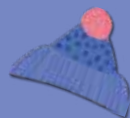
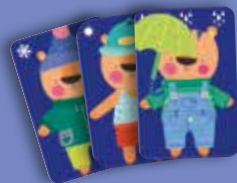


FR EN DE
ES IT

RAPIDO MÉTÉO

3-6 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Content
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

RAPIDO MÉTÉO

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Содержание



x 3



x 36



x 24

But du jeu :

Habiller correctement son tigre d'après la tenue décrite.

• Pour une partie à 2 joueurs : Mode coopération

Dans une partie à 2 joueurs l'important est de faire comprendre à l'enfant que l'écoute doit être attentive et qu'il faut bien mémoriser toutes les informations données pour réussir le défi. De la même façon quand l'enfant est le meneur il doit comprendre qu'il faut décrire correctement ce qu'il voit afin de permettre à l'autre de réussir.

Mise en place :

Seul un set de vêtement est étalé au centre de la table.

On dispose les cartes en piles, face cachée, à côté et chaque joueur prend un tigre à habiller qu'il pose devant lui.

Déroulement du jeu :

Chacun à leur tour, les joueurs vont être « Meneur », celui qui décrit comment est vêtu le tigre ou « Joueur » celui qui habille le tigre.

Le plus âgé commence par être le meneur, le plus jeune celui qui habille.

Le meneur tire une carte et décrit la tenue du tigre pendant que l'autre ferme les yeux.

Exemple

« Il fait froid, Théo porte un bonnet bleu à pompon rose, un manteau vert et un pantalon rouge à carreaux. »

Les visuels en haut de la carte permettent de donner le temps qu'il fait, et réduire ainsi les possibilités dans le choix des vêtements à mémoriser.

À la fin de la description, le joueur ouvre les yeux et tente de recomposer de mémoire la tenue correcte sur son tigre.

Dès qu'il pense avoir terminé, il annonce « habillé! » et on vérifie avec la carte du meneur :

- Si c'est correct, les joueurs gagnent la carte.
- Sinon, les joueurs regardent où est l'erreur et discutent ensemble afin de la comprendre (mémoire qui flanche, ou description incomplète ...)



Puis on remet les vêtements au centre de la table, le Joueur devient le Meneur et inversement.

Il tire une nouvelle carte ... et ainsi de suite.

Fin du jeu :

La partie se termine dès que 10 cartes ont été gagnées.

• Pour une partie à 3 joueurs : Mode mémoire et rapidité

Dans une partie à 3 joueurs une écoute attentive et une bonne mémoire ne seront plus suffisantes ... il faudra également faire preuve de rapidité !

Mise en place :

Tous les vêtements (les 2 sets) sont disposés au centre. On dispose les cartes en piles, face cachée. Chaque joueur prend un tigre à habiller.

Déroulement du jeu :

À tour de rôle, l'un des joueurs est le meneur, les 2 autres joueurs jouent l'un contre l'autre.

Ils se retournent ou ferment les yeux. Le meneur tire une carte et la décrit à haute voix.

Lorsque la description est terminée, les joueurs ouvrent les yeux. Ils doivent s'emparer des vêtements qui correspondent à la tenue qui vient d'être décrite le plus rapidement possible, et habiller leur tigre.

Le plus rapide crie « habillé! ». On vérifie avec la carte si la tenue est correcte.

- Si oui, il gagne la carte et la pose devant lui.
- Si non, il ne gagne pas la carte, qui est remise à la fin de la pioche.
- Si la carte n'est pas gagnée à cause d'une erreur dans la description, le meneur est pénalisé et perd une carte déjà gagnée (s'il en possède une).

Puis on remet les vêtements au centre de la table, le joueur suivant prend le rôle du meneur et tire une nouvelle carte, etc.

Fin du jeu :

La partie se termine lorsque qu'il n'y a plus de carte dans la pioche: celui qui en a gagné le plus, remporte la partie.

Un jeu Babayaga.

**Aim of the game:**

Dress your tiger in the outfit described.

• For a 2-player game: Cooperation mode

In a 2-player game, it is important for the child to understand that they must listen carefully and memorise all the information given to successfully complete the challenge. Similarly, when a child is Leader, they must understand that they have to correctly describe what they see to help the other player to succeed.

Set up:

One set of clothes is spread out in the centre of the table. The cards are placed face-down in a pile next to the clothes and each player takes a tiger to dress and places it in front of them.

How to play:

The players take it in turns to be the “Leader”, who describes how the tiger is dressed, and the “Player”, who dresses the tiger.

The oldest is Leader first and the youngest dresses their tiger.

The Leader picks a card and describes the tiger’s outfit while the other player closes their eyes.

Example

«It’s cold, so Teo is wearing a blue hat with a pink bobble, a green coat and red checked trousers.»

The Leader can use the pictures at the top of the card to indicate what the weather is like, so there are fewer clothing options to memorise.

At the end of the description, the Player opens their eyes and tries to dress their tiger correctly from memory.

As soon as they think they have finished, they shout “dressed!” and then check the Leader’s card:

- If it is correct, the players win the card.
- If not, the players try to find the mistake and discuss to try and understand what happened (e.g. memory lapse or incomplete description).



Then the clothes are put back in the centre of the table and the Player becomes the Leader and vice-versa. They pick a new card... and so on.

End of the game:

The game ends when 10 cards have been won.

• For a 3-player game: Memory and speed mode

In a 3-player game, listening carefully and having a good memory won’t be enough... you will also need to be fast!

Set up:

All the clothes (both sets) are spread out in the centre. The cards are placed face-down in a pile.

Each player takes a tiger to dress.

How to play:

The players take it in turns to be the Leader, while the other two players play against one another.

They turn around or close their eyes. The Leader picks a card and describes it out loud.

At the end of the description, the players open their eyes. They must grab the clothes that fit the outfit that has just been described as quickly as possible and dress their tiger.

The fastest shouts out “dressed!”. The player checks the card to see if the outfit is correct.

- If it is, they win the card and place it in front of them.
- If not, they don’t win the card and it is put back into the pile.
- If the card is not won because of an error in the description, the Leader is penalised and loses one of the cards they have won (if they have any).

The clothes are then put back in the centre of the table and the next player takes on the role of Leader and picks a new card, etc.

End of the game:

The game ends when there are no cards left in the pile: the player with the most cards wins.

A game by Babayaga.

**Ziel des Spiels:**

Seinen Tiger entsprechend des beschriebenen Outfits richtig ankleiden.

• Für ein Spiel mit 2 Spielern: Zusammenarbeit

Bei einem Spiel mit zwei Spielern kommt es darauf an, dem Kind klar zu machen, dass es genau zuhören und sich alle Informationen merken muss, um die Aufgabe zu bestehen. Wenn das Kind der Spielleiter ist, muss es verstehen, dass es richtig beschreiben muss, was es sieht, damit der andere Erfolg hat.

Spielvorbereitung:

In der Mitte des Tisches liegt nur ein Kleidungsset. Die Karten werden verdeckt nebeneinander auf einen Stapel gelegt und jeder Spieler nimmt sich einen Tiger zum Anziehen und legt ihn vor sich ab.

Spielablauf:

Die Spieler sind abwechselnd der „Spielleiter“, also derjenige, der beschreibt, wie der Tiger gekleidet ist, oder der „Spieler“, also derjenige, der den Tiger anzieht.

Der Älteste ist zunächst der Spielleiter, der Jüngste kleidet den Tiger an.

Der Spielleiter zieht eine Karte und beschreibt das Outfit des Tigers, während der andere die Augen schließt.

Beispiel

„Es ist kalt, Theo trägt eine blaue Mütze mit rosa Pompon, einen grünen Mantel und eine rote Hose mit Karos.“

Die Bilder oben auf der Karte zeigen das Wetter an und verringern so die Auswahlmöglichkeiten bei der Kleidung, die ihr euch merken müsst.

Am Ende der Beschreibung öffnet der Spieler seine Augen und versucht, sich an das richtige Outfit seines Tigers zu erinnern.

Sobald er sagt, dass er fertig ist, sagt er „Angezogen!“ und ihr vergleicht mit der Karte des Spielleiters:

- Wenn es richtig ist, gewinnen die Spieler die Karte.
- Wenn nicht, schauen sich die Spieler den Fehler an und besprechen ihn gemeinsam, um ihn zu verstehen (schlechtes Gedächtnis, unvollständige Beschreibung ...)



Dann werden die Kleidungsstücke wieder in die Tischmitte gelegt, der Spieler wird zum Spielleiter und umgekehrt. Er zieht eine neue Karte ... und so weiter.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, sobald ihr 10 Karten gewonnen habt.

• Für ein Spiel mit 3 Spielern: Gedächtnis und Geschwindigkeit

Bei einem Spiel mit 3 Spielern reichen aufmerksames Zuhören und ein gutes Gedächtnis nicht aus ... man muss auch schnell sein!

Spielvorbereitung:

Legt alle Kleidungsstücke (beide Sets) in die Mitte. Legt die Karten verdeckt auf einen Stapel.

Jeder Spieler nimmt einen Tiger zum Ankleiden.

Spielablauf:

Einer der Spieler übernimmt abwechselnd die Rolle des Spielleiters, die anderen beiden Spieler spielen gegeneinander. Sie drehen sich um oder schließen die Augen. Der Spielleiter zieht eine Karte und beschreibt sie laut.

Wenn die Beschreibung beendet ist, öffnen die Spieler ihre Augen. Sie müssen so schnell wie möglich die Kleidung nehmen, die zu dem gerade beschriebenen Outfit passt, und ihren Tiger anziehen.

Der Schnellste von ihnen ruft „Angezogen!“. Vergleicht mit der Karte, ob das Outfit richtig ist.

- Wenn ja, gewinnt er die Karte und legt sie vor sich hin.
- Wenn nicht, gewinnt er die Karte nicht und legt sie wieder unter den Stapel.
- Wenn die Karte aufgrund eines Fehlers in der Beschreibung nicht gewonnen wird, wird der Spielleiter bestraft und verliert eine bereits gewonnene Karte (falls er eine hat).

Dann werden die Kleidungsstücke wieder in die Tischmitte gelegt, der nächste Spieler übernimmt die Rolle des Spielleiters und zieht eine neue Karte, usw.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn keine Karten mehr auf dem Stapel sind: Der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat, gewinnt das Spiel.

**Objetivo del juego:**

vestir correctamente al tigre en función del conjunto indicado.

• Para una partida de 2 jugadores: modo de juego colaborativo

En una partida de 2 jugadores, es importante explicar al niño que debe prestar mucha atención y memorizar bien toda la información que se le da para superar el reto. Del mismo modo, cuando el niño sea el Guía, este tiene que entender que su labor consiste en describir correctamente lo que ve para que el otro jugador pueda superar el reto.

Preparación:

solo uno de los set de prendas de ropa se coloca en el centro de la mesa.

Las cartas se ponen boca abajo en una pila, a un lado, y cada jugador coge un tigre para vestir y lo coloca delante de él.

Desarrollo del juego:

Cada uno a su turno, los jugadores harán de «guía», es decir, el encargado de describir cómo va vestido el tigre, o de «jugador», el encargado de vestir al tigre.

El más mayor empieza siendo el Guía y el más joven, el que viste.

El Guía coge una carta y describe el conjunto del tigre mientras el otro cierra los ojos.

Ejemplo

«Hace frío, Teo lleva un gorro azul con un pompón rosa, un abrigo verde y un pantalón rojo de cuadros.»

Los visuales que aparecen en la parte superior de la carta sirven para decir qué tiempo hace y limitar así las posibilidades a la hora de memorizar las diferentes prendas.

Al terminar la descripción, el Jugador abre los ojos e intenta recomponer de memoria el conjunto correcto en su tigre.

Cuando haya terminado, gritará: «¡Vestido!» y se comprueba el conjunto con la carta del Guía:

- Si es correcto, los jugadores ganan la carta.
- Si no, los jugadores observan dónde está el error y dialogan para tratar de entenderlo (fallo de memoria o descripción incompleta...)



Después, las prendas de ropa se colocan en el centro de la mesa y el Jugador pasa a ser Guía y viceversa. El Guía coge una nueva carta... y así sucesivamente.

Final del juego:

la partida termina tras ganar 10 cartas.

• Para una partida de 3 jugadores: modo de juego de memorización y rapidez

En una partida de 3 jugadores, no solo bastará con prestar mucha atención y tratar de memorizar... ¡también será necesario actuar con rapidez!

Preparación:

Todas las prendas de ropa (los 2 set) se colocan en el centro. Se ponen las cartas boca abajo, en una pila. Cada jugador coge un tigre para vestir.

Desarrollo del juego:

Cada uno a su turno, uno de los jugadores hace de Guía y los otros 2 jugadores juegan el uno contra el otro. Se ponen de espaldas o cierran los ojos. El Guía coge una carta y la describe en voz alta.

Una vez terminada la descripción, los jugadores se dan la vuelta o abren los ojos. Estos deberán hacerse con las prendas de ropa correspondientes al conjunto descrito lo más rápidamente posible y vestir a su tigre.

El más rápido gritará: «¡Vestido!». Se comprueba si el conjunto es correcto con ayuda de la carta.

- Si lo es, el jugador gana la carta y la coloca delante.
- Si no, no gana la carta y esta se coloca al final del montón de cartas.
- Si el Jugador no ha ganado la carta por un error en la descripción, el Guía es penalizado y pierde una de las cartas que ha ganado (en caso de que tenga alguna).

Después, las prendas de ropa se colocan de nuevo en el centro de la mesa y el Jugador siguiente pasa a ser Guía y coge una nueva carta, etc.

Fin de la partida:

La partida termina cuando ya no quedan cartas en el montón: el que más cartas haya conseguido, gana la partida.

Un juego de Babayaga.

**Scopo del gioco:**

Vestire correttamente la propria tigre in base alla descrizione fornita.

• Per una partita a 2 giocatori: modalità collaborazione

In una partita a 2 giocatori, l'importante è far capire al bambino che deve ascoltare attentamente e deve memorizzare tutte le informazioni date per vincere la sfida. Allo stesso modo, quando il bambino è il narratore deve capire che è necessario descrivere correttamente ciò che vede per permettere all'altro di vincere.

Preparazione:

Al centro del tavolo viene posizionato un solo set di vestiti. Si fa una pila di carte a lato, a faccia in giù, e ogni giocatore prende una tigre da vestire che appoggia davanti a sé.

Svolgimento del gioco:

a turno, ogni giocatore sarà "narratore", colui che descrive com'è vestita la tigre, o "giocatore", colui che veste la tigre.

Il giocatore più grande svolge per primo il ruolo di narratore, mentre il più giovane veste la tigre.

Il narratore pesca una carta e descrive i vestiti della tigre mentre l'altro chiude gli occhi.

Esempio

"Fa freddo, Teo porta una berretta blu con un pompon rosa, un giubbotto verde e dei pantaloni rossi a quadri.»

Sulla carta, le immagini in alto consentono di dire che tempo fa e di ridurre in questo modo le possibilità nella scelta dei vestiti da memorizzare.

Alla fine della descrizione, il giocatore apre gli occhi e prova a ritrovare, con l'aiuto della memoria, i vestiti giusti che indossa la sua tigre.

Non appena ha terminato, dice: "Vestita! " e si procede alla verifica con la carta del narratore:

- se gli abiti sono giusti, i giocatori vincono la carta.
- altrimenti, i giocatori guardano dov'è l'errore e discutono insieme per capirlo (problema di memoria, descrizione incompleta...)



Poi si rimettono i vestiti al centro del tavolo e il giocatore diventa il narratore e viceversa.

Pesca una nuova carta... E così via.

Fine del gioco:

la partita termina quando sono state vinte le 10 carte.

• Per una partita a 3 giocatori: modalità memoria e rapidità

In una partita a 3 giocatori, non sarà più sufficiente ascoltare attentamente e avere una buona memoria... Sarà anche necessario dar prova di rapidità!

Preparazione:

Tutti i vestiti (i 2 set) sono disposti al centro. Si fa una pila di carte a lato, a faccia in giù. Ciascun giocatore prende una tigre da vestire.

Svolgimento del gioco:

A turno, uno dei giocatori è il narratore e gli altri 2 giocano uno contro l'altro. Si girano e chiudono gli occhi. Il narratore pesca una carta e la descrive a voce alta.

Quando la descrizione è finita, i giocatori aprono gli occhi. Devono accaparrarsi i vestiti che corrispondono alla descrizione il più rapidamente possibile e vestire la tigre.

Il più rapido grida: "Vestita! ". Si verifica che vestiti siano corretti con la carta.

- Se sono giusti, il giocatore vince la carta e la mette davanti a sé.
- Se sono sbagliati, non vince la carta, che viene rimessa in fondo al mazzo.
- Se la carta non viene vinta a causa di un errore nella descrizione, il narratore è penalizzato e perde una carta già vinta (se ne possiede una).

Poi si rimettono i vestiti al centro del tavolo e il giocatore successivo assume il ruolo di narratore e pesca una nuova carta, ecc.

Fine del gioco:

La partita finisce quando non ci sono più carte nel mazzo: il vincitore è quello che ne ha vinte di più.

Un gioco di Babayaga.

**Objetivo do jogo:**

Vestir corretamente o tigre de acordo com a descrição.

• Para uma partida com 2 jogadores: Modo cooperativo

Numa partida com 2 jogadores o importante é fazer entender à criança que deve escutar atentamente e memorizar todas as informações descritas para conseguir ganhar. Do mesmo modo, quando a criança se torna líder, ela deve compreender que é preciso descrever corretamente o que vê para permitir ao outro jogador ganhar.

Preparação:

Colocar todas as peças de um conjunto no centro da mesa. Pousar o baralho de cartas, voltado para baixo, ao lado das peças e cada jogador escolhe um tigre para vestir que põe à sua frente.

Como jogar:

Cada jogador toma, sucessivamente, a posição de “líder” descrevendo como o tigre está vestido ao “jogador” que deve vesti-lo.

O mais velho começa por ser líder, o mais jovem deve vestir o tigre.

O líder pega numa carta e descreve a vestimenta do tigre enquanto o outro jogador ouve com os olhos fechados.

Exemplo

«Está frio, Théo está vestido com um capuz azul com pompom cor-de-rosa, um casaco verde e calças encarnadas em xadrez.»

Os visuais no cimo da carta indicam a meteorologia e diminuem assim as possibilidades de escolha das roupas que devem ser memorizadas.

No final da descrição, o jogador abre os olhos e tenta reconstituir de memória a vestimentária correta do tigre.

Assim que termina, anuncia: “Vestido!” e verifica comparando com a carta do líder:

- Se o tigre está bem vestido, os jogadores ganham essa carta.
- No caso contrário, os jogadores detetam o erro e tentam perceber, juntos, qual foi a causa (memória que falhou ou descrição incompleta?)



Em seguida, voltam a pôr as peças de roupa no centro da mesa, o jogador passa a ser o líder, e inversamente. Ele tira outra carta...e assim de seguida.

Fim do jogo:

A partida termina assim que se ganha 10 cartas.

• Para uma partida com 3 jogadores: Modo memória e rapidez

Numa partida com 3 jogadores, não basta estar atento e ter boa memória...também é preciso ser rápido!

Preparação:

Todas as roupas (os 2 conjuntos) devem ser colocadas no centro da mesa. O baralho pousado com as cartas voltadas para baixo. Cada jogador pega num tigre.

Como jogar:

Sucessivamente, cada jogador é líder e os 2 restantes são adversários. Põem-se de costas um para o outro ou fecham os olhos. O líder tira uma carta e descreve-a em voz alta.

Terminada a descrição, os jogadores abrem os olhos. Em seguida, pegam nas peças de roupa correspondentes à indumentária descrita e vestem o respetivo tigre o mais rapidamente possível.

O primeiro a terminar grita “Vestido!”. Verifica-se se a indumentária está correta.

- No caso afirmativo, ele ganha a carta e põe-na à sua frente.
- No caso negativo, ele não ganha a carta e enfia-a sob o baralho.
- Se a carta não foi ganha devido a erro na descrição, o líder perde uma das cartas que ganhou (se possuir alguma).

Em seguida, volta-se a pôr as peças de roupa no centro da mesa, o jogador seguinte passa a ser líder e tira uma carta, etc.

Fim do jogo:

A partida termina quando deixa de haver cartas no baralho, quem tiver mais cartas é quem vence a partida.

Um jogo Babayaga.

Doel van het spel:

De tijger precies volgens de beschrijving aankleden.

• Bij 2 spelers draait dit spel om samenwerken

Wanneer het spel met 2 spelers wordt gespeeld, is het belangrijk dat je kind goed luistert en de volledige beschrijving onthoudt om de tijger op de juiste manier aan te kleden. Wanneer je kind de leider is, moet hij een volledige beschrijving kunnen geven zodat de andere speler de tijger op de juiste manier aankleedt.

Vorbereitung:

Eén setje met kledingstukken wordt in het midden van de tafel gelegd. De kaarten worden op een stapel ernaast gelegd, met het plaatje naar beneden. Elke speler pakt een aankleedtijger en legt die voor zich neer.

Spelverloop:

Om de beurt is een van de spelers de leider, degene die de outfit van de tijger beschrijft. De andere speler kleedt de tijger aan.

De oudste speler begint als leider, de jongste speler kleedt de tijger aan.

De leider pakt een kaart en beschrijft de outfit van de tijger. De andere speler doet ondertussen zijn ogen dicht.

Voorbeeld:

‘Het is koud, Theo draagt een blauwe muts met een roze pompon, een groene jas en een rode geruite broek.’

Met behulp van de symbooltjes boven aan de kaart wordt gezegd wat voor weer het is, zodat er al vanzelf minder kledingstukken overblijven die de spelers moeten onthouden.

Wanneer de leider klaar is met zijn omschrijving, doet de speler zijn ogen open. Hij probeert zich de zojuist beschreven kledingstukken te herinneren en zijn tijger daarmee aan te kleden.

Als hij klaar is roept hij: ‘Aangekleed!’. Met de kaart erbij wordt nagegaan of de tijger de juiste kleding draagt.

• In dat geval winnen de spelers de kaart.



• Zo niet, dan bekijken ze samen wat er verkeerd ging (beschrijving niet goed onthouden, onvolledige beschrijving, enz.).

Vervolgens worden de kledingstukken weer in het midden gelegd. De speler wordt de leider en andersom. Hij pakt een nieuwe kaart, enzovoort.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen als de spelers 10 kaarten gewonnen hebben.

• Bij 3 spelers draait dit spel om geheugen en snelheid

Wanneer het spel met 3 spelers wordt gespeeld, is goed luisteren en een goed geheugen niet genoeg... Je moet ook supersnel zijn!

Vorbereitung:

Alle kledingstukken (beide setjes) worden in het midden gelegd. De kaarten worden op een stapel gelegd, met het plaatje naar beneden. Elke speler pakt een aankleedtijger.

Spelverloop:

Om de beurt is een van de spelers de leider. De andere 2 spelers spelen tegen elkaar. Ze draaien zich om of doen hun ogen dicht. De leider pakt een kaart en beschrijft hardop wat hij ziet.

Als hij klaar is met de beschrijving, openen de spelers hun ogen. Ze moeten zo snel mogelijk de kledingstukken pakken die zojuist beschreven zijn en hun tijger daarmee aankleden.

De snelste speler roept: ‘Aangekleed!’. Met de kaart erbij wordt nagegaan of de tijger de juiste kleding draagt.

• In dat geval wint de speler de kaart en legt die voor zich neer.

• Zo niet, dan wordt de kaart onder aan de stapel gelegd.

• Als de leider zich in de beschrijving vergist heeft, wordt hij bestraft en verliest hij een eerder gewonnen kaart (als hij er een heeft).

Vervolgens worden de kledingstukken weer in het midden gelegd. De volgende speler wordt leider, hij pakt een nieuwe kaart, enzovoort.

Einde van het spel:

Het spel eindigt als de stapel op is. De speler met de meeste kaarten wint het spel.

Spelets mål:

Att klä sin tiger rätt utifrån den beskrivna klädseln.

• Om man är 2 spelare: Samarbete

När man är 2 spelare behöver barnet förstå att det är viktigt att lyssna noga och memorera all information som man får för att klara utmaningen. På samma sätt behöver barnet förstå att det även är viktigt att noga beskriva det man ser på kortet för att den andra ska lyckas.

Förberedelse:

Endast en uppsättning kläder läggs upp på bordet. Korten läggs på hög bredvid, med framsidan dold, och varje spelare tar en tiger att klä på och lägger den framför sig.

Spelets gång:

En spelare i taget är "ledare" som beskriver hur tigern är klädd, medan den andra är "spelare" som ska klä tigern.

Den äldsta börjar som ledaren, och den yngsta är den som klär.

Ledaren drar ett kort och beskriver tigerns klädsel medan den andra blundar.

Exempel

«Det är kallt. Theo har på sig en blå mössa med rosa tofs, en grön jacka och ett par röda rutiga byxor.»

Upptill på kortet kan man se vilket väder det är, vilket gör det möjligt att minska antalet klädesplagg att komma ihåg.

Efter avslutad beskrivning får spelaren titta igen och ska nu försöka att återskapa klädseln utifrån minnet.

När spelaren är klar säger denna "Påklädd!" och man jämför med ledarens kort:

- Om det är rätt vinner spelarna kortet.
- Om det är fel försöker spelarna hitta felet och förstå varför (sviktande minne eller ofullständig beskrivning ...).



Sedan lägger man tillbaka kläderna på bordet och byter roller så att spelaren nu blir ledaren, som drar ett nytt kort ... och så vidare.

Spelets slut:

Spelet är slut när 10 kort har vunnits.

• Om man är 3 spelare: Minne och snabbhet

När man är 3 spelare räcker det inte att lyssna noga och minnas vad man har hört ... Nu gäller det även att visa prov på snabbhet!

Förberedelse:

Alla kläderna (de 2 uppsättningarna) placeras i mitten. Korten läggs på hög, med framsidan dold.

Varje spelare tar en tiger att klä på.

Spelets gång:

I tur och ordning är en av spelarna ledare och de andra spelarna spelar mot varandra. De vänder sig om eller blundar. Ledaren drar ett kort och beskriver det för de andra.

När beskrivningen är avslutad kan de 2 spelarna titta igen. Nu ska de så snabbt som möjligt ta de klädesplagg som motsvarar den beskrivna klädseln för att klä sin tiger.

Den som blir klar först ropar "Påklädd!". Man jämför med kortet om klädseln är rätt.

- Om klädseln är rätt vinner spelaren kortet och lägger det framför sig.
- Om klädseln är fel läggs kortet i stället tillbaks längst ner i högen.
- Om kortet inte kunde vinnas på grund av en felaktig beskrivning måste ledaren saka ett redan vunnet kort (om sådant finns).

Sedan läggs klädesplaggen tillbaka på bordet och nästa spelare i turordningen blir ledare och drar ett kort, osv.

Spelets slut:

Spelet är slut när det inte längre finns några kort i högen, och den som har vunnit flest kort vinner spelet.

Ett spel av Babayaga.

Spilleets formål:

At klæde tigersen korrekt på i henhold til den beskrevne påklædning.

• Til en spillerunde med to spillere: Samarbejde

I en runde med to spillere, er det vigtigt at få barnet til at forstå, at det skal lytte godt efter og være opmærksomt, så han/hun kan huske al den givne information, der kræves for at løse udfordringen.

Det samme gør sig gældende, når barnet er "leder". Så skal det forstå, at det er vigtigt at beskrive tingene korrekt, så medspilleren kan løse udfordringen.

Forberedelse af spillet:

Der lægges blot et sæt tøj frem på midten af bordet. Kortene lægges i en bunke med forsiden nedad ved siden af, og hver spiller tager en tiger, som skal klædes på, og lægger den foran sig.

Sådan foregår spillet:

Spillerne er "leder" efter tur, det vil sige, man er den, der beskriver hvordan tigersen er klædt på.

Den anden, som klæder tigersen på, er "spilleren".

Den ældste begynder med at være leder, og den yngste klæder tigersen på.

Lederen trækker et kort og beskriver tigersens påklædning, mens den anden lukker øjnene.

For eksempel:

«Det er koldt. Theo har en blå hue med en lyserød kvast på, en grøn frakke og rødtertede bukser.»

Billedet øverst på kortet angiver, hvordan vejret er, så man kan indskrænke valgmulighederne af det tøj, man skal kunne huske.

Når lederen er færdig med beskrivelsen, åbner spilleren øjnene og prøver at genskabe tigersens korrekte påklædning ved hjælp af sin hukommelse.

Nå spilleren er færdig, siger han/hun "påklædt!", hvorefter der sammenlignes med lederens kort:

- Hvis påklædningen er korrekt, vinder spilleren kortet.
- Hvis ikke, så kigger spillerne på, hvor fejlen ligger, og om den skyldes manglende hukommelse eller en mangelfuld beskrivelse...



Bagefter lægges tøjet ind på midten af bordet igen, og spilleren bliver leder og omvendt.

Der trækkes et nyt kort... og så fremdeles.

Spilleets slutning:

Spillet er slut, når man har vundet 10 kort.

• Til en spillerunde med tre spillere: Hukommelse og hurtighed

I en runde med tre spillere er det ikke længere nok at lytte godt efter og have en god hukommelse, man skal også være hurtig!

Forberedelse af spillet:

Alt tøjet (de to sæt) lægges på midten af bordet. Kortene lægges i en bunke med forsiden nedad.

Hver spiller tager en tiger, som skal klædes på.

Sådan foregår spillet:

Efter tur er en af spillerne "leder", og de to andre spillere spiller mod hinanden. De vender sig om og lukker øjnene. Lederen trækker et kort og beskriver det med høj og klar stemme.

Når beskrivelsen er slut, åbner spillerne øjnene. De skal nu tage det tøj, der svarer til den beskrevne påklædning, også hurtigt som muligt give tigersen tøjet på.

Den, som bliver først færdig, råber: "Påklædt!". Der tjekkes, om påklædningen er korrekt.

- Hvis ja, så vinder spilleren kortet og lægger det foran sig.
- Hvis ikke, så vinder han/hun ikke kortet, og det lægges tilbage i bunken.
- Hvis fejlen skyldes, at "lederen" har lavet en fejl i beskrivelsen, så mister lederen et kort, som han/hun allerede har vundet (hvis lederen har et).

Bagefter lægges tøjet ind på midten af bordet igen, og næste spiller får rollen som "leder" og trækker et nyt kort og så fremdeles.

Spilleets slutning:

Spillet slutter, når der ikke er flere kort i bunken: den som har flest kort vinder spillet.

Et Babayaga-spil.

**Цель игры:**

правильно одеть своего тигренка в соответствии с описанием.

• Игра с 2 участниками: взаимодействие

В игре с 2 участниками важно объяснить ребенку, что для выполнения задания необходимо внимательно слушать и запоминать всю информацию. Также, выполняя роль ведущего, ребенок должен понять необходимость правильно описывать все, что он видит, чтобы другой игрок мог справиться с заданием.

Подготовка:

В центр стола помещается один комплект одежды. Рядом кладется колода карт рубашкой вверх. Каждый игрок берет тигренка и кладет перед собой.

Ход игры:

Участники по очереди выполняют роль ведущего, который описывает, как одет тигренок, и роль игрока, который одевает тигренка.

Старший участник начинает в роли ведущего, младший участник одевает тигренка.

Ведущий вытягивает карту и описывает одежду тигренка, в то время как второй игрок закрывает глаза.

Пример:

«Холодно, на Тео надета синяя шапка с розовым помпоном, зеленое пальто и красные брюки в клетку».

Обозначения в верхней части карты позволяют описать погоду и таким образом ограничить варианты одежды для запоминания.

В конце описания игрок открывает глаза и пытается по памяти правильно одеть тигренка.

Закончив, он объявляет: «Одет!» Проводится проверка по карте ведущего:

- Если все правильно, игроки получают карту.
- В противном случае игроки ищут ошибку и вместе выясняют, чем она вызвана (неправильное запоминание, неполное описание и т. д.).



Затем одежда вновь кладется в центр стола, игрок и ведущий меняются ролями.

Берется новая карта, игра продолжается по тому же принципу.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда выиграно 10 карт.

• Игра с 3 участниками: запоминание и быстрота реакции

При игре с 3 участниками недостаточно внимательно слушать и хорошо запоминать, необходимо также быстро действовать!

Подготовка:

Вся одежда (2 комплекта) помещается в центр. Колода карт кладется рубашкой вверх.

Каждый игрок берет тигренка.

Ход игры:

Каждый из игроков по очереди становится ведущим, 2 других участника играют друг против друга. Они отворачиваются или закрывают глаза. Ведущий берет карту и вслух описывает картинку.

Когда описание окончено, игроки открывают глаза. Они должны как можно быстрее взять одежду, соответствующую описанию, и одеть тигренка.

Самый проворный игрок объявляет: «Одет!» По карте проверяется соответствие наряда.

- Если все правильно, он выигрывает карту и кладет ее перед собой.
- В случае ошибки карта не выиграна и кладется вниз колоды.
- Если карта проиграна из-за неправильного описания, ведущий в качестве штрафа отдает одну из своих карт (если у него уже есть карта).

Затем одежда вновь кладется в центр стола, следующий игрок становится ведущим, вытягивает новую карту и так далее.

Конец игры:

Партия заканчивается, когда в колоде больше не остается карт: побеждает тот, кто выиграл больше всех карт.

Автор игры: Babayaga.

CATALOGUE EN LIGNE ONLINE CATALOG

+ 150 JEUX / GAMES

2-99 ANS / YEARS



JEUX DE CARTES CARD GAMES



JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES



@DjecoToys



JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES



DJ008527



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com