

FAMILY **bul**

COLORpick

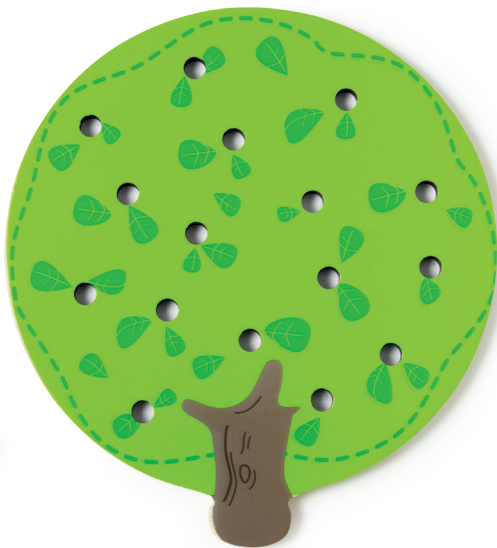


1/4



3-6





Les couleurs des billes représentent les fruits suivant :

Jaune : citron ; rouge : pomme ; violet : prune ; vert : poire

Note : pour chacune des règles, si la prise en main des pinces est difficile pour l'enfant, il peut dans un premier temps cueillir les fruits à la main. De même, si l'enfant n'est pas encore à l'aise avec les petites billes, il peut les enlever pour ne jouer qu'avec les grosses.

1) La première cueillette (1 joueur - dès 3 ans)

Placer l'arbre avec ses fruits au centre de la table. Répartissez les 4 paniers de couleurs autour de l'arbre. L'enfant doit récupérer les billes pour les classer dans chaque panier correspondant à sa couleur. S'il s'agit dans un premier temps d'un jeu d'association, l'enfant peut également nommer les fruits par couleur.

2) La cueillette express (2 à 4 joueurs - dès 4 ans)

Placer l'arbre avec ses fruits au centre de la table. Chaque joueur se munit d'une pince et d'un panier de la même couleur. Une fois le sablier retourné, chaque joueur doit cueillir le plus de fruits possible pour les mettre dans son panier, peu importe la couleur du fruit. Si un joueur laisse échapper un fruit, il doit le remettre au même endroit sur l'arbre. La partie se termine lorsqu'un joueur a réuni 4 fruits dans son panier ou lorsque le sablier a déversé tout son sable.

3) La cueillette de la chance (2 à 4 joueurs - dès 4 ans)

Placer l'arbre avec ses fruits au centre de la table. Chaque joueur se munit d'une pince et d'un panier de la même couleur. Chacun son tour, un joueur lance le dé et doit ensuite cueillir le fruit de la couleur indiquée par le dé. Certaines faces du dé ne sont pas des couleurs :

- Si le dé indique l'étoile bleue, le joueur peut cueillir le fruit de son choix.
- Si le dé indique la croix verte, pas de chance, le joueur passe son tour !
- Si le dé indique une couleur dont tous les fruits ont déjà été cueillis, le joueur passe également son tour.

Lorsque l'arbre est vide, le joueur qui a réuni le plus de fruits dans son panier remporte la partie. Attention, les fruits qui sont de la même couleur que le panier du joueur comptent double !

The colours represent the following fruit:

Yellow: lemon; red: apple; violet: plum; green: pear

Note: for each of the games, if the child finds it too difficult to use the tongs, he can initially pick the fruit with his fingers. Similarly, if the child is not yet comfortable with the small balls, he can remove them and play with the big ones only.

1) First harvest (1 player - from age 3)

Position the tree with its fruit in the centre of the table. Share out the 4 coloured baskets around the tree. The child must pick up the balls and put them in the basket of the corresponding colour. Initially, this game is all about association but the child can also name the fruits by colour.

2) Express harvest (2 to 4 players - from age 4)

Position the tree with its fruit in the centre of the table. Each player has a pair of tongs and a basket in the same colour. Once the timer is turned over, each player must harvest the most fruits possible and put them in their basket, whatever the colour of the fruit. If a player drops a fruit, he must put it back on the tree. The game ends when one player has 4 fruits in his basket or when the timer has run out of sand.

3) Chance harvest (2 to 4 players - from age 4)

Position the tree with its fruit in the centre of the table. Each player has a pair of tongs and a basket in the same colour. Everyone has a turn: a player throws a die and must then pick the fruit shown on the die by the colour. Some sides of the die are not colours:

- If the die shows a blue star, the player can pick the fruit of his choice.
- If the die shows a green cross, then the player is out of luck as he misses a go!
- If the die shows a colour of a fruit that has already all been picked, he misses a go too.

When the tree is empty, the player with the most fruit in his basket wins the game. Note: fruits that are the same colour as the player's basket count double!

Die Farben der Kugeln stehen für die folgenden Früchte:

Gelb: Zitrone; Rot: Apfel; Violett: Pflaume; Grün: Birne

Hinweis: Bei jeder Spielvariante können Kinder die Früchte von Hand pflücken, wenn der Umgang mit der Zange noch zu schwierig ist. Wenn ein Kind noch nicht gut mit den kleinen Kügelchen umgehen kann, können sie entfernt und es kann nur mit den großen Kugeln gespielt werden.

1) Erste Ernte (1 Spieler - ab 3 Jahren)

Stellen Sie den Baum mit den Früchten in die Mitte des Tisches. Verteilen Sie die 4 farbigen Körbe um den Baum. Das Kind muss die Kugeln pflücken und in den Korb seiner Farbe legen. Zunächst handelt es sich um ein Zuordnungsspiel. Das Kind kann die Früchte auch nach Farbe benennen.

2) Schnelle Ernte (2 bis 4 Spieler - ab 4 Jahren)

Stellen Sie den Baum mit den Früchten in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler bekommt eine Zange und einen Korb derselben Farbe. Wenn die Sanduhr umgedreht wird, müssen die Spieler versuchen, so viele Früchte wie möglich zu pflücken und in ihren Korb zu legen, unabhängig von der Farbe. Wenn ein Spieler eine Frucht fallen lässt, muss er sie an ihren Platz am Baum zurücklegen. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 4 Früchte in seinem Korb hat oder die Sanduhr abgelaufen ist.

3) Glücksernte (2 bis 4 Spieler - ab 4 Jahren)

Stellen Sie den Baum mit den Früchten in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler bekommt eine Zange und einen Korb derselben Farbe. Wenn sie an der Reihe sind, würfeln die Spieler und müssen anschließend eine Frucht in der vom Würfel angezeigten Farbe pflücken. Einige Würfelseiten zeigen keine Farben an:

- Wenn der blaue Stern gewürfelt wird, kann der Spieler eine beliebige Frucht pflücken.
- Wenn das grüne Kreuz gewürfelt wird, muss er leider aussetzen.
- Wenn der Würfel eine Farbe anzeigt, deren Früchte bereits alle gepflückt wurden, muss er ebenfalls aussetzen.

Wenn der Baum leer ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Früchten in seinem Korb. Vorsicht, Früchte mit derselben Farbe wie der Korb des Spielers zählen doppelt!

De kleuren van de kogels stellen de volgende vruchten voor:

Geel: citroen; rood: appel; paars: pruim; groen: peer

Opmerking: voor alle regels geldt: als het voor het kind te moeilijk is om de tang vast te nemen, mag het de vruchten eerst nog met de hand plukken. Op dezelfde manier: als het kind nog niet vertrouwd is met kleine kogeltjes, mag hij ze wegnemen en enkel met de grote spelen.

1) Voor het eerst fruit plukken (1 speler - vanaf 3 jaar)

Zet de boom met het fruit in het midden van de tafel. Zet de 4 gekleurde mandjes rond de boom. Het kind mag de balletjes vastnemen om ze telkens in het bijhorende mandje te leggen. Als het in eerste instantie draait om het associëren van dingen, kan het kind het fruit ook per kleur benoemen.

2) Express fruitpluk (2 tot 4 spelers - vanaf 4 jaar)

Zet de boom met het fruit in het midden van de tafel. Elke speler neemt een tang en een mandje van dezelfde kleur. Zodra de zandloper omgedraaid is, moet elke speler zoveel mogelijk vruchten plukken en ze in zijn mandje leggen, ongeacht de kleur van het fruit. Indien een speler een vrucht laat vallen, moet hij deze op dezelfde plaats terug op de boom plaatsen. Het spel eindigt wanneer een speler 4 vruchten in zijn mandje heeft of wanneer de zandloper volledig doorgelopen is.

3) Lucky fruitpluk (2 tot 4 spelers - vanaf 4 jaar)

Zet de boom met het fruit in het midden van de tafel. Elke speler neemt een tang en een mandje van dezelfde kleur. De spelers gooien om beurten met de dobbelsteen en moeten daarna het fruit plukken van de kleur die de dobbelsteen aangeeft. Sommige vlakken van de dobbelsteen hebben geen kleur:

- Als de dobbelsteen de blauwe ster aangeeft, mag de speler het fruit naar eigen keuze plukken.
- Als de dobbelsteen het groene kruis aangeeft: pech! De speler moet een beurt overslaan!
- Indien de dobbelsteen een kleur aangeeft waarvan de vruchten al geplukt zijn, moet de speler ook een beurt overslaan.

Wanneer de boom leeg is, is de speler die de meeste vruchten in zijn mandje heeft, de winnaar. Opgelet, de vruchten die van dezelfde kleur als het mandje van de speler zijn, tellen dubbel!

Los colores de las bolas representan las frutas siguientes :

Amarillo : limón ; rojo : manzana ; morado : ciruela ; verde : pera

Nota : si, en cada una de las variantes del juego, el niño tiene dificultades para sujetar las pinzas con la mano, podrá empezar recogiendo las frutas directamente con la mano. Del mismo modo, si el niño no tiene suficiente destreza para manejar bien las bolas más pequeñas puede retirarlas y jugar solo con las grandes.

1) La primera recolección (1 jugador - a partir de 3 años)

Colocar el árbol con sus frutos en el centro de la mesa. Distribuir las 4 cestas de colores alrededor del árbol. El niño debe recoger las bolas y colocarlas en la cesta correspondiente a su color. En un principio, se trata de un juego de asociación, pero el niño podrá también enumerar las frutas por color.

2) La recolección exprés (2 a 4 jugadores - a partir de 4 años)

Colocar el árbol con sus frutos en el centro de la mesa. Cada jugador tomará unas pinzas y una cesta del mismo color. Al dar la vuelta al reloj de arena, los jugadores deberán recoger el mayor número posible de frutas y meterlas en la cesta, sin importar su color. Si a un jugador se le cae una fruta, debe volver a colocarla en el mismo lugar en el árbol. La partida termina cuando un jugador consigue reunir 4 frutas en su cesta o cuando se agota la arena del reloj.

3) La recolección de la suerte (2 a 4 jugadores - a partir de 4 años)

Colocar el árbol con sus frutos en el centro de la mesa. Cada jugador tomará unas pinzas y una cesta del mismo color. Por turnos, los jugadores irán tirando los dados y recogiendo la fruta del color indicado por el dado. Algunas caras del dado no indican colores :

- Si el dado muestra la estrella azul : el jugador podrá recoger la fruta que quiera.
- Si el dado muestra la cruz verde : mala suerte, el jugador pierde el turno.
- Si el dado muestra un color y ya no quedan frutas de ese color sin recoger : el jugador también pierde el turno.

Cuando el árbol quede vacío, el jugador que haya reunido mayor número de frutas en su cesta será el ganador de la partida. Atención : las frutas del mismo color que la cesta del jugador valen el doble !

I colori delle biglie rappresentano ciascuno un frutto:

Giallo: limone; rosso: mela; viola: prugna; verde: pera

Nota: se il bambino ha difficoltà a maneggiare le pinze, all'inizio può raccogliere i frutti con le mani. Inoltre, se non riesce a giocare con le biglie piccole, può tranquillamente rimuoverle e proseguire solo con quelle grandi. Questo principio vale per tutte le varianti del gioco.

1) La prima raccolta (1 giocatore - dai 3 anni in su)

Collocare l'albero con i frutti al centro del tavolo, quindi disporvi intorno i 4 cestini colorati. Il bambino dovrà recuperare le biglie e riporle nel cestino del colore corrispondente. Inizialmente si può anche chiedere al bambino di nominare i frutti in base al colore, trasformando l'attività in un gioco di associazione.

2) La raccolta veloce (da 2 a 4 giocatori - dai 4 anni in su)

Collocare l'albero con i frutti al centro del tavolo. Ogni giocatore si procura una pinza e un cestino dello stesso colore. L'obiettivo è raccogliere il maggior numero di frutti possibile, qualunque sia la variante cromatica, prima che scada il tempo (segnato da una clessidra) e metterli nel proprio cestino. Se un giocatore fa cadere un frutto, deve ricollocarlo nel punto dell'albero da cui l'ha preso. La partita termina quando uno dei giocatori ha quattro frutti nel proprio cestino, o quando la clessidra segna che il tempo è scaduto.

3) La raccolta fortunata (da 2 a 4 giocatori - dai 4 anni in su)

Collocare l'albero con i frutti al centro del tavolo. Ogni giocatore si procura una pinza e un cestino dello stesso colore. A turno, ciascuno tira il dado e deve raccogliere il frutto del colore indicato. Non tutte le facce del dado, però, indicano dei colori:

- Se il dado indica una stella blu, il giocatore può raccogliere un frutto a sua scelta.
- Se il dado indica una croce verde, il giocatore sfortunato salta un turno.
- Anche se i frutti del colore indicato dal dado sono già stati tutti raccolti, il giocatore salta un turno.

Quando l'albero è vuoto, il giocatore che ha un maggior numero di frutti nel cestino vince la partita. Attenzione: i frutti dello stesso colore del cestino del giocatore valgono il doppio!

球的颜色分别代表以下水果：

黄色：柠檬；红色：苹果；紫色：李子；绿色：梨子

注：对于每项规则，如果孩子无法拿住夹子，可以先用手拿水果。同样，如果孩子还无法夹起小球，可以去除小球，只玩大球。

1) 初步采摘 (1名玩家-3岁及以上)

将树和水果放在桌子中央。围绕树放置4个颜色的篮子。孩子必须将球夹起，并将球放在颜色对应的篮子里。首先，这是配对游戏，其次，孩子还可以用颜色命名水果。

2) 快速采摘 (2到4名玩家-4岁及以上)

将树和水果放在桌子中央。每位玩家有一把夹子和一个篮子，颜色相同。沙漏倒置后，每位玩家必须采摘尽可能多的水果，放在自己的篮子里，不需要区别颜色。如果玩家的水果掉落，必须把它重新放回树的同一个地方。一名玩家在篮子中收集满了4个水果或沙漏里的沙子全部漏完，游戏结束。

3) 幸运采摘 (2到4名玩家-4岁及以上)

将树和水果放在桌子中央。每位玩家有一把夹子和一个篮子，颜色相同。每一轮，玩家需掷骰子，然后必须采摘骰子颜色相同的水果。骰子的某些面的颜色，水果并没有对应的颜色：

- 如果骰子为蓝色星星，玩家可以随意选择采摘的水果。
- 如果骰子为绿色十字架，很不幸，玩家跳过此轮！
- 如果骰子颜色对应颜色的所有水果都已采摘完，玩家同样跳过此轮。

如果树上什么都没有，篮子里收集到最多水果的玩家赢得比赛。注意，水果和篮子颜色相同的玩家赢得双倍分数！

تمثل ألوان الكرات الفواكه التالية :

الأصفر : الليمون، والأحمر : التفاح، والأرجواني : البرقوق، والأخضر : الكمثرى

ملاحظة : وبالنسبة إلى كل من هذه القواعد، إذا كان من الصعب على الطفل الإمساك بالملاقط، يمكنه في البداية التقاط الفواكه باليد. وبالمثل، إذا كان الطفل لا يشعر بالارتياح مع استخدام الكرات الصغيرة، يمكنه استبعادها من أجل اللعب فقط مع تلك الكرات ذات الحجم الكبير.

1) التجميع الأول (1 لاعب - بدءاً من 3 سنوات)

ضع الشجرة بثمارها في منتصف الطاولة. قم بتوزيع 4 من السلال الملونة حول الشجرة. يجب على الطفل استعادة الكرات وتصنيفها في كل سلة مناسبة للونها. إذا كان الأمر في البداية يتعلق بلعبة التوصيل، يمكن للطفل أيضاً تسمية الفواكه بحسب اللون.

2) التجميع السريع (من 2 إلى 4 لاعبين - بدءاً من 4 سنوات)

ضع الشجرة بثمارها في منتصف الطاولة. يتم تزويد كل لاعب بملقط وسلّة من نفس اللون. وبمجرد رجوع الساعة الرملية، يجب على كل لاعب اختيار العديد من الفواكه التي يمكن وضعها في سلته، بغض النظر عن لون الفاكهة. في حالة إفلات إحدى الفواكه من أحد اللاعبين، يجب على هذا الأخير إعادة وضعها في نفس المكان على الشجرة. تنتهي المباراة عندما يجمع أحد اللاعبين 4 فواكه في سلته أو عندما تسكب الساعة الرملية كل الرمل.

3) تجميع الفرص (من 2 إلى 4 لاعبين - بدءاً من 4 سنوات)

ضع الشجرة بثمارها في منتصف الطاولة. يتم تزويد كل لاعب بملقط وسلّة من نفس اللون. وكل في دورة، يقوم أحد اللاعبين برمي حجر النرد ثم يختار الثمرة ذات اللون المشار إليه في حجر النرد. بعض وجوه حجر النرد ليست ملونة :
- إذا كان حجر النرد يشير إلى النجمة الزرقاء، يمكن للاعب جمع الفاكهة حسب اختياره.
- إذا كان حجر النرد يشير إلى الصليب الأخضر، فلا توجد فرصة، ويمرر اللاعب دوره !
- إذا كان حجر النرد يشير إلى لون تم اختياره بالفعل لكل الفواكه، يمرر اللاعب دوره.

عندما تصبح الشجرة فارغة، يكون اللاعب الذي قام بتجميع معظم الفواكه في سلته قد فاز في المباراة. انتبه :- الفواكه التي تحمل نفس لون سلة اللاعب يتم احتسابها مرتين !





329624

Oxybul éveil et jeux 162 boulevard de Fourmies 59100 Roubaix - FRANCE