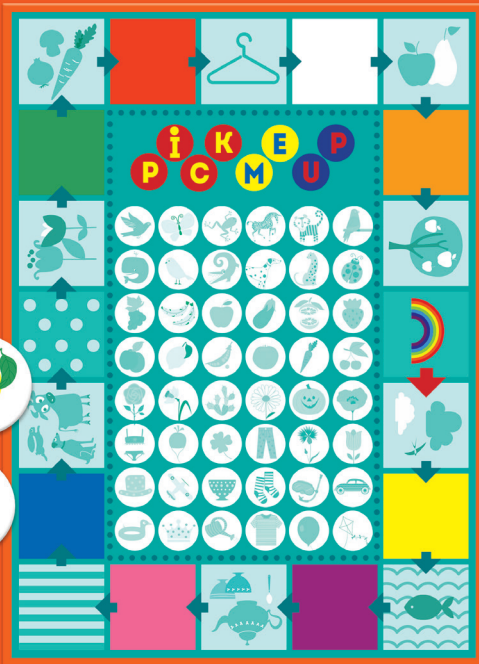


PICK ME UP

Author Babayaga – Design Delphine Chedru



Jeux de tri et de catégorisation.
Sorting and categorising game
Sortier- und
Kategorisierungsspiel
Juego de selección
y clasificación



F Règle du jeu



4 - 10 ans



2 à 4 joueurs



15 min

Contenu du jeu : 1 plateau + 1 carte "rappel de tri" + 48 jetons image + 4 pions + 1 dé.

But du jeu : Trier tous ses jetons par catégories.

Un jeu de tri qui permettra à l'enfant de développer le langage, la logique et le sens de l'observation.

Préparation du jeu : Le plateau est placé au centre de la table, la carte « rappel de tri » est posée à côté. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ arc-en-ciel. Les jetons sont répartis de manière aléatoire et en nombre égal entre les joueurs : 24 jetons pour 2 joueurs, 16 jetons pour 3 joueurs et 12 jetons pour 4 joueurs.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il lance le dé et avance sur le plateau dans le sens des flèches et du nombre de cases indiqué par le dé.



• S'il tombe sur une case couleur, il place tous les jetons de la couleur indiquée au centre du plateau.



• S'il tombe sur la case arc-en-ciel, il place tous les jetons d'une même couleur, de son choix, au centre du plateau.

• S'il tombe sur une case motif ou dessin, il place tous les jetons correspondant à la consigne de la case, au centre du plateau :



Les jetons à pois



Les jetons légumes



Les jetons objets



Les jetons fleurs



Les jetons fruits qui poussent sur un arbre



Les jetons rayures



Les jetons fruits



Les jetons vêtements



Les jetons animaux



Les jetons qui vont dans l'eau



Les jetons qui peuvent voler

N.B. : La carte "rappel de tri" reprend le détail des jetons par case.

S'il ne peut pas poser de jeton au centre du plateau car il ne possède plus ou pas de jeton correspondant à la consigne de la case, il passe son tour. Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie : quand un joueur a placé tous ses jetons sur le plateau, il remporte la partie.



Includes: 1 board, 1 “category reminder” card, 48 picture tokens, 4 counters, 1 die.

Aim of the game: To sort all the tokens into categories.

A sorting game that will help children develop their language, logic and observation skills.

Getting the game ready: The board is placed in the middle of the table, and the “category reminder” card alongside. Each player chooses a counter, and sets it on the rainbow start square.

An equal number of tokens are dealt out randomly to each player: if there are 2 players, each will get 24 tokens, 3 will get 16, and 4 will get 12.

Playing the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. When it is their turn, players roll the dice and move the number of spaces shown, following the arrows around the board.



• If they land on a colour space, they put all the tokens they have in that colour in the middle of the board.



• If they land on a rainbow space, they put all the tokens they have in a colour of their choice in the middle of the board.

- If they land on a space showing a pattern or picture, they put down all their tokens that match the rule:



Spotty tokens



Vegetable tokens



Object tokens



Flower tokens



Tokens showing fruit that grows on trees



Stripy tokens



Fruit tokens



Clothing tokens



Animal tokens



Tokens that go in water



Tokens that can fly

Note: the “category reminder” card shows which tokens go into which categories.

If the player cannot put a token in the middle of the board because they don't have any that match the rule, they miss a go. Then it is the next player's turn to throw the die.

End of the game: The first player to place all their tokens on the board wins the game.



Inhalt: 1 Spielplan, 1 Übersichtskarte für das Sortieren, 48 Bilderchips, 4 Spielfiguren, 1 Würfel.

Ziel des Spiels: Alle seine Chips nach Kategorien sortieren. Wer zuerst keine Chips mehr hat, gewinnt.

Ein Sortierspiel, mit dem das Kind Sprache, Logik und Beobachtungssinn entwickeln kann.

Spielvorbereitung: Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches und die Übersichtskarte für das Sortieren daneben gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur aus und setzt sie auf das Startfeld mit dem Regenbogen. Die Chips werden beliebig und gleichmäßig an die Spieler verteilt: 24 Chips für 2 Spieler, 16 Chips je 24 Chips bei 2 Spielern, je 16 Chips bei 3 Spielern und je 12 Chips bei 4 Spielern.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er würfelt und zieht auf dem Spielplan in Pfeilrichtung um die gewürfelte Augenzahl vor.



• Landet er auf einem Farbfeld, legt er alle seine Chips dieser Farbe in die Mitte des Spielplans, jeweils auf das entsprechende Feld.



• Landet er auf einem Regenbogenfeld, legt er alle seine Chips einer Farbe seiner Wahl in die Mitte des Spielplans.

- Landet er auf einem Feld mit einem Muster oder einer Zeichnung, legt er alle seine Chips, die dem Bild auf diesem Feld entsprechen, in die Mitte des Spielbretts.



Chips mit Punkten



Chips mit Gemüse



Chips mit einem Gegenstand



Chips mit Blumen



Chips mit Obst, das an einem Baum wächst



Chips mit Streifen



Chips mit Obst



Chips mit Kleidung



Chips mit Tieren



Chips, die ins Wasser können



Chips, die fliegen können

NB: Auf der Übersichtskarte sind die Chips und ihre Felder detailliert zu sehen.

Wenn er keine Chips in die Mitte des Spielplans legen kann, weil er keine Chips (mehr) besitzt, die dem betretenen Feld entsprechen, muss er aussetzen. Danach würfelt der nächste Spieler.

Spielende: Wenn ein Spieler alle seine Chips auf den Spielplan abgelegt hat, gewinnt er das Spiel.



Inhoud: 1 spelbord, 1 sorteerkart, 48 fiches met afbeeldingen, 4 pionnen, 1 dobbelsteen.

Doel van het spel: alle fiches sorteren op categorie.

Een sorteerspel waarbij het kind zijn kennis van taal, logica en zijn observatievermogen kan ontwikkelen.

Vorbereiding van het spel: het spelbord wordt in het midden van de tafel gezet en de sorteerkart wordt ernaast gelegd. Elke speler kiest een pion die hij op het startvakje met de regenboog plaatst.

De fiches worden willekeurig verdeeld waarbij elke speler evenveel fiches krijgt. 24 fiches bij 2 spelers, 16 fiches bij 3 spelers en 12 fiches bij 4 spelers.

Spelverloop: de jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Hij werpt de dobbelsteen en gaat met zijn pion evenveel vakjes vooruit (in de richting van de pijlen) als het aantal ogen op de dobbelsteen.



• Als hij op een gekleurd vakje terechtkomt, zet hij alle fiches met dezelfde kleur in het midden van het spelbord.



• Als hij op het vakje met de regenboog terechtkomt, kiest hij een kleur en zet hij alle fiches met deze kleur in het midden van het spelbord.

- Als hij op een vakje met een motief of afbeelding terechtkomt, verplaatst hij alle fiches die overeenkomen met wat er op het vakje staat naar het midden van het spelbord:



De fiches met stippen



De fiches met groenten



De fiches met voorwerpen



De fiches met bloemen



De fiches met fruit dat aan een boom groeit



De fiches met strepen



De fiches met fruit



De fiches met kleding



De fiches met dieren



De fiches met alles wat met water te maken heeft



De fiches met alles wat in de lucht vliegt

NB: op de sorteerkart zie je welke fiches bij welk vakje horen.

Als de speler geen fiche in het midden van het spelbord kan leggen omdat hij geen fiche (meer) heeft dat overeenkomt met wat er op het vakje staat, is de volgende speler aan de beurt. De volgende speler mag dan de dobbelsteen gooien.

Einde van het spel: als een speler al zijn fiches op het spelbord heeft geplaatst, heeft hij gewonnen.



Contenido: 1 tablero, 1 carta de ayuda, 48 fichas de imágenes, 4 peones y 1 dado.

Objetivo del juego: separar todas sus fichas por categorías.

Un juego de clasificación que permitirá al niño desarrollar el lenguaje, la lógica y la capacidad de observación.

Preparación del juego: se pone el tablero en el centro de la mesa y la carta de ayuda al lado. Cada jugador elige un peón y lo pone en la casilla de salida del arcoíris.

Se reparten las fichas aleatoriamente de forma que todos los jugadores reciban el mismo número: 24 fichas con 2 jugadores, 16 fichas con 3 jugadores o 12 fichas con 4 jugadores.

Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador tira el dado y avanza en el tablero en el sentido de las flechas el número de casillas que haya salido.



• Si cae en una casilla de un color, pone todas las fichas de ese color que tenga en el centro del tablero.



• Si cae en la casilla del arcoíris, pone todas las fichas que tenga de un mismo color -el que quiera- en el centro del tablero.

- Si cae en una casilla con un estampado o dibujo, pone todas las fichas que tenga que coincidan con lo que indica esa casilla:



Fichas de lunares



Fichas de verduras



Fichas de objetos



Fichas de flores



Fichas de frutas que crecen
en un árbol



Fichas a rayas



Fichas de frutas



Fichas de ropa



Fichas de animales



Fichas que van por el agua



Fichas que vuelan

Nota: la carta de ayuda detalla las fichas por casillas.

Si el jugador no puede poner ninguna ficha en el centro del tablero porque no tiene o no le queda ninguna que coincida con lo que indica la casilla, pasa el turno. Entonces le toca al siguiente jugador tirar el dado.

Fin de la partida: cuando un jugador ha puesto todas sus fichas en el tablero, gana la partida.



Contenuto: 1 tabellone, 1 carta “promemoria”, 48 gettoni con immagini, 4 pedine, 1 dado.

Scopo del gioco: suddividere tutti i propri gettoni per categoria.

Un gioco di smistamento che permette al bambino di sviluppare linguaggio, logica e spirito di osservazione.

Preparazione del gioco: il tabellone viene sistemato al centro del tavolo, con accanto la carta “promemoria”. Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza raffigurante un arcobaleno.

I gettoni vengono distribuiti in maniera casuale e in numero uguale tra tutti i giocatori: 24 gettoni a testa per 2 giocatori, 16 gettoni per 3 giocatori e 12 gettoni per 4 giocatori.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore lancia il dado e avanza sul tabellone nel senso delle frecce e del numero di caselle indicato dal dado.



- Se arriva su una casella colorata, posizionerà al centro del tabellone tutti i gettoni del colore indicato.



- Se arriva su una casella arcobaleno, posizionerà al centro del tabellone tutti i gettoni di un colore a sua scelta.

- Se arriva su una casella con un motivo o un disegno, posizionerà al centro del tabellone tutti i gettoni corrispondenti all'indicazione della casella:



gettoni a pois



gettoni raffiguranti ortaggi



gettoni raffiguranti oggetti



gettoni raffiguranti fiori



gettoni raffiguranti frutti
che crescono sugli alberi



gettoni a strisce



gettoni raffiguranti frutti



gettoni raffiguranti vestiti



gettoni raffiguranti animali



gettoni raffiguranti animali e
oggetti che vanno in acqua



gettoni raffiguranti animali
e oggetti che volano

NB: la carta "promemoria" riprende il dettaglio dei gettoni richiesti dalla casella.

Se il giocatore non può posizionare gettoni al centro del tabellone, perché non ne possiede più o perché nessuno dei suoi gettoni corrisponde all'indicazione della casella, passa il turno. Tocca poi al giocatore seguente lanciare il dado.

Fine del gioco: il primo giocatore che sistema tutti i propri gettoni sul tabellone, vince la partita.



Conteúdo: 1 tabuleiro, 1 carta "lembrete de ordenação", 48 fichas de imagem, 4 peões e 1 dado.

Objetivo do jogo: ordenar todas as suas fichas por categoria.

Um jogo de ordenação que permitirá à criança desenvolver a linguagem, a lógica e o sentido da observação.

Preparação do jogo: o tabuleiro é colocado no centro da mesa e a carta "lembrete de ordenação" é colocada ao lado. Cada jogador escolhe um peão que coloca na casa de partida arco-íris.

As fichas são distribuídas aleatoriamente e em número igual entre os jogadores: 24 fichas para 2 jogadores, 16 fichas para 3 jogadores e 12 fichas para 4 jogadores.

Decorrer do jogo: começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Lança o dado e avança pelo tabuleiro no sentido das setas e no número de casas indicado pelo dado.



- Se cair numa casa colorida, coloca todas as fichas da cor indicada no centro do tabuleiro.



- Se cair na casa do arco-íris, coloca todas as fichas da mesma cor, da sua escolha, no centro do tabuleiro.

• Se cair numa casa com um padrão ou desenho, coloca todas as fichas correspondentes à instrução indicada na casa:



As fichas às pintas



As fichas de legumes



As fichas de objetos



As fichas de flores



As fichas de frutas que crescem numa árvore



As fichas às riscas



As fichas de frutas



As fichas de vestuário



As fichas de animais



As fichas que podem andar na água



As fichas que podem voar

Nota: a carta “lembrete de ordenação” retoma os detalhes das fichas por casa.

Se o jogador não conseguir colocar uma ficha no centro do tabuleiro porque não tem ou já não tem uma ficha correspondente à instrução indicada na casa, passa a sua vez. Depois, é a vez do jogador seguinte lançar o dado.

Fim do jogo: quando um jogador tiver colocado todas as suas fichas no tabuleiro, ganha o jogo.



Innehåll: 1 spelplan, 1 kort "sorteringsordning", 48 bildsymboler, 4 spelpjäser, 1 tärning.

Spelets mål: sortera alla bildsymbolerna efter kategori.

Ett sorteringsspel som gör det möjligt för barn att utveckla språk, logik och känsla för observation.

Spelförberedelse: Spelplanen placeras i mitten av bordet, kortet med "sorteringsordningen" läggs vid sidan om. Varje spelare väljer en spelpjäs och ställer den på startrutan med en regnbåge. Symbolerna delas slumpmässigt ut i lika antal mellan spelarna: 24 symboler för 2 spelare, 16 symboler för 3 spelare och 12 symboler för 4 spelare.

Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Spelaren kastar tärningen och flyttar det antal steg som tärningen visar i pilarnas riktning.



• Om hen hamnar på en färgruta placerar hen alla symboler för den angivna färgen i mitten av spelplanen.



• Om hen hamnar på en regnbågsruta placerar hen alla symboler i en färg som hen väljer i mitten av spelplanen.

- Om hen hamnar på en ruta med ett motiv eller teckning placerar hen alla symboler som motsvarar instruktionen på rutan i mitten av spelplanen.



Prickiga symboler



Grönsakssymboler



Objektsymboler



Blomsymboler



Symboler med frukt som växer i träd



Randiga symboler



Fruktsymboler



Klädessymboler



Djursymboler



Symboler som hör hemma i vatten



Symboler som kan flyga

OBS: kortet "sorteringsordning" visar detaljerna om symbolen per ruta.

Om hen inte kan placera en symbol i mitten av spelplanen eftersom hen inte längre har någon symbol eller ingen symbol som motsvarar rutans instruktioner, står hen över sin tur hen över sin tur. Sedan är det nästa speles tur att kasta tärningen.

Spelets slut: när en spelare har placerat alla sina symboler på spelplanen vinner hen omgången.

Ett spel av Babayaga



Indhold: 1 plade, 1 "sorteringskort", 48 jetoner med billede, 4 brikker, 1 terning.

Spilleets formål: At sortere alle sine jetoner efter kategori.

Et sorteringsspil, som giver barnet mulighed for at udvikle sit sprog, sin logiske sans og observationssans.

Forberedelse af spillet: Pladen lægges midt på bordet, "sorteringskortet" lægges ved siden af. Hver spiller vælger en brik og sætter den på startfeltet med regnbuen.

Jetonerne fordeles vilkårligt mellem spillerne med lige mange til hver: 24 jetoner til 2 spillere, 16 jetoner til 3 spillere og 12 jetoner til 4 spillere.

Spilleregler: Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Spilleren kaster terningen og rykker frem på pladen i pilens retning med det antal felter, som terningen viser.



• Hvis han/hun lander på et farvet felt, skal alle spillerens jetoner i den viste farve lægges i midten af pladen.



• Hvis han/hun lander på regnbuefeltet, skal alle spillerens jetoner i én farve efter eget valg lægges i midten af pladen.

- Hvis han/hun lander på et felt med et motiv eller en tegning, skal spilleren lægge alle de relevante jetoner på feltet:



Jetoner med ærter



Jetoner med grøntsager



Jetoner med genstande



Jetoner med blomster



Jetoner med frugt, som vokser på et træ



Jetoner med striber



Jetoner med frugt



Jetoner med beklædningsgenstande



Jetoner med dyr



Jetoner, som har noget med vand at gøre



Jetoner, som kan flyve

NB: "Sorteringskortet" bestemmer, hvilke jetonerne der skal ligge i hvert felt.

Hvis ikke man kan lægge en jeton i midten af pladen, fordi man ikke har flere jetoner, eller man ikke har en jeton, der passer til feltet, går turen videre. Så er det den næste spillers tur til at kaste sin terning.

Spillets afslutning: Når en spiller har lagt alle sine jetoner på pladen, vinder han/hun spillet.



В комплекте: 1 игровое поле, 1 карта с подсказками, 48 карточек с изображениями, 4 фишки, 1 кубик.

Цель игры: разложить все свои карточки по категориям.

Игра на сортировку, которая поможет ребенку развить речь, логику и наблюдательность.

Подготовка к игре. Игровое поле положите в центре стола. Рядом положите карту с подсказками. Каждый игрок выбирает фишку и ставит ее в исходную ячейку «радуга». Раздайте карточки игрокам в случайном порядке: по 24 карточки каждому при игре вдвоем, по 16 при игре втроем и по 12 при игре вчетвером.

Ход игры. Игру начинает самый младший игрок, затем право хода переходит по часовой стрелке. Игрок бросает кубик и перемещает свою фишку на поле по стрелкам на количество клеток, выпавшее на кубике.



- Если игрок остановился на цветной клетке, он кладет все карточки этого цвета в центр игрового поля.



- Если игрок остановился на клетке «радуга», он кладет в центр поля все карточки одного цвета на свой выбор.

- Если игрок остановился на клетке с рисунком, он кладет в центр поля все карточки указанной категории:



Горошек



Овощи



Предметы



Цветы



Плоды, выросшие на дереве



Полоски



Фрукты



Одежда



Животные



Водоплавающие



Летающие

Примечание. На карте с подсказками указано, какие карточки подходят для каждой клетки.

Если игрок не может положить карточку в центр поля, поскольку у него нет соответствующих карточек, он пропускает ход. Затем кубик бросает следующий игрок.

Конец игры: выигрывает игрок, выложивший все свои карточки на поле.