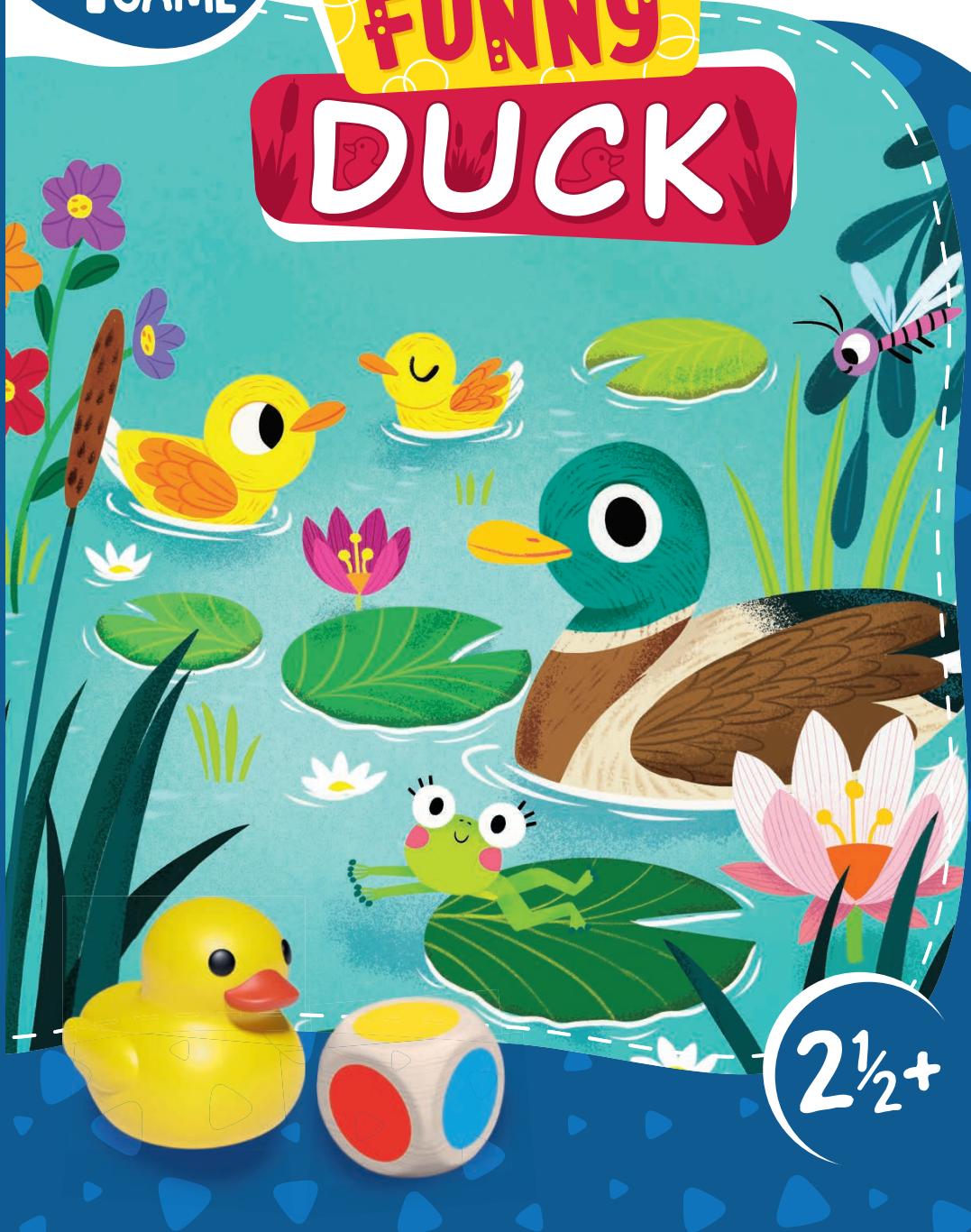


1st
GAME

Trefl

FUNNY DUCK



2½+

DRODZY RODZICE!

Witamy Was i Wasze maluchy w świecie gier. Jesteśmy dumni, że do tego świata wkraczacie razem z nami!

Oddajemy w Wasze ręce serię „**Pierwsza gra planszowa**”, która została stworzona z myślą o najmłodszych. Pierwsze lata życia dziecka to okres bardzo dynamicznego rozwoju. Warto wtedy wprowadzić dodatkowe aktywności, które będą wspierać jego rozwój poznawczy. Jest to też idealny moment na rozpoczęcie przygody z grami.

Proste zasady, atrakcyjne ilustracje oraz duże drewniane elementy sprawiają, że seria „**Pierwsza gra planszowa**” jest odpowiednia dla dzieci już od 2,5 roku życia.



Funny DUCK

Cześć! Jestem wesołą kaczuszką Funny. Mieszkam w błękitnym stawie, obok którego jest kolorowa łąka. Dziś wybrałam się na długiego spacer i nie wiem, jak wrócić. Czy pomożesz mi odszukać drogę do domu? Razem czekają nas wspaniałe przygody!

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:



NA DOBRY POCZĄTEK



Przy pierwszym spotkaniu z grą proponujemy obejrzeć z dzieckiem wszystkie elementy znajdujące się w pudełku. Głównym bohaterem gry jest kaczuszka, która będzie Waszym wspólnym pionkiem. Na planszy znajdują się pola w różnych kolorach. Upewnij się, czy dzieci znają wszystkie kolory. Obejrzyjcie wspólnie wszystkie kartoniki z zadaniami. Wyjaśnijcie, jakie aktywności kryją się pod każdym z elementów (dokładny opis zadań znajduje się na stronie 6).

W zależności od koloru tytułu kartonika aktywności dzielą się na trzy kategorie:



JA SAM



Z KACZUSZKĄ



Z INNYM GRACZEM

PRZYGOTUJMY SIĘ DO GRANIA

Rozłożcie planszę, kaczuszkę ustawcie na polu startowym.

pole startowe ←



Kostkę położyćcie obok planszy. Kartoniki z zadaniami ułożcie w trzech stosach według kolorów obrazkiem do dołu, w taki sposób, żeby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.



JAKI MAMY CEL?

Waszym wspólnym zadaniem jest doprowadzenie kaczuszkę do stawu.

JAK GRAĆ?

Gra ma charakter kooperacyjny – wszyscy gracze mają ten sam cel i współpracują ze sobą. Rozpoczyna najmłodszy gracz. W swojej turze rzuca kostką i przesuwa kaczuszkę na najbliższe pole w kolorze wylosowanym na kostce. Następnie pobiera kartonik w kolorze pola i wykonuje zadanie.

W grze są trzy rodzaje kartoników:



oznaczają, że zadanie wykonuje SAM GRACZ



oznaczają, że zadanie wykonujecie Z INNYM GRACZEM



oznaczają zadania, do których wykonania potrzebna jest KACZUSZKA*

* Gdy wykonujesz zadania z kaczuszką, na jej miejsce na planszy możesz postawić kostkę. Dzięki temu nie zapomnisz, gdzie ona stała.

Po wykonaniu zadania gracz zostawia sobie kartonik. Jeśli gracz nie wykoną zadania, to cofa się o 3 pola. Następnie do gry przystępuje kolejny gracz z lewej strony.

KIEDY KOŃCZY SIĘ GRA?

Gra kończy się, gdy doprowadzicie kaczuszkę do stawu i stanecie na trójkolorowym mostku. Możecie na koniec policzyć, ile kartoników udało Wam się zdobyć, i odtańczyć kaczy taniec. Jeśli kaczuszka wróci na pole startowe, niestety przegrywacie.

OPIS ZADAŃ Z KARTONIKÓW

JA SAM



naśladuj kaczkę (możesz naśladować jej odgłosy lub ruchy)



naśladuj bociana (możesz naśladować jego odgłosy lub ruchy)



naśladuj żabkę (możesz naśladować jej odgłosy lub ruchy)



naśladuj rybkę (możesz naśladować jej odgłosy lub ruchy)



naśladuj muchę (możesz naśladować jej odgłosy lub ruchy)



zamknij oczy i dotknij palcem nosa



śmiej się bardzo głośno



podskocz tak wysoko, jak umiesz

Z KACZUSZKĄ



unieś obie ręce z kaczuszką nad głową



położ kaczuszkę na otwartej ręce i zrób przysiad



położ kaczuszkę na ręku i obróć się wokół własnej osi



wrzuć kaczuszkę do pudełka od gry



podrzuć kaczuszkę tak, abyś ją złapał



umieść kaczuszkę między ramieniem a głową i obejdź dookoła miejsce, gdzie jest rozłożona plansza



położyć kaczuszkę na głowę i przejdź dookoła miejsca, gdzie jest rozłożona plansza



rzuć kaczuszkę do innego gracza

Z INNYM GRACZEM



przytul innego gracza



zatańcz z innym graczem



przybij piątkę z innym graczem



zaśpiewajcie z innym graczem krótką piosenkę



złapcie się za ręce i utwórzcie z nich mostek nad głowami



„narysuj” palcem na plecach innego gracza dowolny rysunek. Współgracz może spróbować zgadnąć, co narysowałeś



usiądź naprzeciwko innego gracza i zrób śmieszna minę. Współgracz ma za zadanie zrobić taką samą minę



utwórzcie „pociąg” i „przejedźcie się” po pokoju

DEAR PARENTS!

We welcome you and your children to the world of games. We are proud to be your guide!

We give into your hands the **1st Game** series which has been created with the youngest children in mind. The first years of a child's life are the time of extremely dynamic and multifaceted growth. This is when it would be worthwhile to introduce some additional activities that support children's cognitive development. It is also the perfect moment to embark on an adventure with board games.

Simple rules, eye-catching pictures and large wooden elements make the **1st Game** series suitable for children as young as 2.5 years old.



Funny DUCK

Hi! I'm a happy little duck named Funny. I live in a blue pond with a colourful meadow nearby. Today, I've gone for a long walk and now I'm lost. Can you help me get back home? Great adventures await us!

CONTENTS:



FOR A GOOD START



When playing the game for the first time, it would be worthwhile to examine all the elements from the box with your child. The main character of this game is a duck which will be your common piece. On the game board, there are fields in different colours. Make sure that children know all of them. Together, take a close look at all the tiles with tasks. Explain the activities depicted on each tile (see page 12 for a detailed description of the tasks).

The activities are divided into three categories, each represented by a specific tile colour:



ALONE



WITH THE DUCK



WITH ANOTHER PLAYER

PREPARING THE GAME

Lay out the game board and place the duck on the start field.

start field



Put the die next to the board. Divide the task tiles into three piles by colour, and place them with the pictures facing down so that all players have access to them.



GOAL

Your common goal is to get the duck to the pond.

RULES

This is a cooperation game – all players have the same goal and work together. The youngest player begins. In their turn, they roll the die and move the duck to the nearest field in the colour indicated by the throw. Next, they take a tile in the corresponding colour and perform the task.

There are three types of tiles in the game:



**means that the player
has to perform the task
ALONE**

**means that the player
has to perform the task
WITH ANOTHER PLAYER**

**means that the player
has to perform the task
WITH THE DUCK***

* For the time needed to perform a task with the duck, you can put the die in the duck's place on the board. This way you won't forget which field the duck occupied.

After performing the task, the player takes the tile for themselves. If the player doesn't perform the task, they go 3 fields back. Then, the next player to the left begins their turn.

END OF THE GAME

The game ends as soon as you get the duck to the pond and stand on the tricolour bridge. You can count all the collected tiles and do the duck dance. You lose if the duck goes back to the start field.

DESCRIPTIONS OF THE TASKS DEPICTED ON THE TILES:

ALONE



mimic a duck
(you can make suitable noises or moves)



mimic a stork (you can make suitable noises or moves)



mimic a frog (you can make suitable noises or moves)



mimic a fish
(you can make suitable noises or moves)



mimic a fly (you can make suitable noises or moves)



close your eyes and touch your nose with your finger



laugh very loudly



jump as high as you can

WITH THE DUCK



take the duck into both hands and raise them above your head



place the duck on your palm and do a squat



place the duck on your hand and spin around



throw the duck into the game box



throw
the
duck high
up and
catch it



place the duck
between your
shoulder and your
head, and circle
the board



place the duck
on your head
and circle
the board



throw
the duck
to another
player

WITH ANOTHER PLAYER



hug another
player



dance with
another player



do a high-five
with another
player



sing a short
song with
another player



clasp your hands
and make
a bridge above
your heads



use your finger
to "draw" a
picture on another
player's back –
the player can
guess what you
have drawn



sit down in front
of another player
and make a funny
face – the player
has to make
the same face



create a "train"
and "choo-choo"
around
the room

LIEBE ELTERN!

Wir heißen euch und eure Kleinen ganz herzlich in der Welt der Spiele willkommen und freuen uns darauf, sie euch vorzustellen!

Ihr haltet die **1st Game**-Spieleserie in der Hand, die speziell für Kleinkinder entwickelt wurde. In den ersten Lebensjahren ist die Entwicklung von Kindern besonders dynamisch. Es lohnt sich daher, in dieser Phase zusätzliche Aktivitäten anzubieten, die die kognitive Entwicklung der Kinder fördern. Das ist auch der perfekte Moment, um sich mit Brettspielen ins Abenteuer zu stürzen!

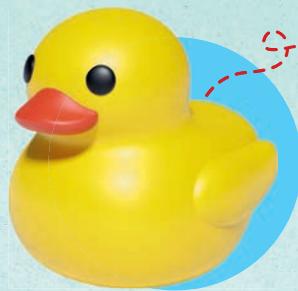
Dank einfacher Regeln, ansprechender Bilder und großer Holzelemente eignet sich die **1st Game**-Spieleserie schon für Kinder ab 2,5 Jahren.



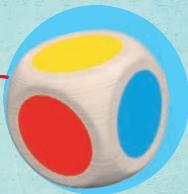
Funny DUCK

Hallo! Ich bin Funny, die glückliche kleine Ente. Ich wohne in einem blauen Teich inmitten einer bunten Wiese. Heute habe ich einen langen Spaziergang gemacht und mich verlaufen. Kannst du mir helfen, mich nach Hause zu bringen? Bestimmt erwarten uns tolle Abenteuer unterwegs!

INHALT:



Gummiente



Großer
Holzwürfel

Elternhandbuch



Spielbrett



24 Kartonkärtchen
mit Aufgaben



FÜR DEN ANFANG



Beim ersten Spielen ist es sinnvoll, dir alle Elemente aus der Box gemeinsam mit deinem Kind anzuschauen. Der Hauptcharakter des Spiels ist Funny die kleine Ente. Diese Figur bewegen alle Spieler gemeinsam. Auf dem Spielbrett befinden sich Felder mit unterschiedlichen Farben. Frage dein Kind, ob es alle Farben benennen kann. Schaut euch gemeinsam alle Kartonkärtchen mit den Aufgaben an. Erkläre dann die Aktivitäten auf jedem Kärtchen (auf Seite 18 findest du eine detaillierte Beschreibung der Aufgaben).

Die Aktivitäten sind in drei Kategorien unterteilt, die jeweils durch eine bestimmte Feldfarbe dargestellt werden:



ALLEIN



MIT FUNNY DER ENTE



MIT EINEM ANDEREN SPIELER

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett aus und setze die Ente auf das Startfeld.

Startfeld ←



Lege den Würfel neben das Spielbrett. Teile die Aufgabenkärtchen nach Farben in drei Stapel auf und lege sie mit der Bildseite nach unten so hin, dass alle Spieler sie erreichen können.



SPIELZIEL

Euer gemeinsames Ziel ist es, Funny die Ente zurück zum Teich zu bringen.

SPIELREGELN

In diesem Spiel gewinnt man nur gemeinsam – alle Spieler haben dasselbe Spielziel und arbeiten zusammen.

Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird gewürfelt. Der Spieler zieht die Ente auf das nächstgelegene Feld, dessen Farbe mit der auf dem Würfel übereinstimmt. Dann nimmt er oder sie ein Kartonkärtchen in der entsprechenden Farbe und erfüllt die Aufgabe.

Während des Spiels kommen drei verschiedene Kartonkärtchen zum Einsatz:



**Der Spieler muss
die Aufgabe ALLEIN
erfüllen**



**Der Spieler muss
die Aufgabe MIT EINEM
ANDEREN SPIELER erfüllen**



**Der Spieler muss die
Aufgabe MIT FUNNY DER
ENTE erfüllen**

* Wenn du eine Aufgabe mit der Ente löst, kannst du den Würfel solange auf ihr Feld auf dem Spielbrett legen. So kannst du dir ihren Platz merken.

Nachdem die Aufgabe erfüllt wurde, nimmt der Spieler das Kartonkärtchen. Wenn der Spieler die Aufgabe nicht erfüllen konnte, bewegt er sich 3 Felder zurück. Dann ist der nächste Spieler von links an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Ente den Teich erreicht und auf der dreifarbigem Brücke steht. Jetzt könnt ihr alle gesammelten Kartonkärtchen einsammeln und einen Ententanz aufführen! Ihr verliert, wenn die Ente zurück auf das Startfeld gelangt.

BESCHREIBUNGEN DER AUFGABEN AUF DEN KARTONKÄRTCHEN:

ALLEIN



Imitiere eine Ente (mit Geräuschen oder Bewegungen).

Imitiere einen Storch (mit Geräuschen oder Bewegungen).

Imitiere einen Frosch (mit Geräuschen oder Bewegungen).

Imitiere einen Fisch (mit Geräuschen oder Bewegungen).



Imitiere eine Fliege (mit Geräuschen oder Bewegungen).

Schließe deine Augen und berühre deine Nase mit deinem Finger.

Lache, so laut du kannst.

Springe, so hoch du kannst.

MIT FUNNY DER ENTE



Nimm Funny in beide Hände und hebe sie über deinen Kopf.

Setze Funny auf deine Handfläche und mach eine Kniebeuge.

Setze Funny auf deine Handfläche und drehe dich um dich selbst.

Wirf Funny in die Spielebox.



Wirf Funny hoch und fange sie wieder auf.



Klemme Funny zwischen deine Schulter und deinen Kopf und laufe um das Spielbrett.



Setze Funny auf deinen Kopf und laufe um das Spielbrett.



Wirf Funny einem anderen Spieler zu.

MIT EINEM ANDEREN SPIELER



Umarme einen anderen Spieler.



Tanze mit einem anderen Spieler.



Gib einem anderen Spieler ein High-Five.



Singe ein kurzes Lied für einen anderen Spieler.



Faltet eure Hände und bildet eine Brücke über euren Köpfen.



Male mit deinem Finger ein Bild auf den Rücken eines anderen Spielers. Der Spieler kann dann erraten, was du gemalt hast.



Setze dich vor einen anderen Spieler und mach ein lustiges Gesicht. Der andere Spieler muss das gleiche Gesicht machen.



Bildet zusammen eine Eisenbahn und lauft durch den Raum.

GUIDE POUR LES PARENTS

CHERS PARENTS !

Nous vous souhaitons la bienvenue, à vous et vos enfants, dans l'univers des jeux. Nous sommes fiers de vous servir de guide !

Vous avez entre les mains la série **1st Game**, qui a été conçue pour les tout-petits. Les premières années de la vie d'un enfant sont une période de développement très intense. À cet âge, les activités pour renforcer ses aptitudes cognitives sont les bienvenues. C'est aussi un moment idéal pour découvrir en s'amusant les jeux de société.

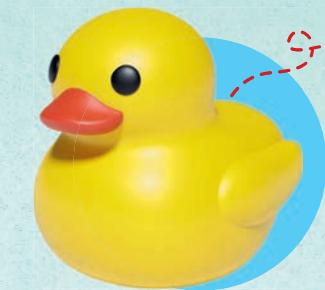
Les règles simples, les images colorées et les grands éléments en bois de la série **1st Game** sont pensés pour convenir aux enfants dès 2 ans et demi.



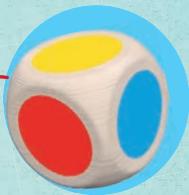
Funny DUCK

Bonjour ! Mon nom, c'est Funny. Je suis un petit canard joyeux qui vit dans une mare bleue entourée d'une prairie colorée. Aujourd'hui, je suis parti pour une longue balade ... et je me suis égaré. Pouvez-vous m'aider à rentrer à la maison ? Ce sera une aventure inoubliable !

CONTENU DE LA BOÎTE:



1 canard en plastique



1 grand dé en bois



1 plateau de jeu

1 guide pour les parents



24 tuiles en carton avec des activités



CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER



Avant votre première partie, présentez les éléments du jeu à votre enfant. Le personnage principal est un canard : il vous servira de pion. Sur le plateau, les cases n'ont pas toutes la même couleur. Demandez à votre enfant de nommer chacune d'entre elles. Examinez ensemble chaque tuile et expliquez à votre enfant l'activité imprimée sur chacune d'entre elles (vous trouverez page 24 une description détaillée des activités). Les activités sont réparties en 3 catégories, chacune symbolisée par une couleur différente :



SEUL



AVEC LE CANARD



AVEC UN AUTRE JOUEUR

PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau sur une surface plane et disposez le canard sur la case départ.

case départ



Placez le dé à côté du plateau. Triez les tuiles d'activité par couleur et placez les trois piles face cachée à côté du plateau.



OBJECTIF

Le but du jeu est de ramener le canard chez lui, dans sa mare.

RÈGLES

Ce jeu est coopératif : tous les joueurs œuvrent ensemble dans le même but. C'est le joueur le plus jeune qui commence. Lancez le dé et déplacez le canard jusqu'à la case de la couleur indiquée par le dé la plus proche. Ensuite, piochez une tuile d'activité de la couleur correspondante et réalisez l'action décrite.

Dans ce jeu, c'est la couleur de la tuile qui détermine le type d'activité :



Le joueur doit
réaliser l'activité
SEUL



Le joueur doit
réaliser l'activité **AVEC**
UN AUTRE JOUEUR



Le joueur doit
réaliser l'activité
AVEC LE CANARD*

* Durant l'activité, vous pouvez placer le dé sur la case occupée par le canard. Ainsi, il sera facile de replacer le canard sur la bonne case.

Après avoir réalisé l'activité, le joueur garde la tuile correspondante. Si le joueur ne remplit pas l'activité, il recule de 3 cases.

Ensuite, le joueur suivant entame son tour.

FIN DU JEU

La partie est gagnée quand le canard retrouve sa mare et se trouve sur le pont tricolore. Vous pouvez compter le nombre de tuiles remportées et faire la danse des canards. La partie est perdue si le canard retourne à la case départ.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS IMPRIMÉES SUR LES TUILES :

SEUL



imiter le canard
(cri ou
mouvements)



imiter
la cigogne (cri ou
mouvements)



imiter
la grenouille (cri
ou mouvements)



imiter
le poisson (cri
ou mouvements)



imiter la mouche
(cri ou
mouvements)



fermer ses yeux et
toucher son nez
avec son doigt



rire très fort



sauter aussi
haut que
possible

AVEC LE CANARD



prendre le canard
à deux mains et le
placer au-dessus
de sa tête



placer le canard au
creux de sa main
et s'accroupir une
fois



placer le canard au
creux de sa main et
tourner sur soi une
fois



jeter le canard
dans la boîte de
jeu



jeter le canard
en l'air et le
ratrapper



coincer le canard
entre sa tête et son
épaule et faire le
tour du plateau du
jeu



placer le canard
sur sa tête et faire
le tour du plateau
du jeu



lancer le canard
à un autre
joueur en
faisant une
passe

AVEC UN AUTRE JOUEUR



faire un câlin
à un autre
joueur



danser avec un
autre joueur



taper dans la
main d'un autre
joueur



chanter un bout
de chanson avec
un autre joueur



former un pont
au-dessus de vos
têtes en joignant
vos bras



utiliser son doigt
pour dessiner dans
le dos d'un autre
joueur, qui doit
deviner de quoi il
s'agit



s'asseoir face
à un autre joueur
et lui faire une
grimace : l'autre
joueur doit
imiter la grimace



faire le tour de la
pièce à la queue
leu leu en faisant
« tchou tchou »

MANUAL PARA LOS PADRES

¡QUERIDOS PADRES!

Os damos la bienvenida, tanto a vosotros como a vuestros hijos e hijas, al mundo de los juegos. ¡Estamos encantados de ser vuestros guías!

Dejamos en vuestras manos la serie **1st Game**, creada con la mente puesta en los peques de menor edad. Los primeros años de la vida de un niño o niña son una época de un desarrollo altamente dinámico. Es en estos momentos cuando vale la pena introducir actividades adicionales que puedan contribuir al desarrollo cognitivo de niños y niñas. Es también el momento perfecto para embarcarse en la aventura de los juegos de mesa.

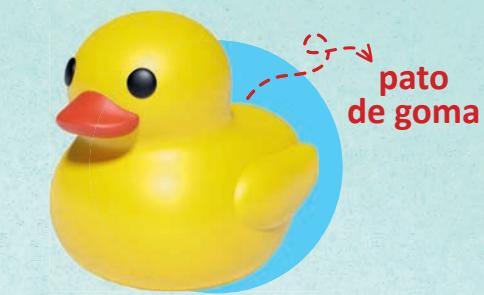
Sus sencillas reglas, las llamativas fotos y las grandes piezas de madera hacen a la serie **1st Game** apta para niños y niñas a partir de tan solo 2 años y medio.



Funny DUCK

¡Hola! Me llamo Funny y soy un patito muy feliz. Vivo en un estanque azul que tiene al lado una colorida pradera. Hoy he salido a pasear y me he perdido. ¿Me ayudáis a volver a casa? ¡Nos esperan grandes aventuras!

CONTENIDO:



24 fichas de cartón con tareas



PARA EMPEZAR CON BUEN PIE



Al jugar por primera vez, os recomendamos echar un ojo a los distintos elementos de la caja junto a vuestro hijo o hija. El personaje principal de este juego es un patito, que será vuestro personaje común. En el tablero hay distintas casillas de diferentes colores. Aseguraos de que los niños y niñas los conocen todos. Juntos, mirad todas las fichas de cartón con tareas. Explicad las actividades que se muestran en todas las fichas (consultad la página 30 para una descripción detallada de las tareas).

Las actividades se dividen en tres categorías, cada una representada por un color de ficha específico:

- A SOLAS
- CON EL PATITO
- CON OTRO JUGADOR O JUGADORA

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Distribuid el tablero y colocad el patito en la casilla inicial.

Casilla inicial ←



Colocad el dado junto al tablero. Dividid las fichas de tareas en tres montones por colores, y colocadlos con la foto bocabajo para que todos los jugadores tengan acceso a ellas.



OBJETIVO

El objetivo común es conseguir que el patito llegue al estanque.

REGLAS

Este es un juego cooperativo; todos los jugadores tienen el mismo objetivo y trabajan juntos. Empieza el jugador o jugadora de menor edad. En su turno, lanza el dado y mueve el patito a la casilla más cercana del color indicado en el dado. Después, cogerá una ficha de cartón del color correspondiente y realizará la tarea.

Hay tres tipos de fichas de cartón en el juego:



significa que
el jugador o jugadora
debe realizar la tarea
A SOLAS

significa que el jugador
o jugadora debe realizar
la tarea **CON OTRO
JUGADOR O JUGADORA**

significa que
el jugador o jugadora
debe realizar la tarea
CON EL PATITO*

* Durante el tiempo necesario para realizar una tarea con el patito, podéis dejar el dado en el lugar del patito en el tablero. De esta forma no os olvidaréis de la casilla que ocupaba el patito.

Tras realizar la tarea, el jugador o jugadora coge la ficha de cartón. Si el jugador o jugadora no realiza la tarea, retrocederá 3 casillas. Despues, el siguiente jugador o jugadora a su izquierda empieza su turno.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando conseguís llevar el patito al estanque y está sobre el puente tricolor. Podéis contar todas las fichas de cartón recogidas y hacer el baile del patito. Perderéis si el patito vuelve a la casilla inicial.

DESCRIPCIONES DE LAS TAREAS MOSTRADAS EN LAS FICHAS DE CARTÓN:

A SOLAS



imitar al patito
(puedes hacer los
sonidos
o movimientos
correspondientes)



imitar a la cigüeña
(puedes hacer los
sonidos o
movimientos
correspondientes)



imitar a la rana
(puedes hacer los
sonidos o
movimientos
correspondientes)



imitar al pez
(puedes hacer los
sonidos o
movimientos
correspondientes)



imitar a la mosca
(puedes hacer los
sonidos
o movimientos
correspondientes)



cerrar los ojos y
tocarte la nariz con
el dedo



reírte con ganas



saltar tan alto
como puedas

CON EL PATITO



coger el patito con
las dos manos
y levantarlas por
encima de la
cabeza



colocar el patito
en la palma de la
mano y sentarse



colocar el patito en la
mano y girar



lanzar el patito
a la caja del
juego



lanzar el patito al aire y atraparlo



colocar el patito entre la cabeza y el hombro y dar la vuelta al tablero



poner el patito en la cabeza y dar la vuelta al tablero



lanzar el patito a otro jugador o jugadora

CON OTRO JUGADOR O JUGADORA



abrazar a otro jugador o jugadora



bailar con otro jugador o jugadora



chocar la mano de otro jugador o jugadora



cantar una breve canción con otro jugador o jugadora



cerrar las manos y hacer un puente por encima de vuestras cabezas



usar el dedo para «dibujar» algo en la espalda de otro jugador o jugadora; el otro jugador o jugadora puede intentar adivinar lo que se haya dibujado



sentarse delante de otro jugador o jugadora y poner una cara graciosa. El otro jugador o jugadora debe poner la misma cara



crear un «tren» y hacer «chu-chu» por la habitación

LIBRETTO D'ISTRUZIONI PER I GENITORI

CARI GENITORI,

Diamo il benvenuto a voi, alle vostre bambine e ai vostri bambini nel fantastico mondo dei giochi. Ci riempie di orgoglio essere la vostra guida!

Vi presentiamo la serie di giochi **1st Game**, che è stata creata appositamente per le bambine e i bambini dell'età dell'infanzia. I primi anni di vita rappresentano una tappa fondamentale per ogni bambina e bambino e sono caratterizzati da uno sviluppo altamente dinamico. Quest'arco di tempo è ideale per introdurre delle attività aggiuntive, che supporteranno lo sviluppo cognitivo delle vostre bambine e dei vostri bambini. È inoltre il momento perfetto per intraprendere la divertente avventura dei giochi da tavolo.

Le semplici regole, le immagini accattivanti e i grandi elementi in legno rendono la serie di giochi **1st Game** adatta alle bambine e ai bambini a partire dai 2 anni e mezzo d'età.



Funny DUCK

Ciao! Mi chiamo Funny e sono un piccolo e allegro anatroccolo. Vivo in uno stagno vicino a un prato ricco di colori. Oggi ho fatto una lunga passeggiata, ma ora mi sono perso. Potete aiutarmi a ritrovare la strada di casa? Ci aspettano grandi avventure!

CONTENUTO:



PER UN BUON INIZIO



Quando ci si appresta a giocare per la prima volta, è bene far familiarizzare le bambine e i bambini con tutti gli elementi del gioco. Il personaggio principale di questo gioco è un anatroccolo, che sarà la vostra pedina comune. Sul tabellone di gioco vi sono le caselle con colori diversi. Accertatevi che le bambine e i bambini li conoscano tutti. Tutti i giocatori guardano insieme le tessere di cartone con gli incarichi. Spiegate alle bambine e ai bambini le attività raffigurate su ogni tessera (fate riferimento alla pagina 36 per una descrizione dettagliata degli incarichi). Le attività sono suddivise in tre categorie, ognuna rappresentata da uno specifico colore della tessera:

- PER CONTO MIO
- CON L'ANATROCCOLO
- CON UN ALTRO GIOCATORE

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Disponete il tabellone di gioco e posizionate l'anatroccolo sulla casella di partenza.

casella di partenza



Posizionate il dado accanto al tabellone di gioco. Dividete le tessere con gli incarichi in 3 mazzi, suddividendole in base al colore, e disponetele con l'immagine a faccia in giù nelle vicinanze dei giocatori.



SCOPO DEL GIOCO

Il vostro obiettivo comune è quello di riportare l'anatroccolo allo stagno.

REGOLE

Questo è un gioco di collaborazione: tutti i giocatori hanno lo stesso obiettivo e lavorano insieme. Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore di turno lancia il dado e muove l'anatroccolo verso la casella più vicina del colore indicato dal dado. Successivamente, prende una tessera di cartone del colore corrispondente ed esegue l'azione indicata per portare a termine l'incarico.

Nel gioco vi sono tre tipi di tessere di cartone:



il giocatore deve
portare a termine
l'incarico in autonomia
(PER CONTO MIO)



il giocatore deve
portare a termine
l'incarico CON UN
ALTRO GIOCATORE



il giocatore deve
portare a termine
l'incarico CON
L'ANATRACCOLO*

* Per il tempo necessario a eseguire l'incarico con l'anatroccolo, si può posizionare il dado al posto dell'anatroccolo sul tabellone di gioco. In questo modo nessun giocatore si dimenticherà la casella occupata dall'anatroccolo.

Se il giocatore di turno porta a termine l'incarico, può prendere la tessera di cartone e metterla da parte. Se il giocatore di turno non porta a termine l'incarico, deve far tornare indietro l'anatroccolo di tre caselle. In seguito, il giocatore a sinistra del giocatore di turno lancia il dado per iniziare un nuovo turno.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando riuscite a riportare l'anatroccolo allo stagno, in corrispondenza della casella con il ponte tricolore. Potete contare tutte le tessere di cartone collezionate e fare insieme la danza dell'anatroccolo! Attenzione: se l'anatroccolo torna alla casella di partenza, perderete la partita!

DESCRIZIONE DEGLI INCARICHI ILLUSTRAZI SULLE TESSERE DI CARTONE:

PER CONTO MIO



Fai il mimo dell'anatroccolo (puoi imitarne i suoni o i movimenti)



Fai il mimo della cicogna (puoi imitarne i suoni o i movimenti)



Fai il mimo della rana (puoi imitarne i suoni o i movimenti)



Fai il mimo del pesce (puoi imitarne i suoni o i movimenti)



Fai il mimo della mosca (puoi imitarne i suoni o i movimenti)



Chiudi gli occhi e toccati il naso con un dito



Ridi a più non posso



Salta più in alto che puoi

CON L'ANATROCCOLO



Prendi l'anatroccolo con entrambe le mani e portalo sopra la tua testa



Posiziona l'anatroccolo sul palmo delle mani e accovacciati



Posiziona l'anatroccolo su una mano e fai un giro su te stessa/stesso



Lancia l'anatroccolo all'interno della scatola del gioco



Lancia
l'anatroccolo
in alto
e prendilo
al volo



Posiziona
l'anatroccolo
tra la testa
e una spalla
e fai un giro
intorno al tabellone
di gioco



Posiziona
l'anatroccolo
sulla testa
e fai un giro
intorno
al tabellone
di gioco



Lancia
l'anatroccolo
a un altro
giocatore

CON UN ALTRO GIOCATORE



Abbraccia
un altro
giocatore



Balla con
un altro
giocatore



Batti il cinque
con un altro
giocatore



Canta una
canzoncina con
un altro
giocatore



Sia tu, sia un altro
giocatore portate
le mani verso l'alto
e incrociatele per
formare un ponte
sopra le vostre
teste



Usa un dito per
“disegnare”
una figura sulla
schiena di un
altro giocatore:
quest’ultimo deve
indovinare che
cosa hai disegnato

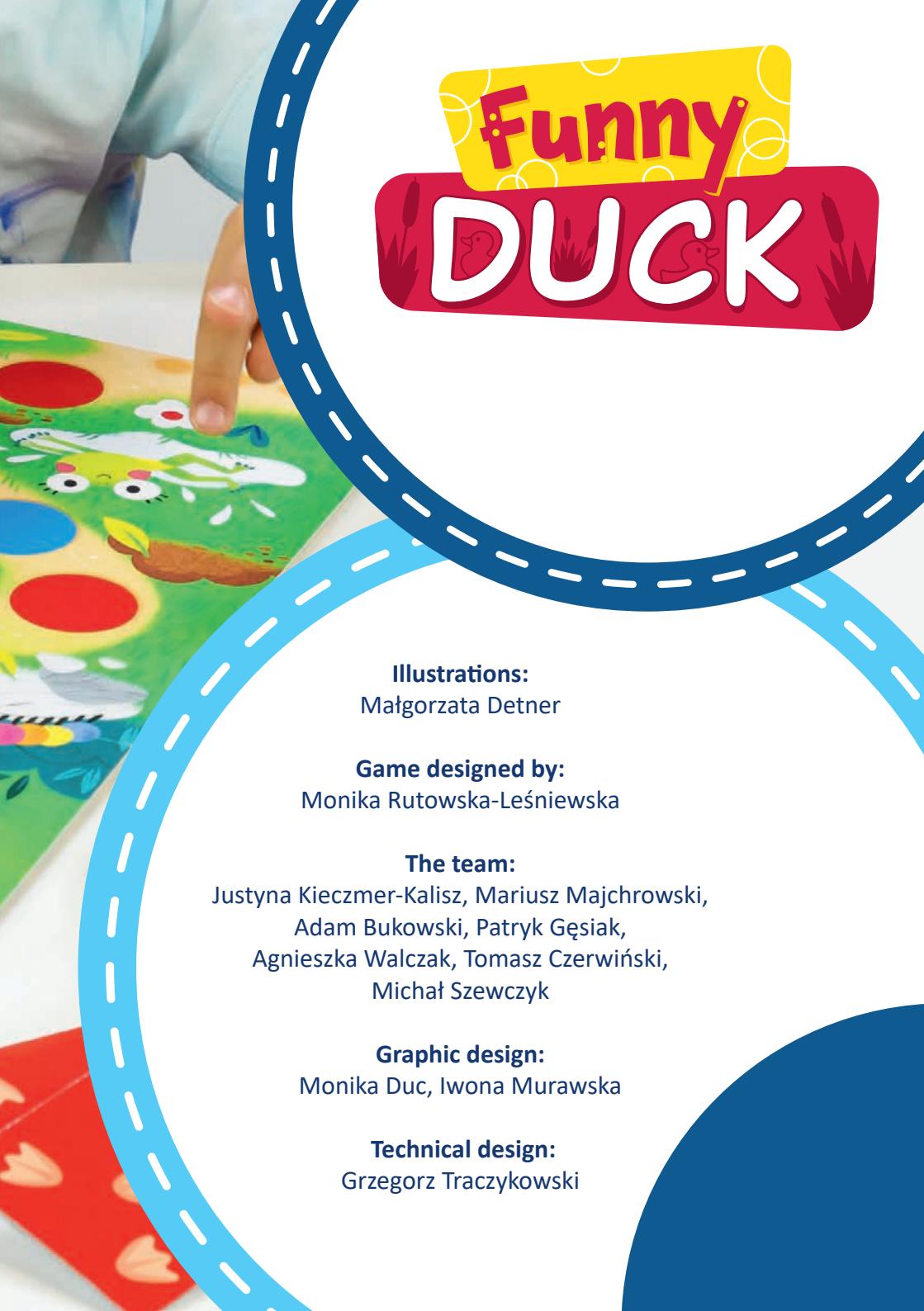


Siediti di
fronte a un
altro giocatore
e fai una
faccia buffa: il
giocatore scelto
deve riprodurre
la stessa faccia
buffa



Tu e un altro
giocatore create
un “trenino”
e girate per la
stanza facendo
“ciuf-ciuf”





Funny DUCK

Illustrations:

Małgorzata Detner

Game designed by:

Monika Rutowska-Leśniewska

The team:

Justyna Kieczmer-Kalisz, Mariusz Majchrowski,

Adam Bukowski, Patryk Gęsiak,

Agnieszka Walczak, Tomasz Czerwiński,

Michał Szewczyk

Graphic design:

Monika Duc, Iwona Murawska

Technical design:

Grzegorz Traczykowski



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

