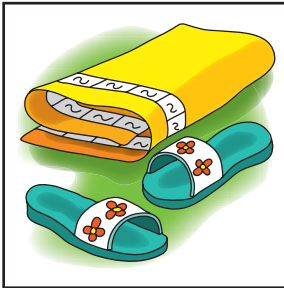
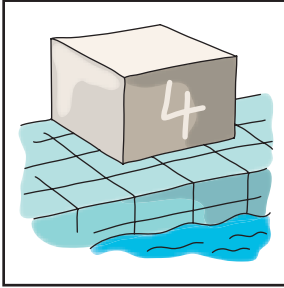
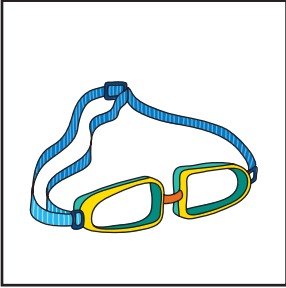
### 游戏版本2的记忆训练 (4+) :

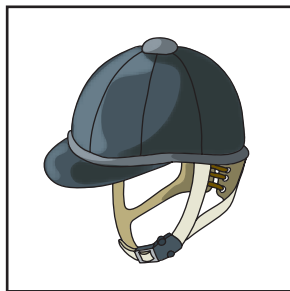
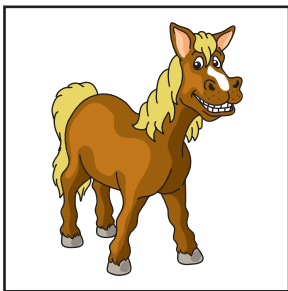
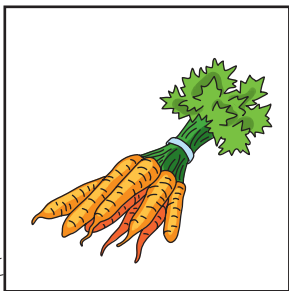
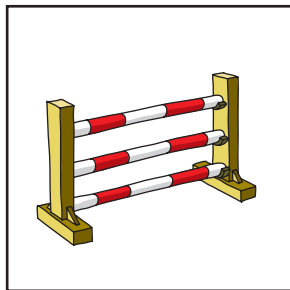
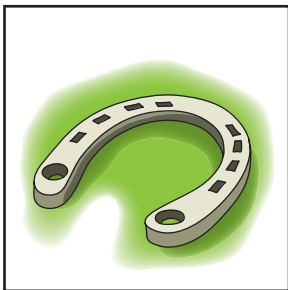
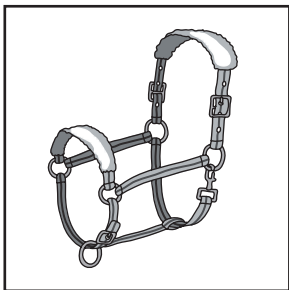
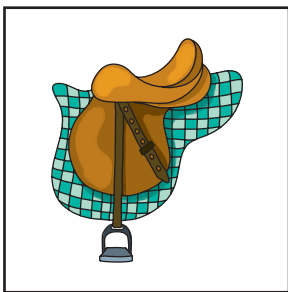
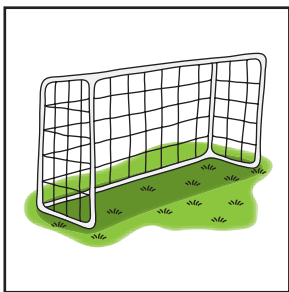
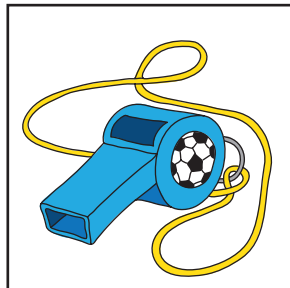
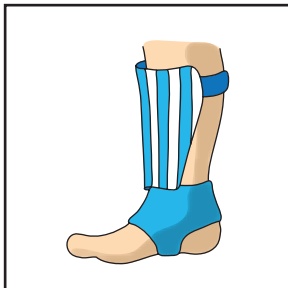
所有游戏板的拼块放到桌子上，将主题图案一面朝下。每个游戏者选择游戏板的其中一边，然后需要找到和自己选择的游戏板一边图案一致的拼块。按顺时针方向轮流

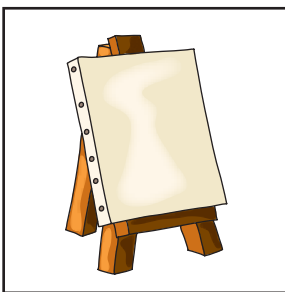
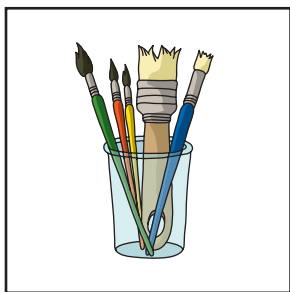
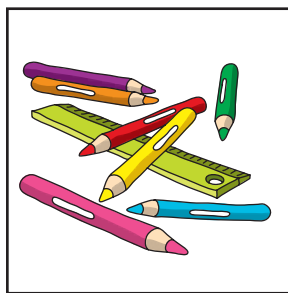
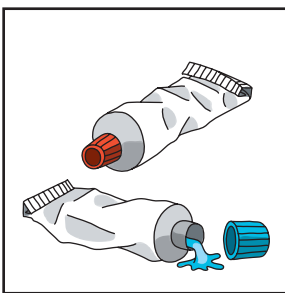
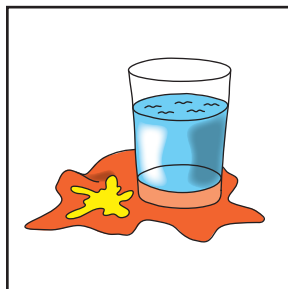
## 给家长贴士

爱好对孩子来说非常重要，尝试不同的兴趣并开发他们的能力。特别重要的是你的孩子必须享受他或者她的自由时间-因为如果孩子选择了自己的爱好，他们将会非常有趣的花大量时间去做自己喜欢活动。最好将爱好限制在1或者2个活动。孩子们应该只能用1或者2个下午的时间在自己的爱好活动上，否则如果他们花太多时间在爱好活动上，将很快就会失去热情。我们建议你用“少即使多”这句座右铭













beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
info@beleduc.de

© beleduc 2016



**Achtung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.  
**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.  
**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.  
**¡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。