

Thinkfun™ FRIENDS

3+



Baumhaus

SPIELANLEITUNG RÈGLE DU JEU
ISTRUZIONI

**Salut
Je m'appelle
Flora
Grenouille !**

**Ciao!
Sono Flora
Ranocchia!**

**Hallo!
Ich bin Flora
Frosch!**



DE Meine Superfähigkeit ist das ABWECHSELN – das bedeutet, dass du an der Reihe bist und dann ich!

Wenn ich erwachsen bin, möchte ich FEUERWEHRFRAU werden!

Was ich am liebsten mag: FEUERWEHRFAHRZEUGE, FINGERFARBE und FALAFEL!

FR Mon superpouvoir est RESPECTER SON TOUR. Ça veut dire qu'une fois c'est à toi de jouer, une fois c'est à moi !

Quand je serai grande, je voudrais être POMPIER !

Ce que je préfère, ce sont : les CAMIONS DE POMPIERS, la PEINTURE AU DOIGT et les FALAFELS.

IT Il mio superpotere è RISPETTARE IL TURNO. Rispettare il turno significa che tu fai il tuo turno, poi io faccio il mio!

Da grande voglio essere un POMPIERE!

Le mie cose preferite sono: I CAMION DEI POMPIERI, LA PITTURA A DITA, e i FALAFEL!

DE Über dieses Spiel

Flora hat ihre Freunde in ihr Baumhaus eingeladen. Sie möchte ihnen zeigen, dass sie gemeinsam besonders viel Spaß haben können, wenn sie sich miteinander abwechseln. Stecke einen Freunde-Chip in das Baumhaus, und sieh, wie ein anderer Freund die Rutsche herunterkommt. Findest du heraus, wer als Nächster an der Reihe ist?

Dieses Spiel bietet drei verschiedene Schwierigkeitsstufen.

FR Dans ce jeu...

Flora a invité ses amis dans sa cabane perchée et veut leur montrer que jouer à tour de rôle permet à tout le monde de s'amuser. Insérez un jeton dans la cabane et découvrez un autre ami qui en sort par le toboggan. Saurez-vous devinez qui sera le prochain ?

Ce jeu propose 3 niveaux de difficulté. Commencez par le niveau 1, puis passez aux niveaux 2, puis 3 dès que l'enfant est prêt à relever de nouveaux défis. Amusez-vous bien !

IT In questo gioco...

Flora ha invitato gli Amici nella sua casa sull'albero, e vuole mostrare loro come rispettare i turni aiuti tutti a divertirsi di più insieme. Posiziona una pedina Amico nella casa sull'albero e osserva un altro Amico scendere dallo scivolo. Riesci a dire di chi sia il prossimo turno?

Sono incluse le istruzioni per 3 Livelli di Gioco. Inizia dal Livello 1, passa ai Livelli 2 e 3 quando il bambino è pronto per una nuova sfida. Giochiamo!



Level 1: 12 Tier-Übereinstimmungs-Chips

Niveau 1 : 12 jetons Animaux

Livello 1: 12 Pedine Abbinamenti Animali



Level 2: 12 Form-Übereinstimmungs-Chips

Niveau 2 : 12 jetons Forme

Livello 2: 12 Pedine Abbinamenti Forme



Level 3: 12 Zahl-Übereinstimmungs-Chips

Niveau 3 : 12 jetons Nombre

Livello 3: 12 Pedine Abbinamenti Numeri



**Baumhaus
Cabane perchée
Casa sull'Albero**

DE Spielziel

Flora und ihre Freunde spielen im Baumhaus! Hilf den Freunden, damit alle der Reihe nach in das Baumhaus kommen und die Rutsche herunterrutschen, indem du die Regeln der jeweiligen Schwierigkeitsstufe berücksichtigst.

HINWEIS: Für jede Schwierigkeitsstufe wird ein eigenes Chip-Set verwendet.

LEVEL 1: TIER-ÜBEREINSTIMMUNG

Spielvorbereitung:

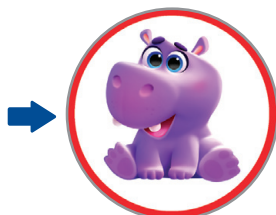
Alle Chips des Levels 1 werden so gedreht, dass die Seite mit dem grünen Rand oben ist. Sie werden vor dem Baumhaus so ausgelegt, dass alle Freunde zu sehen sind.

So wird gespielt:

1. Wähle einen beliebigen Freund, der als Erster im Baumhaus spielen darf.
2. Stecke den Chip dieses Freundes mit dem grünen Rand nach oben in den Schlitz im oberen Teil des Baumhauses.
3. Dann kommt ein Chip, dessen Seite mit dem roten Rand nach oben zeigt, die Rutsche herunter.



Die Schildkröte mit dem grünen Rand betritt als Erste das Baumhaus.



Das Nilpferd mit dem roten Rand kommt heraus. Suche nun das passende Nilpferd mit dem grünen Rand.



Das Nilpferd mit dem grünen Rand ist als Nächstes an der Reihe.

Dieser Chip gibt vor, welcher Freund als Nächstes an der Reihe ist: Suche den passenden Chip mit dem grünen Rand. Dieser Freund ist als Nächstes dran!

4. Wenn ihr den passenden Freunde-Chip mit dem grünen Rand gefunden habt, steckt ihr ihn in den Schlitz im oberen Teil des Baumhauses.
5. Auf diese Weise wird gespielt, bis alle Freunde-Chips mit dem roten Rand nach oben ausliegen. **Dann hast du gewonnen!**

LEVEL 2: FARB- UND FORM-ÜBEREINSTIMMUNG

Spielvorbereitung:

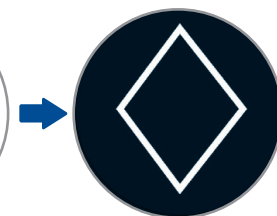
Bei Level 2 gelten dieselben Regeln wie bei Level 1, aber jetzt wird bei jedem Chip nach der passenden Form und Farbe gesucht. Zu Beginn werden alle Level-2-Chips so gedreht, dass die Tierseite oben ist.

So wird gespielt:

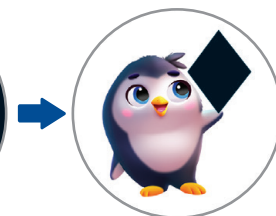
1. Stecke einen beliebigen Freunde-Chip mit der Tierseite nach oben in das Baumhaus. Sieh dir dann den Chip an, der die Rutsche herunterkommt, und finde den passenden Freunde-Chip, der dieselbe Form und Farbe zeigt. Für jeden Chip gibt es genau eine entsprechende Übereinstimmung.
2. Auf diese Weise wird gespielt, bis alle Chips mit der Form-Farb-Seite nach oben ausliegen. **Dann hast du gewonnen!**



Die Ente mit dem Stern wird in das Baumhaus gesteckt.



Die schwarze Raute kommt heraus.



Finde den Freund mit der schwarzen Raute und stecke ihn als Nächstes in das Baumhaus!

LEVEL 3 : ZAHL-ÜBEREINSTIMMUNG

Spielvorbereitung:

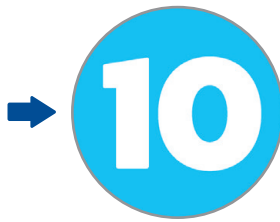
Bei Level 3 gelten dieselben Regeln wie bei Level 2, aber jetzt wird bei jedem Chip nach der passenden Zahl gesucht. Zu Beginn werden alle Level-3-Chips so gedreht, dass die Tierseite oben ist.

So wird gespielt:

1. Stecke einen beliebigen Freunde-Chip mit der Tierseite nach oben in das Baumhaus. Sieh dir dann den Chip an, der die Rutsche herunterkommt, finde den passenden Freunde-Chip, der dieselbe Zahl zeigt, und stecke ihn in das Baumhaus.
2. Auf diese Weise wird gespielt, bis alle Chips mit der Zahl-Farb-Seite nach oben ausliegen. **Dann hast du gewonnen!**



Das Schwein mit der Nummer 1 wird als Erstes in das Baumhaus gesteckt.



Die Zahl 10 kommt heraus: Also musst du nach dem Freund mit der entsprechenden Zahl suchen.



Elefant Nummer 10 wird als Nächster in das Baumhaus gesteckt.

ÜBER DIE SPIELEAUTORIN

Kin Vandenbrouche ist eine preisgekrönte Brettspiel-Autorin, die Brainstorming, Denk-Spaziergänge mit ihrem unglaublich süßen jungen Hund und das Testen neuer Spielideen mit ihrem Mann und ihrer Tochter liebt. In ihrer Welt ist jeder Abend ein Spieleabend!

Weiterentwicklung durch Creative Fold, LLC.

www.TheCreativeFold.com

Hinweise für Erwachsene

Flora Froschs Superfähigkeit ist das Abwechseln. Spiele sind hervorragend dafür geeignet, das Nacheinander zu lernen und zu fördern. Mit diesen Tipps können Sie Ihr Kind dabei unterstützen:

Feinmotorische Fähigkeiten:

Das Kind trainiert, über Frustration hinwegzukommen, während es lernt, besser mit kleinen Gegenständen umzugehen.

- Weisen Sie das Kind auf diese Entwicklung hin, indem Sie es fragen: „Fällt es dir nun mit etwas Übung leichter, die Chips in das Baumhaus zu stecken?“
- Die Chips können auch verwendet werden, um die Zahlen zu lernen, indem das Kind sie aufsteigend von 1 bis 12 sortiert.

Übereinstimmungen finden:

- Das Kind trainiert sein Durchhaltevermögen, wenn es nach einer Übereinstimmung sucht oder darauf wartet!
- Machen Sie das Kind darauf aufmerksam, indem Sie es auf eine Situation hinweisen, in der es nicht aufgegeben hat.



FR But du jeu

Flora et ses amis jouent dans la cabane ! Aide-les à entrer à tour de rôle, puis à descendre par le toboggan en suivant les règles de chaque niveau.

REMARQUE : Utilisez les jetons spécifiques à chaque niveau.

NIVEAU 1: ASSOCIATION D'ANIMAUX

Mise en place :

Retournez tous les jetons du niveau 1, bordure verte visible et étalez-les devant la cabane, de manière à voir tous les amis.

Déroulement de la partie :

1. Prenez un ami au hasard ; ce sera le premier à entrer dans la cabane.
2. Insérez-le dans la fente au sommet de la cabane.
3. Un jeton à bord rouge descend le toboggan, indiquant quel ami sera le prochain à rentrer dans la cabane.



Le jeton à bord vert Tortue est inséré en premier dans la cabane.



Le jeton à bord rouge Hippopotame en sort. Cherchez le jeton à bord vert Hippopotame.



Le jeton Hippopotame à bord vert est le prochain à entrer dans la cabane.

Pour cela, cherchez le jeton à bord vert correspondant. Ce sera lui le prochain !

4. Dès que vous avez trouvé le jeton à bord vert de l'ami correspondant, insérez-le dans la fente au sommet de la cabane.
5. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les jetons hors de la cabane soient à bord rouge. **VOUS AVEZ GAGNÉ !**

NIVEAU 2 : ASSOCIATIONS DE COULEURS ET FORMES

Mise en place :

Le jeu se déroule de la même manière qu'au niveau 1, mais maintenant, vous devez trouver à la fois la couleur et la forme correspondante. Avant de commencer, retournez tous les jetons du niveau 2, face Animal visible.

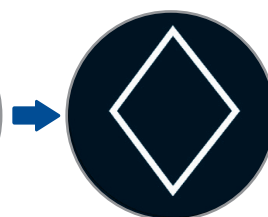
Déroulement de la partie :

1. Insérez un jeton au hasard dans la cabane, face Animal visible. Observez bien le jeton qui sort par le toboggan et trouvez le jeton affichant la même couleur et la même forme. Il n'y a qu'une seule solution possible.
2. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les jetons hors de la cabane soient retournés du côté Couleur/Forme.

VOUS AVEZ GAGNÉ !



Canard avec une étoile est inséré dans la cabane.



Un losange noir sort.



Trouvez l'ami qui tient le losange noir et insérez-le à son tour dans la cabane.

NIVEAU 3 : ASSOCIATION DE NOMBRES

Mise en place :

Le jeu se déroule de la même manière qu'au niveau 2, mais maintenant, vous devez trouver le nombre correspondant. Avant de commencer, retournez tous les jetons du niveau 3, face Animal visible.

Déroulement de la partie :

1. Insérez un jeton au hasard dans la cabane, face Animal visible. Observez bien le jeton qui sort par le toboggan. Trouvez le jeton affichant le même chiffre et insérez-le à son tour dans la cabane.
2. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les jetons hors de la cabane soient retournés du côté Couleur/Nombre. **VOUS AVEZ GAGNÉ !**



Cochon avec le nombre 1 est inséré en premier dans la cabane.

Le nombre 10 sort. Trouvez l'ami avec le nombre correspondant.

Éléphant avec le nombre 10 est le prochain à être inséré dans la cabane.

À PROPOS DE L'AUTEUR

Kim Vandenbrouche est une autrice de jeux plusieurs fois récompensée, qui adore les brainstormings, se promener avec son bougre d'adorable chiot pour réfléchir, et tester de nouvelles idées en compagnie de son mari et de sa fille. Pour elle, chaque soirée est une soirée jeux !

Développement additionnel : Creative Fold, LLC.

www.TheCreativeFold.com

Guide à l'attention des adultes

Le superpouvoir de Flora Grenouille est d'apprendre à respecter son tour. Rien de tel que le jeu pour apprendre à jouer à tour de rôle et à développer ses capacités. Suivez ces conseils pour que votre enfant progresse :

Motricité fine :

Votre enfant apprend à maîtriser sa frustration tout en manipulant de petits objets avec plus de dextérité.

- Mettez l'accent sur le développement de ses compétences en lui demandant : "Est-ce que tu arrives mieux à mettre les jetons avec un peu d'entraînement ?"
- Utilisez aussi les jetons pour l'entraîner à classer les jetons de 1 à 12.

Association :

- Les joueurs apprennent à persévérer tout en attendant leur tour ou en cherchant le jeton correspondant.
- Renforcez la prise de conscience de votre enfant en mettant en avant un moment où il a persévéré.



Amusez-vous bien !

IT Obiettivo

Flora e gli Amici stanno giocando nella casa sull'albero! Aiuta tutti gli Amici a rispettare il proprio turno per entrare nella casa sull'albero e per scendere dallo scivolo seguendo le regole previste da ogni livello di gioco.

NB: Ogni Livello di gioco usa il proprio set di pedine.

LIVELLO 1: ABBINAMENTO ANIMALI

Preparazione:

Gira tutte le pedine Livello 1 in modo che il bordo verde sia a faccia in su e sparpagliele sul tavolo di fronte alla casa sull'albero così che tutti gli Amici siano visibili.

Fasi di Gioco:

1. Scegli un Amico qualsiasi per giocare per primo nella casa sull'albero!
2. Infila questa pedina Amico nella fessura in cima alla casa sull'albero con il lato verde in alto.
3. La pedina che scenderà dallo scivolo (con il lato rosso rivolto verso l'alto) indicherà di chi sarà il prossimo turno. Questo Amico sarà il prossimo a giocare!



Tartaruga con bordo verde entra per prima nella casa sull'albero.



Ippopotamo con bordo rosso sbuca fuori. Cerca il corrispondente Ippopotamo dal bordo verde.



Ippopotamo con bordo verde è il prossimo.

4. Quando hai trovato il corrispondente Amico col bordo verde infilalo nella fessura in cima alla casa sull'albero.
5. Ripeti finché tutte le pedine Amico hanno il lato rosso rivolto verso l'alto e - **HAI VINTO!**

LIVELLO 2: ABBINAMENTO COLORI E FORME

Preparazione:

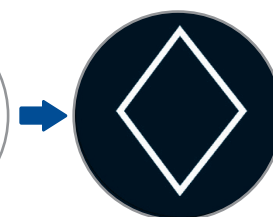
Il livello 2 si svolge come il Livello 1 tranne che stavolta abbinerai colore e forma di ogni pedina. Inizia con le facce animale delle pedine del Livello 2 rivolte verso l'alto.

Fasi di Gioco:

1. Posiziona una delle pedine Amico dentro la casa sull'albero con il lato animale rivolto verso l'alto. Guarda la pedina che scende dallo scivolo, e trova la pedina Amico che abbia gli stessi colore e forma. Ogni pedina ha un solo possibile abbinamento.
2. Ripeti finché tutte le pedine hanno il lato colore/forma rivolto verso l'alto.



Anatra con stella entra nella casa sull'albero.



Esce una forma di rombo.



Trova l'amico con il rombo nero e mettilo dentro la casa sull'albero, è il prossimo!

LIVELLO 3 :

Preparazione:

Il livello 3 si svolge come il Livello 2 tranne che stavolta abbinerai i numeri mostrati su ogni pedina. Inizia con le facce animale delle pedine del Livello 3 rivolte verso l'alto.

Fasi di Gioco:

1. Posiziona una delle pedine Amico dentro la casa sull'albero con il lato animale rivolto verso l'alto. Guarda la pedina che scende dallo scivolo, trova la pedina Amico che abbia lo stesso numero e mettila dentro la casa sull'albero.
2. Ripeti finché tutte le pedine hanno il lato colore/numero rivolto verso l'alto e - **HAI VINTO!**



Porcellino numero 1 entra per primo nella casa sull'albero.



Il numero 10 esce, cerca un Amico che abbia il numero corrispondente.



Elefante numero 10 è il prossimo a entrare nella casa sull'albero.

SULL'IDEATRICE

Kim Vandenbroucke è una pluripremiata inventrice di giochi da tavolo che adora il brainstorming, fare lunghe passeggiate riflessive col suo cucciolone, e testare nuove idee di gioco con marito e figlia. Nel suo mondo, ogni sera è una serata di gioco!

Sviluppo supplementare di Creative Fold, LLC.

www.TheCreativeFold.com

Guida per i Grandi

Il superpotere di Flora Ranocchia è rispettare i turni. I giochi sono perfetti per imparare a rispettare i turni e attraverso il gioco e lavorare sulla costruzione di abilità. Utilizzate questi suggerimenti per aiutare il vostro bambino ad aumentare:

Motricità Fine:

I bambini si esercitano a superare la frustrazione e imparano a manipolare meglio i piccoli oggetti.

- Fate notare le loro abilità in via di sviluppo chiedendo: "Sei più bravo a mettere le pedine nella casa sull'albero ora che hai fatto un po' di pratica?"
- Provate a usare le pedine per farli esercitare a mettere in ordine i numeri da 1 a 12 sul tavolo.

Abbinamenti:

- I giocatori imparano la perseveranza mentre aspettano o cercano un abbinamento!
- Costruite la consapevolezza del bambino facendo notare un momento in cui ha continuato a provare.





ThinkFun's Mission is to Ignite Your Mind!

www.ThinkFun.com