

PT Observação

A quem se destina o jogo - O jogo é destinado a crianças entre 5 e 12 anos de idade.

Trata-se de um período de crescimento, de perguntas e descobertas, durante o qual a criança começa a fazer escolhas conscientes e adquire autonomia e independência.

Apresentação - É importante dar às crianças todo o tempo necessário para completar o jogo, ajudando-as a se concentrarem. Cada criança tem os seus próprios ritmos de aprendizagem e é responsabilidade dos pais-educadores compreendê-las e respeitá-las.

Conteúdo do jogo - 216 figuras perfiladas, um spinner, um puzzle, uma ampulheta de 40 segundos.

Classificação das figuras - As 216 figuras estão divididas em 3 macrocategorias, cada uma, por sua vez, dividida em 4 categorias, num total de 12 categorias. Na tabela estão apresentadas as macrocategorias com as respetivas categorias.

MACROCATEGORIAS	CATEGORIAS
ALIMENTOS	SALGADOS
	DOCES
	LEGUMES
	FRUTOS
OBJETOS	MEIOS DE TRANSPORTE
	VESTUÁRIO
	INSTRUMENTOS MUSICAIS
	INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
ANIMAIS	MAMÍFEROS
	ANIMAIS MARINHOS
	AVES
	ANFÍBIOS E RÉPTEIS

Observation - Colpo d'occhio - Œil de lynx - Golpe de ojo - Augen wie ein Luchs - Observação

EN This version of the game is suited to children aged 5 and over. The cut-out shapes are spread out randomly on the table or floor and the players decide together how many rounds to play. The youngest child starts by spinning the spinner then the others take a turn, moving clockwise around the group. The hourglass is started and each child has to collect as many elements as possible in the **maxi category** the arrow is pointing to on the spinner. At the end of the round, the cards gathered are turned over and the colour checked. If animals were being collected, for example, the back of the cards will be shades of green. Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 5 anni in su. Si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti alla **macro-categoria** indicata dallo spinner. A fine manche, la verifica avviene girando i soggetti e controllandone il colore: se per esempio bisogna raccogliere gli animali, il retro dei soggetti corretti sarà di più tonalità di verde. Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

FR Le mode de jeu décrit ci-dessous s'adresse aux enfants de 5 ans et plus. On commence par placer les sujets prédécoupés sur la surface de jeu et par décider ensemble le nombre de manches à jouer. Le joueur le plus jeune fait tourner la girouette en premier et on continuera la partie en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le sablier est retourné, les enfants doivent ramasser le plus possible de sujets appartenant à la **macro-catégorie** indiquée par la girouette. A la fin de la manche, on retourne les sujets ramassés par chacun des joueurs afin de contrôler que la couleur au verso correspond bien à celle de la macro-catégorie indiquée : par exemple, si la girouette indique la macro-catégorie des animaux, caractérisée par différentes tonalités de vert, le verso des sujets devra être d'une de ces tonalités. A la fin de la partie, le joueur qui aura ramassé le plus de sujets pertinents sera le gagnant.

ES Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 5 años. Se colocan al azar los sujetos perfilados sobre la superficie de juego y se decide juntos cuántas manos jugar. Empieza el niño más pequeño, que gira el spinner, y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El reloj de arena empieza a contar y cada niño tiene que recoger cuantos más elementos posibles pertenecientes a la **macrocategoría** indicada por el spinner. Al final de la mano se verifica girando los sujetos y comprobando el color de su reverso; por ejemplo, si hay que recoger animales, el reverso de los sujetos correctos será de diferentes tonos de verde. Al terminar todas las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE Diese Spielvariante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet. Die geformten Motive werden wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Durchgänge gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht den Spinner und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Sanduhr beginnt zu laufen. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu der vom Spinner angezeigten **Oberkategorie** gehören. Am Ende des Spieldurchgangs wird kontrolliert, indem die Motive umgedreht und die Farben verglichen werden: Wenn zum Beispiel Tiere gesammelt werden mussten, müssen die Rückseiten der richtigen Motive grüne Farbtöne aufweisen. Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 5 anos ou mais. Dispõem-se aleatoriamente as figuras perfiladas na superfície de jogo e decide-se em conjunto quantas rondas jogar. Começa a criança mais nova: gira o spinner e depois continua no sentido dos ponteiros do relógio. A ampulheta começa a contar o tempo, cada criança deve recolher o maior número de elementos pertencentes à macrocategoria indicada pelo spinner. No final da ronda, a verificação é feita girando as figuras e confirmando a sua cor: se, por exemplo, a tarefa é a de recolher os animais, o verso das figuras corretas terá a tonalidade verde. Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

Observation challenge - Colpo d'occhio sfida - Œil de lynx : le défi

Golpe de ojo desafío - Augen wie ein Luchs: Die Herausforderung - Desafio da observação

EN This version of the game is suited to children aged 7 or over. The game is played as described for the previous version. Each player collects as many elements as they can in the maxi **category** the arrow is pointing to on the spinner (figure 1) At the end of the round, the cards are gathered, turned over and the colour checked. If mammals were being collected, the back of each card will be the matching colour for that category. Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 7 anni in su. Si gioca come nella modalità precedente. Ciascun bambino, in questo caso, deve raccogliere quanti più elementi appartenenti alla **categoria** indicata dallo spinner (vedi figura 1). A fine manche, la verifica avviene girando i soggetti e controllandone il colore: se, per esempio, bisogna raccogliere i mammiferi, il retro dei soggetti corretti sarà della tonalità di verde corrispondente. Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

FR Ce mode de jeu s'adresse aux enfants de 7 ans et plus. On procèdera de la même manière que pour le mode de jeu précédent. Cette fois, les enfants devront ramasser les sujets appartenant à la **catégorie** indiquée par la girouette (voir figure 1). A la fin de la manche, on contrôlera la couleur au verso des sujets ramassés : s'il faut par exemple trouver les mammifères, le verso devra être de la tonalité de vert correspondant uniquement aux mammifères. Une fois la partie finie, le joueur qui aura ramassé le plus grand nombre de sujets pertinents sera le gagnant.

ES Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 7 años. Se juega como en la modalidad anterior. En este caso, cada niño tiene que recoger cuantos más elementos pertenecientes a la **categoría** señalada por el spinner (ver figura 1). Al final de la mano, se verifica girando los sujetos y comprobando su color; por ejemplo, si hay que coger los mamíferos, el reverso de los sujetos correctos será del tono de verde correspondiente. Al terminar las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE Diese Spielvariante ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet. Es wird ähnlich wie bei der vorherigen Spielvariante gespielt. Doch bei dieser Variante muss jedes Kind so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu der vom Spinner angezeigten Unterkategorie gehören (siehe Abb. 1). Am Ende des Spieldurchgangs wird kontrolliert, indem die Motive umgedreht und die Farben verglichen werden: Wenn zum Beispiel Säugetiere gesammelt werden mussten, müssen die Rückseiten der richtigen Motive den gleichen grünen Farbton aufweisen. Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 7 ou mais anos. Joga-se da mesma forma que a modalidade anterior. Neste caso, cada criança deve recolher tantos elementos quantos pertençam à **categoria** indicada pelo spinner (ver figura 1). No final da ronda, a verificação é feita girando as figuras e confirmando a sua cor: se, por exemplo, a tarefa é a de recolher os mamíferos, o verso das figuras corretas terá a tonalidade verde correspondente. Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

1



AMPHIBIANS AND REPTILES
ANFIBI E RETTILI
AMPHIBIENS ET REPTILES
ANFIBIOS Y REPTILES
AMPHIBIEN UND REPTILIEN
ANFÍBIOS E RÉPTEIS



FISH
ANIMALI MARINI
ANIMAUX MARINS
PECES
MEERESTIERE
ANIMAIS MARINHOS



BIRDS
UCCELLI
OISEAUX
PÁJAROS
VÖGEL
AVES



MAMMALS
MAMMIFERI
MAMMIFÈRES
MAMÍFEROS
SÄUGETIERE
MAMÍFEROS



FRUIT
FRUTTI
FRUITS
FRUTAS
FRUTAS
OBST
FRUTOS



VEGETABLES
ORTAGGI
LÉGUMES
HORTALIZAS
GEMÜSE
LEGUMES



CAKES
DOLCI
METS SUCRÉS
DULCES
SÜSSES ESSEN
DOCES



SAVOURY
SALATI
METS SALÉS
SALADOS
HERZHAFTES ESSEN
SALGADOS



TECHNOLOGICAL DEVICES
STRUMENTI TECNOLOGICI
INSTRUMENTS TECHNOLOGIQUES
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
TECHNOLOGISCHE GERÄTE
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS



MUSICAL INSTRUMENTS
STRUMENTI MUSICALI
INSTRUMENTS DE MUSIQUE
INSTRUMENTOS MUSAICALES
MUSIKINSTRUMENTE
INSTRUMENTOS MUSAICAIS



CLOTHES
INDUMENTI
VÊTEMENTS
ROPA
KLEIDUNG
VESTUÁRIO



MEANS OF TRANSPORT
MEZZI DI TRASPORTO
MOYENS DE TRANSPORT
MEDIOS DE TRANSPORTE
VERKEHRS-UND TRANSPORTMITTEL
MEIOS DE TRANSPORTE

ANIMALS - ANIMALI - ANIMAUX - ANIMALES - TIERE - ANIMAIS

AMPHIBIANS AND REPTILES
ANFIBI E RETTILI
AMPHIBIENS ET REPTILES
ANFIBIOS Y REPTILES
AMPHIBIEN UND REPTILIEN
ANFÍBIOS E RÉPTEIS



FISH
ANIMALI MARINI
ANIMAUX MARINS
PECES
MEERESTIERE
ANIMAIS MARINHOS



BIRDS
UCCELLI
OISEAUX
PÁJAROS
VÖGEL
AVES



MAMMALS
MAMMIFERI
MAMMIFÈRES
MAMÍFEROS
SÄUGETIERE
MAMÍFEROS



FOOD - CIBI - ALIMENTS - ALIMENTOS - ESSEN - ALIMENTOS

FRUIT
FRUTTI
FRUITS
FRUTAS
FRUTAS
OBST
FRUTOS



VEGETABLES
ORTAGGI
LÉGUMES
HORTALIZAS
GEMÜSE
LEGUMES



CAKES
DOLCI
METS SUCRÉS
DULCES
SÜSSES ESSEN
DOCES



SAVOURY
SALATI
METS SALÉS
SALADOS
HERZHAFTES ESSEN
SALGADOS



OBJECT - OGGETTI - OBJECTS - OBJETOS - GEGENSTÄNDE - OBJETOS

TECHNOLOGICAL DEVICES
STRUMENTI TECNOLOGICI
INSTRUMENTS TECHNOLOGIQUES
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS
TECHNOLOGISCHE GERÄTE
INSTRUMENTOS TECNOLÓGICOS



MUSICAL INSTRUMENTS
STRUMENTI MUSICALI
INSTRUMENTS DE MUSIQUE
INSTRUMENTOS MUSAICALES
MUSIKINSTRUMENTE
INSTRUMENTOS MUSAICAIS



CLOTHES
INDUMENTI
VÊTEMENTS
ROPA
KLEIDUNG
VESTUÁRIO



MEANS OF TRANSPORT
MEZZI DI TRASPORTO
MOYENS DE TRANSPORT
MEDIOS DE TRANSPORTE
VERKEHRS-UND TRANSPORTMITTEL
MEIOS DE TRANSPORTE



Colour - Colore - Couleur - Color - Farbe - Cor

EN This version of the game is suited to children aged 5 and over. The cut-out shapes are spread out randomly on the table or floor and the players decide together how many rounds to play. The youngest child starts by spinning the spinner then the others take a turn, moving clockwise around the group. The hourglass is started and each child has to collect as many elements as possible of the colour the arrow is pointing to on the spinner (see figure 2). Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 5 anni in su. Si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco dal lato del colore e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti al colore indicato dallo spinner (vedi figura 2). Terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

FR

Voici un autre mode s'adressant aux enfants de 5 ans et plus.

On place les sujets de manière désordonnée sur la surface de jeu, la face colorée vers le haut. On décide ensuite le nombre de manches à jouer. Le joueur le plus jeune fait tourner la girouette en premier et on continuera la partie en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le sablier est retourné, les enfants doivent ramasser le plus de sujets possible de la couleur indiquée par la girouette (voir figure 2). A la fin de la partie, le joueur qui aura ramassé le plus grand nombre de sujets de la bonne couleur sera le gagnant.

ES

Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 5 años.

Se colocan al azar los sujetos perfilados sobre la superficie de juego del lado del color y después se decide juntos cuántas manos jugar. Empieza el niño más pequeño, que gira el spinner, y se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El reloj de arena empieza a contar y cada niño tiene que recoger cuantos más elementos posibles pertenecientes al color indicado por el spinner (ver figura 2). Al terminar todas las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE

Diese Spielvariante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet.

Die geformten Motive werden mit der farbigen Seite nach oben wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Durchgänge gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht den Spinner und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Sanduhr beginnt zu laufen. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu dem vom Spinner angezeigten Farbton gehören (siehe Abb. 2). Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT

Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 5 anos ou mais.

Dispõe-se aleatoriamente as figuras perfiladas na superfície de jogo com o lado da cor para cima e decide-se em conjunto quantas rondas jogar. Começa a criança mais nova: gira o spinner e depois continua no sentido dos ponteiros do relógio. A ampulheta começa a contar o tempo, cada criança deve recolher o maior número de elementos pertencentes à cor indicada pelo spinner (ver figura 2). Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

2

Magic eye - Occhio magico - L'œil magique - Ojo mágico - Magisches Auge - Olho Mágico

EN

This version of the game is suited to children aged 7 and over.

The jigsaw split into four sectors is used for this game. Once the puzzle has been assembled, the spinner is slotted into position and the cut-out shapes are spread out on the table or floor and the players decide together how many rounds to play. The youngest child starts by spinning the spinner then the others take a turn, moving clockwise around the group. The hourglass is started and each child has to collect as many elements as possible from the category the arrow is pointing to on the spinner (see figure 3). Once the agreed number of rounds has been completed, the player with the most correctly matched cards is the winner.

IT

Questa modalità di gioco è indicata per i bambini dai 7 anni in su.

Per questo gioco si utilizza il puzzle suddiviso in 4 settori. Una volta ricomposto il puzzle, si posiziona lo spinner nello spazio corrispondente e si dispongono casualmente i soggetti sagomati sul piano di gioco e si decide insieme quante manches giocare. A dare il via è il bambino più piccolo: gira lo spinner e poi si prosegue in senso orario. Parte la clessidra, ciascun bambino deve raccogliere quanti più elementi appartenenti al settore indicato dallo spinner (vedi figura 3). terminate le manches, vince il gioco chi ha raccolto più elementi corretti.

FR

Ce mode de jeu s'adresse aux enfants de 7 ans et plus.

On commence par assembler le puzzle composé des 4 sections. Une fois le puzzle assemblé, on place la girouette sur l'emplacement prévu à cet effet et on dispose les sujets prédécoupés de manière désordonnée sur la surface de jeu. On décide ensuite le nombre de manches à jouer. Le joueur le plus jeune fait tourner la girouette en premier et on continuera la partie en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre. Dès que le sablier est retourné, les enfants doivent ramasser le plus grand nombre possible de sujets représentés dans le secteur indiqué par la girouette (voir figure 3). A la fin de la partie, le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de sujets appartenant au bon secteur sera le gagnant.

ES

Esta modalidad de juego está indicada para niños de más de 7 años.

Para este juego se emplea el puzle dividido en 4 sectores. Tras montar el puzle, se coloca el spinner en el espacio correspondiente, se colocan casualmente los sujetos perfilados sobre la superficie de juego y se decide juntos cuántas manos jugar. Empieza el niño más pequeño, que gira el spinner, y después se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El reloj de arena empieza a contar y cada niño tiene que recoger cuantos más elementos posibles pertenecientes al sector indicado por el spinner (ver figura 3). Al terminar todas las manos, gana el juego quien haya recogido más elementos.

DE

Diese Spielvariante ist für Kinder ab 7 Jahren geeignet.

Für dieses Spiel wird das in 4 Bereiche unterteilte Puzzle verwendet. Nach dem Zusammensetzen des Puzzles wird der Spinner an die entsprechende Stelle gestellt und die geformten Motive werden wahllos auf der Spielfläche verteilt. Gemeinsam wird entschieden, wie viele Durchgänge gespielt werden. Das jüngste Kind darf beginnen: Es dreht den Spinner und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Die Sanduhr beginnt zu laufen. Jedes Kind muss so viele Elemente wie möglich einsammeln, die zu dem vom Spinner angezeigten Bereich gehören (siehe Abb. 3). Sind alle Durchgänge gespielt, gewinnt das Kind, das die meisten richtigen Elemente sammeln konnte.

PT

Esta modalidade de jogo é adequada para crianças com 7 anos ou mais.

Para este jogo, usa-se o puzzle dividido em 4 setores. Uma vez montado o puzzle, posiciona-se o spinner no espaço correspondente e dispõem-se aleatoriamente as figuras perfiladas na superfície do jogo e decide-se em conjunto quantas rondas jogar. Começa a criança mais nova: gira o spinner e depois continua no sentido dos ponteiros do relógio. A ampulheta começa a contar o tempo, cada criança deve recolher o maior número de elementos pertencentes ao setor indicado pelo spinner (ver figura 3). Depois de as rondas estarem concluídas, ganha o jogo quem recolheu mais elementos corretos.

3