

Ref. 20543



¡ADIVINA QUÉ REPRESENTO!

Objetivo:
Juego de mimica para expresarse sin palabras y fomentar la expresión corporal en el aula.

Sistema de Juego:

1. Separar las cartas por colores en cuatro grupos y colocar los distintos montones boca abajo en el centro de la mesa.
2. Se establecen turnos. Cada jugador lanza el dado y, según el color que salga, coge una carta del montón del color que corresponda. La observa y la deja boca abajo en la mesa sin que nadie la vea. Gira el reloj de arena y comienza a representar la imagen que aparece en su carta.
3. El primer jugador que adivine lo que representa antes de que se agote el tiempo del reloj de arena, se queda con la carta.
4. Si nadie lo adivina en el tiempo estipulado, se vuelve a dejar la carta boca abajo debajo de su montón y se pasa el turno al siguiente jugador.
5. Si en el dado sale la cara que tiene cuatro colores, el jugador decide de qué montón coge la carta a representar. Si en el dado sale la cruz, se pasa el turno al siguiente jugador.
6. Gana el jugador que más cartas tenga al finalizar la partida.

Sistema de juego "por equipos":

1. Hacer dos equipos.
2. Por equipos, seguir el mismo sistema de juego anteriormente explicado. Dentro de cada equipo, uno de los jugadores elegido por los integrantes del equipo, representará tantas cartas como su equipo sea capaz de adivinar durante el tiempo que dura el reloj de arena. El representante del equipo puede cambiar para el próximo turno.
3. Gana el equipo que más cartas tenga al finalizar la partida.

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



GUESS WHAT I AM!

Objective:
A mime game for expressing yourself without words, encouraging the use of bodily expression in the classroom.

Game instructions:

1. Separate the cards by colour into four groups, and arrange the different piles face down in the middle of the table.
2. Organise the turns. Each player throws the dice and, depending on the colour that comes up, picks up a card of the corresponding colour from the pile. He looks at the card and puts it back, face down on the table, without anyone else seeing it. He then turns over the hourglass and begins to act out the image appearing on the card.
3. The first player who guesses what is being acted before the time on the hourglass runs out takes the card.
4. If no one correctly guesses in the allotted time, the card is replaced face down beneath its pile, and the next player takes his or her turn.
5. If the four-colour face of the die comes up, the player can choose any pile from which to pick up the card to act out. If the cross comes up on the die, the turn moves to the next player.
6. The player with the most cards at the end wins.

"Team play" system:

1. Make two teams.
2. Follow the same playing instructions as above, but in teams. Within each team, one of the players chosen by her teammates will act out as many cards as her team is able to guess during the period marked by the hourglass. The team representative can be changed for the next turn.
3. The team with the most cards at the end wins.

WARNING! Risk of asphyxia. Not apt for children younger than 36 months. Small pieces. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



RAT MAL, WAS ICH BIN!

Ziel:
Mimikspiel, um sich ohne Worte auszudrücken und den körperlichen Ausdruck im Klassenzimmer zu fördern.

Spielsystem:

1. Die Karten nach Farben in vier Gruppen sortieren und die unterschiedlichen Stapel mit der Vorderseite nach unten auf die Tischmitte legen.
2. Reihenfolgen festlegen. Jeder Spieler würfelt und nimmt je nach der gewürfelten Farbe eine Karte vom entsprechenden Farbstapel. Er betrachtet sie und legt sie mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch, damit sie niemand sieht. Er dreht die Sanduhr um und fängt an, das Bild auf seiner Karte darzustellen.
3. Der erste Spieler, der errät, worum es sich handelt, bevor die Zeit der Sanduhr abgelaufen ist, darf die Karte behalten.
4. Falls es niemand in der festgelegten Zeit errät, wird die Karte wieder mit der Vorderseite nach unten unter den Stapel gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe.
5. Falls die Würfelseite mit vier Farben gewürfelt wird, entscheidet der Spieler, von welchem Stapel er die Karte nehmen möchte, deren Bild dargestellt werden soll. Falls das Kreuz gewürfelt wird, ist der nächste Spieler an der Reihe.
6. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten hat.

Spielsystem "mit Teams":

1. Zwei Teams bilden.
2. Beim Spielen mit Teams das oben beschriebene Spielsystem einhalten. In jedem Team stellt einer der von den Teammitgliedern gewählten Spieler so viele Karten dar, wie sein Team während der durch die Sanduhr laufenden Zeit erraten kann. Der Vertreter des Teams kann in der folgenden Runde wechseln.
3. Es gewinnt das Team, das bei Spielende die meisten Karten hat.

WARNHINWEIS: Ersticksgefahr! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleinteile. Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.



GJETT HVA JEG ER!

Målsetting:
Et mimespill for å uttrykke deg selv uten ord for å oppmuntre bruken av kroppsspråk i klasserommet.

Spillinstruksjoner:

1. Del kortene etter farge i fire grupper, og plasser de forskjellige bunkenene med bildesiden ned midt på bordet.
2. Organiser turnene. Hver spiller ruller terningen og, avhengig av hvilken farge de får, plukker et kort med tilsvarende farge fra bunken. Han ser på kortet og legger det tilbake med bildesiden ned på bordet, uten at noen andre ser det. Deretter snur han timeglasset og begynner å mime bildet på kortet.
3. Den første spilleren som gjetter hva som blir fremført før timeglasset renner ut,

ADVARSEL! Risiko for asfyxi.Passer ikke for barn under 36 måneder. Små biter. Ta vare på denne informasjonen og produsentens detaljer på et trygt sted.



GISSA VAD JAG ÄR!

trekker kortet.
4. Hvis ingen gjetter riktig innen den tildelte tiden plasseres kortet tilbake i bunken med bildesiden ned, og neste spiller tar sin tur.
5. Hvis den färfargede siden av terningen kommer opp, kan spilleren velge hvilke bunke han vil ta et kort å mime. Hvis kryset kommer opp går turen til neste spiller.
6. Spilleren som sitter igjen med flest kort vinner.

«Lagspill»-system:

1. Dann to lag.
2. Följ samme spilleinstruksjoner som over, men i lag. Innen hvert lag vil en av spillerne valgt av sine lagkamerater mime så mange kort som laget henne klarer å gjette i løpet av perioden markert av timeglasset. Lagets representant kan byttes for neste tur.
3. Laget som sitter igjen med flest kort vinner.



DEVINE CE QUE JE REPRÉSENTE !

Objectif :

Jeu de mime pour s'exprimer sans mots et pour favoriser l'expression corporelle en classe.

Système de jeu :

1. Séparer les cartes par couleurs en quatre groupes et placer les différentes piles à l'envers, au milieu de la table.
2. Chaque joueur lance le dé à tour de rôle et, en fonction de la couleur apparaissant, il prend une carte de la pile de la couleur correspondante. Il l'observe et la repose sur la table, à l'envers, de sorte que personne ne puisse la voir. Il tourne le sablier et commence à représenter l'image figurant sur sa carte.
3. Le premier joueur réussissant à deviner ce qui est représenté avant que le temps déterminé par le sablier ne soit écoulé remporte la carte.
4. Si personne ne le devine dans le temps établi, il repose la carte à l'envers, sous la pile correspondante, et il passe son tour.
5. Si la face ayant quatre couleurs apparaît sur le dé, le joueur doit décider de quelle pile il va prendre la carte à représenter. Si la croix apparaît sur le dé, il passe son tour.
6. Le joueur ayant le plus de cartes à la fin de la partie gagne celle-ci.

Système de jeu « en équipes » :

1. Faire deux équipes.
2. Par équipes, suivre les mêmes modalités de jeu que celles indiquées ci-dessus. Dans chaque équipe, l'un des joueurs choisis par les membres de l'équipe représentera autant de cartes que son équipe est capable de deviner pendant le temps indiqué par le sablier. Le représentant de l'équipe peut être une autre personne au tour suivant.
3. L'équipe ayant le plus de cartes à la fin de la partie gagne celle-ci.

ATTENTION ! Risque d'asphyxie ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



ADIVINHA AQUILO QUE IMITO!

Objetivo:

Jogo de mimica para se expressar sem palavras e fomentar a expressão corporal na aula.

Sistema de Jogo:

1. Dividir as cartas por cores em quatro grupos e colocar os diferentes montes no centro da mesa, com a face voltada para baixo.
2. E de seguida a vez de cada jogador. Cada jogador lança o dado e, conforme a cor que saia, pega numa carta do monte da cor correspondente. O jogador observa-a e coloca-a na mesa, com a face voltada para baixo e sem que mais ninguém a veja. Vira a ampulheta e começa a imitar a imagem que aparece na sua carta.
3. O primeiro jogador a adivinhar aquilo que está a imitar, antes que o tempo da ampulheta se esgote, fica com a carta.
4. Se ninguém adivinhar dentro do tempo estipulado, volta-se a colocar a carta com a face voltada para baixo debaixo do seu monte e passa-se a vez ao jogador seguinte.
5. Se sair a face do dado que tem quatro cores, o jogador decide de que monte retira a carta a imitar. Se no dado sair a cruz, passa-se a vez ao jogador seguinte.
6. No final do jogo, ganha o jogador que tiver mais cartas.

Sistema de jogo "por equipas":

1. Formar duas equipas.
2. Em equipa, seguir o mesmo sistema de jogo explicado anteriormente. Em cada equipa, um dos jogadores escolhido pelos membros do grupo, imitará o maior número de cartas que a sua equipa seja capaz de adivinhar durante o período de duração da ampulheta. Na vez seguinte, o representante da equipa pode mudar.
3. No final do jogo, ganha a equipa que tiver mais cartas.

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não é recomendado para crianças com menos de 36 meses. Peças pequenas. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



GISSA VAD JAG ÄR!

Mål:

Ett mimespel utformat för att uttrycka dig utan ord, uppmuntrandes kroppsspråk i klassrummet.

Instruktioner:

1. Dela upp korten efter färg i fyra grupper och lägg de olika högarna med framsidan nedåt mitt på bordet.
2. Bestäm turordningen. Varje spelare får ett tärningskast och plockar upp ett kort från högen med samma färg som tärningen visar. Han/hon tittar på kortet som kommer upp och lägger det med framsidan nedåt på bordet utan att någon annan ser det. Han/hon vänder sedan timglas et och börjar agera enligt bilden som fanns på kortet.

VARNING! Risk för kvävning. Ej lämplig för barn under 36 månader. Innehåller smådelar som kan sväljas eller orsaka kvävning. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.



RAAD WAT IK BEN!

Doel:

Gebaren spel om je zonder woorden uit te drukken en de lichaamsexpressie in de klas te bevorderen.

Spelsysteem:

1. Sorteer de kaarten op kleur in vier groepen en leg de verschillende stapels omgekeerd in het midden van de tafel.
2. Er wordt om de beurt gespeeld. Iedere speler gooit een dobbelsteen en afhankelijk van de kleur pakt deze een kaart uit de stapel van dezelfde kleur. Hij/zij bekijkt de kaart en legt hem omgekeerd op tafel terug zonder dat iemand anders de kaart heeft gezien. Hij/zij draait de zandloper om en begint de afbeelding die op de kaart staat uit te beelden.
3. De eerste speler die voor de looptijd van de zandloper is verstreken raadt wat er wordt uitgebeeld, knipt de kaart.
4. Als niemand het binnen de vastgestelde tijd heeft geraden, wordt de kaart weer omgekeerd onderaan de stapel gelegd en gaat de beurt naar de volgende speler.
5. Als de dobbelsteen de kant met de vier kleuren aangeeft, besluit de speler uit welke stapel hij/zij een kaart trekt om uit te beelden. Als de dobbelsteen een kruis aangeeft, gaat de beurt naar de volgende speler.
6. De speler met de meeste kaarten aan het einde van het spel heeft gewonnen.

Spelsysteem "met teams":

1. Vorm twee teams.
2. Volg met de teams hetzelfde spelsysteem als hierboven is uitgelegd. Binnen elk team beeldt een door de andere teamleden gekozen speler zoveel mogelijk kaarten uit die zijn/haar team probeert te raden binnen de looptijd van de zandloper. Er kan bij elke beurt gewisseld worden van vertegenwoordiger van het team.
3. Het team met de meeste kaarten aan het einde van het spel heeft gewonnen.

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet aanbevolen voor kinderen onder de 36 maanden. Kleine onderdelen. Bewaar deze handleiding en de gegevens van de fabrikant.



ΜΑΝΤΕΨΤΕ ΤΙ ΠΑΡΙΣΤΑΝΟ!

Σκοπός:

Παιχνίδι μίμησης με σκοπό την έκφραση χωρίς λόγια και την προώθηση της σωματικής έκφρασης στην τάξη.

Σύστημα παιχνιδιού:

1. Χωρίζετε τις κάρτες ανά χρώμα σε τέσσερις κατηγορίες και τοποθετείτε τις στοίβες από κάρτες ανάποδα στο κέντρο του τραπεζιού.
2. Οι παίκτες παίρνουν με τη σειρά. Κάθε παίκτης ρίχνει το ζάρι και, ανάλογα με το χρώμα που φέρνει, παίρνει μια κάρτα από τη στοίβα του αντίστοιχου χρώματος. Την παρατηρεί και την αφήνει κλειστή στο τραπέζι, ώστε να μην τη βλέπει κανείς. Γυρίζει την κλειθούρα και ξεκινά να παριστάνει την εικόνα που εμφανίζεται στην κάρτα του.
3. Ο πρώτος παίκτης που μαντέψει τι παριστάνει ο συμπαίκτης του πριν τελειώσει ο χρόνος της κλειθούρας κερδίζει την κάρτα.
4. Εάν δεν καταφέρει κανείς να μαντέψει σωστά στο χρόνο που ορίζεται, η κάρτα τοποθετείται κλειστή στο κάτω μέρος της στοίβας και σειρά έχει ο επόμενος παίκτης.
5. Εάν στο ζάρι εμφανιστεί η πλευρά με τα τέσσερα χρώματα, ο παίκτης αποφασίζει από ποια στοίβα θα πάρει την κάρτα που θα αναπαράσταθεί. Εάν φέρει σταυρό, παρακαλεί τη σειρά του στον επόμενο παίκτη.
6. Κερδίζει ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες στο τέλος του παιχνιδιού.

Σύστημα παιχνιδιού «με ομάδες»:

1. Δημιουργείτε δύο ομάδες.
2. Ακολουθήστε το ίδιο σύστημα παιχνιδιού που περιγράφεται παραπάνω, αυτή τη φορά κατά ομάδες. Κάθε ομάδα επιλέγει έναν από τους παίκτες της κι εκείνος αναπαριστά όσες περισσότερες κάρτες μπορεί να μαντέψει η ομάδα του στο χρόνο της κλειθούρας. Το άτομο που κάνει την αναπαράσταση μπορεί να αλλάξει στον επόμενο γύρο.
3. Κερδίζει η ομάδα με τις περισσότερες κάρτες στο τέλος του παιχνιδιού.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά μικρότερα των 36 μηνών. Περιέχει μικρά κομμάτια. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.

