



Read My Mind

Ratespiel / Guessing Game / Jeu de Devinette



Spielanleitung

Instruction* Règle du jeu* Regla del juego* Spelregels* Manuale* 说明书



Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/

Questo gioco stimola/ 游戏培养



Sprachliche Bildung: Formulieren von Fragestellungen, Zuordnen von und Reagieren auf Fragen, Ziehen von Schlussfolgerungen, logisches Denken, Kategorisieren von Motiven, Grunderfahrungen in non-verbaler Kommunikation
Linguistic Education: Formulating questions, classifying and reacting to questions, drawing conclusions, thinking logically, classifying motifs, basic experience in non-verbal communication

Formation linguistique: Formuler des questions, trier et réagir aux questions, tirer des conclusions, raisonner, ranger les motifs en catégories, première expérience de la communication non-verbale

Desarrollo del lenguaje: Saber preguntar; asociar y reaccionar a preguntas, sacar conclusiones; pensamiento lógico, clasificación de imágenes, conocimientos básicos sobre comunicación no verbal

Taalkundige ontwikkeling: Formuleren van vraagstellingen, indelen van en reageren op vragen, conclusies trekken, logisch redeneren, categoriseren van motieven, basiservaring in non-verbale communicatie

Educazione linguistica: Formulare domande, porre e reagire a domande, trarre conclusioni, pensiero logico, associare figure, esperienze di base nella comunicazione non verbale

语言领域: 提出问题, 并对提出的问题做出分类和反应并得出结论, 逻辑思维, 图案分类, 非言语交流的基本经验



Künstlerische Bildung: Erkennen, Benennen und Zuordnen von Farben

Art Education: Recognising, naming and assigning colours

Formation artistique: Reconnaître, nommer et associer les couleurs

Desarrollo artístico: Reconocer, nombrar y asociar colores

Artistieke ontwikkeling: Herkennen, benoemen en indelen van kleuren

Educazione artistica: Riconoscere, definire e classificare i colori

艺术和创新力发展: 识别, 命名和分配颜色



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Beobachtungsgabe, Reaktionsvermögen

Social Education: Playing together, powers of observation, ability to react

Sociabilisation: Jouer ensemble, observation, réactivité

Desarrollo social: Juego colectivo, capacidad de observación y reacción

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, observatievermogen, reactievermogen

Educazione sociale: Giocare insieme, spirito di osservazione, capacità di reazione

社会交往能力: 团队游戏, 观察力, 反应能力



5+



2 - 6



10 min



2

Read My Mind



Inhalt

- a) 40 Motivkarten für den Tisch (mit Rahmen)
- b) 40 Motivkarten zum Gedanken lesen

a)



b)



Contents

- a) 40 motif cards (with framed motifs) for placing on the table
- b) 40 motif cards for "thought reading"



Contenu

- a) 40 cartes à motif pour la table (avec bordure)
- b) 40 cartes à motif pour lire dans les pensées



Contenido

- a) 40 cartas donde el dibujo está enmarcado (se colocan a la vista de todos)
- b) 40 cartas para adivinar el pensamiento



Inhoud

- a) 40 Motiefkaarten voor op tafel (met rand)
- b) 40 Motiefkaarten voor gedachtenlezen



Contenuto

- a) 40 carte figurate con cornice
- b) 40 carte figurate per la lettura del pensiero



游戏配件

- a) 40 张主题卡片 (带边框), 放在桌子上
- b) 40 张主题卡片, 用于读心术





Autor

Martin Nedergaard Andersen lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in Kopenhagen in Dänemark. 2007 gewann sein erstes veröffentlichtes Spiel den „Family Game of the Year“ Award in Dänemark. Sein darauffolgendes, zusammen mit seiner fünfjährigen Tochter entwickeltes Spiel erhielt den „Children’s Game of the Year“ Award in Dänemark. Seit 2011 ist er als Vollzeit-Spieleautor anzusehen und hat innerhalb von 3 Jahren 84 Spiele veröffentlicht. Im Jahr 2012 wurde Martin Nedergaard Andersen mit dem „Rising Star Designer“ TAGIE-Award in Chicago geehrt.

Neben „**Read My Mind**“ veröffentlichte Martin Nedergaard Andersen auch das Spiel „**Calulino**“ bei beleduc.



Author

Martin Nedergaard Andersen lives with his wife and his two children in Copenhagen, Denmark. In 2007 his first published game won the “Family Game of the Year“ Award in Denmark. His next game, developed together with his five year old daughter, received the “Children’s Game of the Year“ Award in Denmark. Since 2011, he has acquired a prestigious reputation as a full-time game designer and has published 84 games in 3 years. In 2012, Martin Nedergaard Andersen was honoured in Chicago with the “Rising Star Designer“ TAGIE Award.

Besides “**Read My Mind**“, Martin Nedergaard Andersen has also published the game “**Calulino**“ by Beleduc.



Auteur

Martin Nedergaard Andersen vit avec sa femme et ses deux enfants à Copenhague, au Danemark. En 2007, le premier jeu qu’il a publié a remporté le prix du «Jeu de la famille de l’année» au Danemark. Il a ensuite développé, en collaboration avec sa fille de cinq ans, un jeu qui a reçu le prix du «jeu d’enfant de l’année» au Danemark. Depuis 2011, il conçoit des jeux à plein temps et en a publié 84 en 3 ans. En 2012, Martin Nedergaard Andersen a été récompensé par le prix «Rising Star Designer» de TAGIE à Chicago.

En plus de „**Read My Mind**“, Martin Nedergaard Andersen a également sorti le jeu „**Calulino**“ chez beleduc.



Autor

Martin Nedergaard Andersen vive con su esposa y sus dos hijos en Copenhague (Dinamarca). En el año 2007 su primer juego publicado obtuvo el galardón „Family Game of the Year“ (juego familiar del año) en Dinamarca. Con su siguiente juego, desarrollado junto con su hija de cinco años, ganó el premio „Children’s Game of the Year“ (juego infantil del año) en Dinamarca. Desde el año 2011 es diseñador de juegos a tiempo completo y ha publicado 84 juegos en 3 años. En el año 2012 Martin Nedergaard Andersen fue galardonado en Chicago con el Premio TAGIE en la categoría „Rising Star Designer“ (diseñador revelación).

Además de „**Read My Mind**“ Martin Nedergaard Andersen también lanzó el juego „**Calculino**“ en Beleduc.

Autore

Martin Nedergaard Andersen vive con sua moglie e due figli a Copenaghen, in Danimarca. Nel 2007 il suo primo gioco ha vinto il premio “Family Game of the Year” in Danimarca. Il suo gioco successivo, sviluppato insieme alla figlia di cinque anni, ha vinto il premio “Children’s Game of the Year” in Danimarca. Dal 2011 lavora come autore di giochi a tempo pieno, rilasciando 84 giochi in 3 anni. Nel 2012, Martin Nedergaard Andersen è stato premiato con il TAGIE Award “Rising Star Designer” a Chicago.

Oltre a „**Read My Mind**“, Martin Nedergaard Andersen ha pubblicato con beleduc anche il gioco „**Calculino**“.

Auteur

Martin Nedergaard Andersen woont met zijn vrouw en beide kinderen in Kopenhagen in Denemarken. In 2007 kreeg het eerste door hem ontwikkelde spel de “Family Game of the Year” Award in Denemarken. Het spel dat hij daarna samen met zijn vijfjarige dochter ontwikkelde, kreeg de “Children’s Game of the Year” Award in Denemarken. Sinds 2011 kan hij als fulltime spelbedenker beschouwd worden, en heeft hij binnen 3 jaar 84 spellen uitgebracht. In het jaar 2012 werd Martin Nedergaard Andersen in Chicago geëerd met de “Rising Star Designer” TAGIE-Award.

Naast “**Read My Mind**” heeft Martin Nedergaard Andersen ook het spel “**Calculino**” uitgebracht bij Beleduc.

游戏作者

Martin Nedergaard Andersen、他的妻子、两个孩子一家都住在丹麦的哥本哈根。2007年，他首次发行的一款游戏在丹麦赢得年度“家庭游戏”奖。紧接着，他和5岁的女儿一起设计了一款游戏并在丹麦获得年度“儿童游戏”奖。从2011年开始，他全身心投入游戏设计并在3年内发行了84款游戏。2012年在芝加哥，Martin Nedergaard Andersen 被荣称为“后起之秀设计师”。除了设计游戏外，他还会写一些以孩子诙谐题材为主的书本和旅游刊物。

除了“**读心术**”，贝乐多的“章鱼插珠游戏”也是乌德·佩斯的作品。





22740 Read My Mind

Stellt euch vor ihr könntet Gedanken lesen... Mit jeder Menge Konzentration und den richtigen Fragen klappt das im Handumdrehen. Mit Beobachtungsgabe, geschickten Fragen und Zuordnungsvermögen erraten die Kinder Tiere, Menschen, Fahrzeuge und vieles mehr.

Spielvorbereitung

Die Motivkarten werden mit Motiv und Rahmen nach oben zeigend für alle Spieler gut sichtbar in der Tischmitte ausgelegt. Die anderen Motivkarten werden gemischt und verdeckt auf einem Stapel danebengelegt.



– Alle Motivkarten mit Rahmen offen auslegen



– Alle Motivkarten ohne Rahmen mischen und verdeckt auf einen Stapel danebenlegen

Spielverlauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und zieht verdeckt eine Karte vom Stapel und schaut, was darauf abgebildet ist. Die anderen Spieler dürfen das Motiv nicht sehen. Die Motive auf dem Kartenstapel zeigen die gleichen Motive wie die offen ausgelegten Karten.

Die anderen Spieler versuchen nun die Gedanken des Startspielers zu lesen und durch geschicktes Fragen stellen herauszufinden, welches Motiv er in der Hand hält. Der Startspieler darf die Fragen immer nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten. Zum einen besteht die Schwierigkeit für die Kinder darin, sich passende Fragen auszudenken, zum anderen muss der Startspieler die Möglichkeit haben, die Frage nur mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten.

Beispielfragen:



„Ist auf der Karte ein Tier / ein Mensch / ein Fahrzeug abgebildet?“

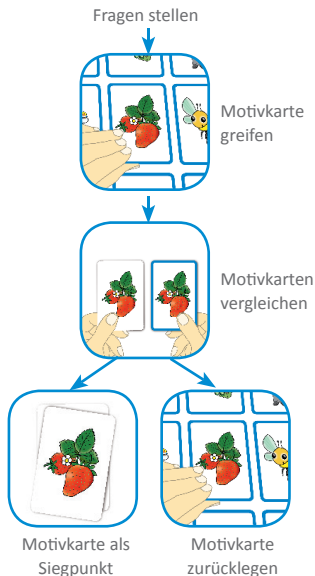
„Ist auf der Karte etwas Rotes / Gelbes / Blaues zu sehen?“

„Macht das Tier / das Fahrzeug folgendes Geräusch: ...?“

Es gilt zu beachten, dass die Fragen nacheinander gestellt werden und nicht alle Kinder durcheinander reden. Sobald ein Spieler denkt, das richtige Motiv erraten zu haben, greift er nach der offen ausliegenden Motivkarte mit Rahmen. Danach dürfen keine weiteren Fragen gestellt werden.

Wurde das Motiv richtig erraten, so darf der Spieler die Motivkarte mit Rahmen als Siegpunkt an sich nehmen. Die andere Motivkarte wird ebenfalls aus dem Spiel genommen. Danach zieht der nächste Spieler eine Karte vom Stapel und eine neue Fragerunde beginnt.

Wurde das Motiv nicht richtig erraten, legt der Spieler die Karte zurück in die Tischmitte und alle dürfen weitere Fragen stellen.



Spielende

Derjenige, der zuerst drei Motivkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel. Je nach Spieleranzahl und Ausdauer der Kinder können weniger oder mehr Karten festgelegt werden.



Tipps für Fortgeschrittene

Das Spiel verläuft wie oben beschrieben. Allerdings ist hier die Anzahl der Fragen, die jeder Mitspieler stellen darf, bspw. auf zwei begrenzt. Hier gilt es für die Kinder, vor allem gezielte Fragen zu stellen, sich also im Vorfeld genau Gedanken zu machen und aufmerksam die bereits gestellten Fragen bzw. Antworten zu verfolgen. In dieser Variante wird außerdem noch ein Blatt Papier benötigt, auf dem die Spielernamen notiert werden.

Die Spieler müssen spätestens nachdem die pro Spieler festgelegte Anzahl an Fragen erreicht ist, das Motiv erraten. Gelingt dies, erhält der Spieler, der das Motiv richtig errät, einen Strich auf dem Blatt Papier. Die Motivkarte mit Rahmen wird wieder zu den anderen Karten auf den Tisch gelegt und andere Motivkarten wieder unter den Stapel gemischt. Der Spieler, der zuerst fünf Striche auf seinem Blatt Papier hat, gewinnt.

Tipps für Anfänger und jüngere Kinder

Die Karten können in fünf verschiedene Kategorien unterteilt werden.

Tiere	Menschen	Lebensmittel	Fahrzeuge	Gegenstände
Pferd	Ärztin	Eis	Auto	Sonne
Hund	Feuerwehrmann	Sandwich	Motorrad	Haus
Vogel	Handwerker	Apfel	Fahrrad	Schneemann
Biene	Sportlerin	Tomate	Schiff	Buch
Frosch	Baby	Erdbeeren	Flugzeug	Farbpalette
Fisch	Oma	Bananen	Eisenbahn	Schuhe
Löwe	Frau	Möhren	Bus	Sandkasten
Schnecke	Mann	Käse	Bagger	Rucksack

Um es den Kindern leichter zu machen, wird nach dem Ausschlussprinzip geraten. Sobald nach einer Frage eine Kategorie (z.B. Tiere) ausgeschlossen werden kann, werden alle Karten dieser Kategorie vom Tisch genommen.

Damit verkürzt sich die Spieldauer und die Möglichkeit das Motiv richtig zu erraten erhöht sich.

Tipps für Erzieher/ -innen und Eltern



Memospiel (Alter: 4+):

Da die Motivkarten in zweifacher Ausführung vorhanden sind und sich lediglich auf der Vorderseite durch den Rahmen unterscheiden, kann das Spiel auch als Memospiel gespielt werden. Je nach Alter und Schwierigkeitsgrad kann mit mehr oder weniger Paaren gespielt werden.



Malspiel (Alter: 4+):

Die Karten werden so wie in der Ausgangsvariante beschrieben ausgelegt. Zusätzlich werden weißes Papier und Stifte benötigt. Der Startspieler zieht eine Karte vom Stapel. Anders als in der Ausgangsvariante, malt er nun das gezogene Motiv nach. Die anderen Kinder schauen sich dabei die offen ausliegenden Karten an und raten. Schwierige Motive sollten gegebenenfalls zu Beginn aussortiert werden.



Erklärspiel (Alter: 5+):

Die Karten werden so wie in der Ausgangsvariante beschrieben ausgelegt. Der Startspieler zieht eine Karte vom Stapel. Anders als in der Ausgangsvariante beschreibt er nun, was er auf seiner Karte sieht. Die anderen Kinder schauen sich dabei die offen ausliegenden Karten an und raten.

Quartett, 2-4 Spieler (Alter: 6+):

Es werden 32 Karten (d.h. vier Kategorien) benötigt. Die Karten werden gemischt und unter den Kindern verteilt. Bei zwei Kindern werden die restlichen Karten auf einem Stapel abgelegt. Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten Quartette zu bilden.

1. Möglichkeit: Quartett nach Kategorie
2. Möglichkeit: Quartett mit vier unterschiedlichen Kategorien.

Der Startspieler darf nun nach einer bestimmten Karte fragen, wie z.B. „Hast du das Haus?“. Hat der Mitspieler die gesuchte Karte, muss er sie herausgeben. Besitzt er die Karte nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Sobald ein Spieler ein vollständiges Quartett besitzt, legt er es offen auf den Tisch. Wer am Ende die meisten Quartette sammeln konnte, gewinnt.





22740 Read My Mind

Just imagine being able to read people's thoughts... Concentrate hard, ask the right questions and you'll soon succeed. With close observation, clever questioning and associative skills the children can guess various animals, people, vehicles – and much more.

Game preparation

The motif cards with frames are displayed face uppermost in the middle of the table, within clear view of all the players. The other motif cards are shuffled and placed face downwards on a pile beside the display.



– Lay all the **framed cards** face uppermost on the table



– Mix all the **cards without frames** and place them in a pile face down beside the displayed cards

How to play

Play is in a clockwise direction. The youngest player begins. He takes a card, face down, from the pile, and looks at the motif without letting the other players see it. The motifs on the cards in the pile exactly match the displayed cards.

Now the other players try to “read the mind” of the first player and find out, by clever questioning, what motif he is holding in his hand. The first player is only allowed to answer questions with “yes” or “no”.

One challenge to the children is the difficulty of thinking out appropriate questions; another is to put questions in such a way that they can be answered by the first player with “yes” or “no”.



Examples of questions:



“Is there an animal / a person / something with wheels (vehicle) on the card?”

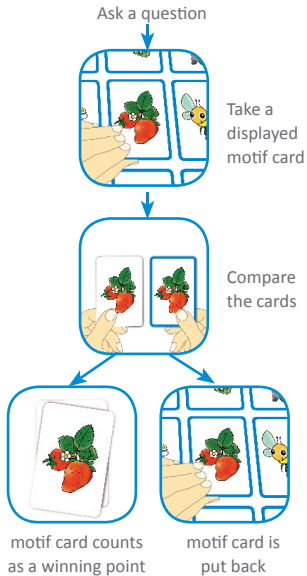
“Is there anything red / yellow / blue on the card?”

“Does the animal / the vehicle make this noise: ...?”

Make sure the questions are put one after another, and the children don't all talk at once. Questions do not need to follow the order of the round. As soon as a player thinks he has identified the right motif, he takes the appropriate framed motif from the table. No more questions are allowed to be asked.

If the player has guessed right, he is allowed to keep the framed motif card as a winning “point”. The corresponding frameless motif card is also removed from the game. Then the next player takes a card from the pile, and a new round of questions begins.

If the guess was not right, the player puts the card back in the middle of the table (take care not to show the motif taken from the pile!) and everyone can ask more questions.



End of the game

The winner is the first player to collect three motif cards (placed in front of him on the table). The number of cards needed for a win can be set higher or lower, depending on the number of players and the children's concentration span.



Tip for advanced players

The game proceeds as described above. However, the number of questions each player is allowed to ask is limited, e.g. to two. This makes it especially important for the children to ask questions which are appropriate – meaning that they have to think carefully before asking, and follow the previous questions and answers attentively. In this version you will also need a sheet of paper with the players' names on it. The players have to guess the motif at the latest when all players have asked their permitted number of questions. If it is guessed right, the player whose guess was correct gets a mark beside his name. The framed motif card is returned to the display on the table. The pile of cards is shuffled again. The winner is the first player to have five marks beside their name.

Tip for beginners and younger children

The cards can be subdivided into five different categories.

Creatures	People	Foods	Vehicles	Objects
horse	lady doctor	ice cream	car	sun
dog	fireman	sandwich	motorbike	house
bird	workman	apple	bicycle	snowman
bee	sportswoman	tomato	boat	book
frog	baby	strawberries	aeroplane	palette
fish	granny	bananas	train	shoes
lion	man	carrots	bus	sandpit
snail	woman	cheese	digger	backpack

To make it easier for the children, guesses are made on the “exclusion” principle. As soon as one category (e.g. creatures) can be ruled out following a question, all the cards in this category are removed from the display on the table.

This shortens the time taken by the game and increases the possibility of guessing the motif correctly.

Tips for kindergarten teachers and parents



Memory game (Age: 4+):

Since there are two identical copies of each motif, the only difference being that one has a frame, the game can also be used as a memory game. You can use more or fewer pairs, depending on the children's age and how difficult you wish the game to be.



Drawing game (Age: 4+):

The cards are laid out as in the first version of the game. You will also need white paper and a pencil. The first player takes a card from the pile. Unlike the first version, he now makes a drawing of the motif he has taken. The other children look at the cards displayed on the table and guess which is the corresponding one.

Initially you might wish to sort out and remove motifs which are difficult to draw.



Describing game (Age: 5+):

The cards are laid out as in the first version of the game. The first player takes a card from the pile. Unlike the first version, he now describes what he can see on the card. The other children look at the cards displayed on the table and guess the motif.

Quartet, 2-4 players (Age: 6+):

For this version 32 cards (i.e. four categories) are needed. The cards are shuffled and dealt out to the children. If two children are playing, the remaining cards are placed on a pile. Now there are different options for collecting quartets:

Option 1: quartets by categories

Option 2: quartets consisting of four different categories.

The first player is now allowed to ask for a specific card, e.g. "Have you got the house?" If the player has that card, he has to hand it over. If not, it is the next player's turn. As soon as a player has a complete quartet, he lays it, face up, on the table. The winner is the player who finally succeeds in collecting the most quartets.



22740 Read My Mind

Imaginez que vous pouvez lire dans les pensées... Avec une bonne dose de concentration et en posant les bonnes questions, vous y parviendrez en un tour de main. En observant, en posant des questions adroites et en faisant des associations, les enfants devinent des animaux, des personnes, des véhicules et bien d'autres choses encore.

Préparation du jeu

Les cartes à bordure sont disposées au centre de la table, de manière à ce que les joueurs voient bien tous les motifs. Les autres cartes à motif sont mélangées et empilées, face cachée.



– Disposer toutes les cartes à motif avec bordure, de manière visible



– Mélanger toutes les cartes à motif sans bordure et les empiler face cachée

Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il pioche une carte sur la pile et regarde ce qui est représenté dessus. Les autres joueurs ne doivent pas voir le motif. Les motifs dans la pile sont les mêmes que sur les cartes découvertes.

Les autres joueurs doivent maintenant essayer de lire dans les pensées du premier joueur et lui poser des questions adroites pour deviner le motif qu'il tient entre ses mains. Le premier joueur ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».

La première difficulté pour les enfants est de poser les bonnes questions. La seconde difficulté, pour le premier joueur, est qu'il ne peut répondre que par « oui » ou par « non ».

Exemples de questions :

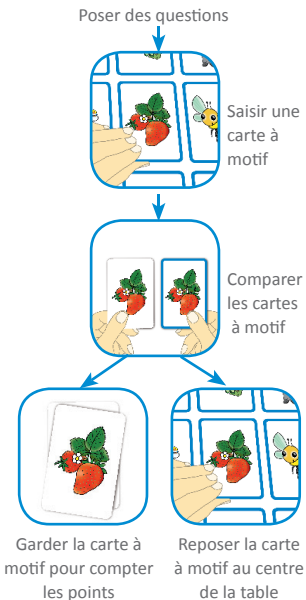


- « Est-ce que ta carte représente un animal / une personne / un véhicule ? »
- « Est-ce que c'est rouge / jaune / bleu ? »
- « Est-ce que l'animal / le véhicule fait ce bruit : ... ? »

Il faut veiller à ce que les questions soient posées l'une après l'autre et que les enfants ne parlent pas tous en même temps. Quand un enfant pense qu'il a deviné le motif, il saisit la carte à motif avec bordure parmi les cartes qui sont retournées. Plus aucune question ne peut alors être posée.

Si le joueur a deviné le bon motif, il garde la carte à motif avec bordure en guise de point. L'autre carte à motif est également retirée du jeu. Ensuite, le joueur suivant pioche une carte sur la pile et entame un nouveau tour.

Si le joueur a mal deviné, il repose la carte au centre de la table et les questions peuvent reprendre.



Fin de la partie

Le premier joueur qui a trois cartes à motif devant lui gagne la partie. Le nombre de cartes à trouver peut être adapté en fonction du nombre de joueurs et de leur persévérance.

Conseils pour les plus avancés

Le jeu se déroule comme décrit précédemment. La différence réside dans le nombre de questions que chaque joueur a le droit de poser : deux, par exemple. Les enfants doivent alors poser des questions précises, et donc bien réfléchir à l'avance et rester attentifs aux questions et aux réponses posées par les autres joueurs. Dans cette variante, on inscrit les prénoms des joueurs sur une feuille.

Les joueurs doivent deviner le motif au plus tard après le nombre de questions défini à l'avance. Si un joueur parvient à deviner le motif, on inscrit une barre sous son prénom. La carte à motif avec bordure est reposée parmi les autres cartes sur la table et les autres cartes à motif sont re-mélangées dans la pile. Le premier joueur qui obtient cinq barres gagne la partie.

Conseils pour les débutants et les jeunes joueurs

Les cartes peuvent être séparées en cinq catégories.

Animaux	Personnes	Aliments	Véhicules	Objets
Cheval	Docteur	Glace	Voiture	Soleil
Chien	Pompier	Sandwich	Moto	Maison
Oiseau	Artisan	Pomme	Vélo	Bonhomme de neige
Abeille	Sportive	Tomate	Bateau	Livre
Grenouille	Bébé	Fraise	Avion	Palette de couleur
Poisson	Grand-mère	Banane	Train	Chaussure
Lion	Dame	Carotte	Bus	Château de sable
Escargot	Homme	Fromage	Pelleteuse	Sac à dos

Pour que ce soit plus facile pour les enfants, on peut deviner par exclusion. Dès qu'une catégorie (ex : les animaux) est exclue suite à une question, on retire toutes les cartes de cette catégorie.

La durée du jeu est ainsi réduite et la probabilité de deviner le motif augmente.

Conseils pour les éducateurs/éducatrices et les parents



Jeu de mémoire (Âge : 4+) :

Comme les motifs sont en double et se différencient simplement par la présence ou non de la bordure, il est possible de jouer au mémoire avec. On peut adapter le nombre de paires à retrouver en fonction de l'âge et du niveau de difficulté.



Jeu du dessin (Âge : 4 ans et plus) :

Les cartes sont disposées comme dans la variante de départ. Il faut en plus une feuille blanche et un crayon. Le premier joueur pioche une carte sur la pile. Contrairement à la variante de départ, il doit maintenant dessiner le motif. Les autres enfants regardent les cartes qui sont sur la table et essayent de deviner.

Si besoin, on peut trier les motifs difficiles avant de commencer.



Jeu d'explication (Âge : 5+) :

Les cartes sont disposées comme dans la variante de départ. Le premier joueur pioche une carte sur la pile. Contrairement à la variante de départ, il doit maintenant décrire ce qu'il voit sur sa carte. Les autres enfants regardent les cartes qui sont sur la table et essayent de deviner.

Carré, 2-4 joueurs (Âge : 6 ans et plus) :

Il faut 32 cartes (c'est-à-dire quatre catégories). Les cartes sont mélangées et distribuées équitablement entre les enfants. S'il y a seulement deux joueurs, les cartes restantes sont empilées. Il existe maintenant plusieurs manières de reconstituer des carrés.

1. Possibilité : Carré par catégorie
2. Possibilité : Carré avec quatre catégories différentes.

Le premier joueur peut demander une carte précise, comme par exemple : « As-tu la maison ? » Si le joueur interrogé à la carte demandée, il doit la donner. S'il ne l'a pas, c'est au tour du joueur suivant. Dès qu'un joueur a réussi à reconstituer un carré, il l'étale sur la table. Celui qui a reconstitué le plus de carrés à la fin de la partie gagne la partie.



22740 Read My Mind

Imaginad que pudierais leer la mente... Pues si os concentráis muy, muy bien y hacéis las preguntas adecuadas, podréis hacerlo sin ninguna dificultad. Con una buena capacidad de observación, preguntas inteligentes y capacidad de asociación, los niños serán capaces de adivinar animales, personas, vehículos y mucho más.

Preparación del juego

Se colocan las cartas en el centro de la mesa con el dibujo enmarcado boca arriba, de manera que todos los jugadores puedan verlas. Las demás cartas se barajan y se dejan al lado en un montón boca abajo.



– Colocar todas las **cartas con un dibujo enmarcado** boca arriba



– Las **cartas que no tienen un marco** se dejan al lado en un montón boca abajo

Instrucciones

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven sacando una carta del montón y mirando el dibujo que hay en ella, sin que lo vean sus compañeros. Las cartas que hay boca abajo en el montón tienen los mismos dibujos que las que están sobre la mesa boca arriba.

Los demás jugadores deben leerle la mente a quien ha sacado la carta y adivinar el dibujo que aparece en ella haciéndole preguntas inteligentes. El jugador que tiene la carta solo puede responder con “Sí” o “No”.

Los niños se enfrentan aquí a dos dificultades. Por una parte, deben pensar en preguntas apropiadas y, por otra, tienen que ser posibles las respuestas con solo un “Sí” o “No”.

Posibles preguntas:



“¿Es un animal / una persona / un vehículo?”

“¿Es de color rojo / amarillo / azul?”

“¿Hace el animal / el vehículo este ruido: ...?”

Hay que vigilar que los niños no hablen todos a la vez, sino que vayan haciendo preguntas por turnos. Cuando un jugador cree haber adivinado de qué dibujo se trata, coge el dibujo enmarcado correspondiente de la mesa y se deja de hacer preguntas.

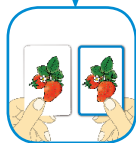
Si el jugador acierta, se lleva la carta enmarcada a efectos de ir contándose los puntos. La otra carta se retira del juego. Pasa el turno al siguiente jugador, quien cogerá otra carta del montón dando paso a una nueva ronda de preguntas.

Si el jugador no acierta de qué dibujo se trata, tendrá que devolver la carta al centro de la mesa y se puede continuar haciendo preguntas.

Preguntas



Coger la carta enmarcada correspondiente



Comparar las cartas



Utilizar la carta para ir contando los puntos



Devolver la carta al centro de la mesa

Fin de la partida

Gana quien antes consiga reunir tres puntos (o cartas). El número de puntos necesarios para ganar se puede adaptar según el número y la resistencia de los jugadores.



Consejo para expertos

Se juega tal y como se ha descrito anteriormente. Sin embargo, se puede limitar a dos el número de preguntas que los jugadores pueden hacer. En este caso, los niños tienen que pensarse muy bien qué preguntas quieren hacer y estar muy atentos a las demás preguntas/respuestas. Hará falta un papel para apuntar el nombre de los jugadores.

Los jugadores tienen que adivinar el dibujo cuando se agota el número de preguntas posible. Quien lo acierte, se anota una raya junto a su nombre en el papel. Se incorporan ambas cartas al juego: la carta enmarcada, en el centro de la mesa, y la otra se baraja con las del montón. Gana quien antes consiga cinco puntos (o cinco rayas).

Consejo para principiantes y para los más pequeños

Se pueden hacer cinco grupos diferentes con las cartas.

Animales	Personas	Alimentos	Vehículos	Objetos
Caballo	Doctora	Helado	Coche	Sol
Perro	Bombero	Sándwich	Moto	Casa
Pájaro	Obrero	Manzana	Bicicleta	Muñeco de nieve
Abeja	Deportista	Tomate	Barco	Libro
Rana	Bebé	Fresas	Avión	Paleta de colores
Pez	Abuela	Plátanos	Tren	Zapatos
León	Mujer	Zanahorias	Autobús	Cajón de arena
Caracol	Hombre	Queso	Excavadora	Mochila

Para hacerlo más sencillo a los niños, se van descartando posibilidades, es decir, cuando tras una pregunta se descubre que no se trata de un determinado grupo o categoría (por ejemplo, animales), se retiran de la mesa todas las cartas de ese grupo.

Así se reduce el tiempo de duración del juego y aumentan las posibilidades de acertar la carta.

Consejos para educadores/as y padres



Juego mnemotécnico (Edad: 4+):

Como las cartas están todas repetidas, con la única diferencia de que una tiene marco y otra no, se pueden utilizar como juego de memoria. En función de la edad y del nivel de dificultad se puede jugar con una o varias parejas.



Jugar y dibujar (Edad: 4+):

Se colocan las cartas tal y como se describe en la variante básica del juego. Se necesita también papel y lápices. Quien empieza coge una carta del montón. En lugar de dar paso a la ronda de preguntas, en este caso habrá que dibujar el dibujo que figura en la carta. Los demás niños van mirando las cartas que hay boca arriba sobre la mesa y tratan de adivinar de qué dibujo se trata.

Si es necesario, se retiran del juego los dibujos que sean especialmente difíciles.



Describir imágenes (Edad: 5+):

Las cartas se colocan tal y como se describe en la variante básica del juego. El jugador que empieza coge una carta del montón. Después, en lugar de dar paso a la ronda de preguntas, el jugador describe el dibujo que aparece en la carta. Los demás niños van mirando las cartas que hay en la mesa boca arriba y tratan de adivinar de qué dibujo se trata.

Cuartetos o "de 4 en 4", 2-4 jugadores (Edad: 6+):

Se necesitan 32 cartas (es decir, cuatro categorías o grupos). Se barajan las cartas y se reparten. Si juegan dos niños, las demás cartas se colocan en un montón. Hay distintas posibilidades para formar cuartetos.

1. Posibilidad 1: cuatro cartas de una misma categoría.
2. Posibilidad 2: un grupo de cuatro, con una carta de cada categoría.

Quien empieza pregunta por una carta, por ejemplo: "¿Tienes la casa?". Si el compañero tiene la carta en cuestión, debe dársela. Si no la tiene, le toca al siguiente jugador. Cuando se consigue formar un cuarteto, se deja sobre la mesa a la vista de todos. Gana quien más cuartetos consiga reunir.



Voorbeeldvragen:



“Staat er een dier/mens/voertuig op de kaart?”

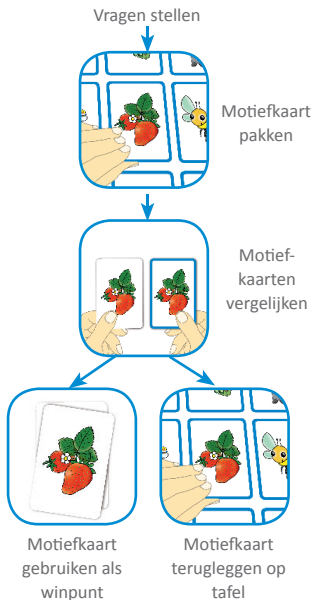
“Staat er iets roods/geels/blauws op de kaart?”

“Maakt het dier/het voertuig dit geluid: ...?”

Let er op dat de vragen een voor een gesteld worden en de kinderen niet allemaal door elkaar heen praten. Zodra een speler denkt de juiste afbeelding geraden te hebben pakt hij de bijbehorende open neergelegde motiefkaart met rand van tafel. Daarna mogen geen vragen meer gesteld worden.

Als het motief goed geraden is mag de speler de motiefkaart met rand als winpunt houden. De andere motiefkaart wordt ook uit het spel genomen. Daarna trekt de volgende speler een kaart van de stapel, en de volgende vragenronde begint.

Als het motief niet goed geraden is legt de speler de kaart weer terug op tafel, en alle spelers mogen dan weer vragen stellen.



Einde van het spel

Degene die als eerste drie motiefkaarten voor zich heeft liggen wint het spel. Afhankelijk van het aantal spelers en hoe lang de kinderen het volhouden kunnen meer of minder kaarten worden bepaald.



Tip voor gevorderden

Het spel verloopt zoals hierboven beschreven. Maar in dit geval is het aantal vragen dat iedere speler mag stellen bijvoorbeeld beperkt tot twee. Hierbij is het voor de kinderen belangrijk vooral doeltreffende vragen te stellen, dus van te voren al goed na te denken en goed te luisteren naar de eerder gestelde vragen en antwoorden. In deze variant is ook een vel papier nodig om de namen van de spelers te noteren. De spelers moeten op zijn laatst nadat het per speler bepaalde aantal vragen bereikt is de afbeelding raden. Als dit lukt krijgt de speler die de afbeelding goed geraden heeft een streepje op het papier. De motiefkaart met rand wordt weer bij de andere kaarten op de tafel gelegd en de andere motiefkaart wordt weer door de stapel geschud. De speler die als eerste vijf streepjes op zijn vel papier heeft wint.

Tip voor beginners en jonge kinderen

De kaarten kunnen in vijf verschillende categorieën worden ingedeeld.

Dieren	Mensen	Levensmiddelen	Voertuigen	Objecten
Paard	Dokter	Ijs	Auto	Zon
Hond	Brandweerman	Sandwich	Motor	Huis
Vogel	Ambachtsman	Appel	Fiets	Sneeuwppo
Bij	Atleet	Tomaat	Schip	Boek
Kikker	Baby	Aardbeien	Vliegtuig	Palet
Vis	Oma	Bananen	Trein	Schoenen
Leeuw	Vrouw	Bos wortels	Bus	Zandbak
Slak	Man	Kaas	Graafmachine	Rugzak

Om het de kinderen gemakkelijker te maken wordt geraden met behulp van het uitsluitingsprincipe. Zodra na een vraag een categorie (bv. dieren) kan worden uitgesloten, worden alle kaarten uit deze categorie van tafel gehaald.

Daardoor wordt de speltijd korter en de mogelijkheid om de afbeelding goed te raden groter.

Tips voor spelbegeleiders en ouders



Memospel (Leeftijd: 4+):

Aangezien er twee dezelfde motiefkaarten zijn die alleen aan de voorkant verschillen door een randje kan het spel ook als memory-spel gespeeld worden. Afhankelijk van leeftijd en moeilijkheidsgraad kan met meer of minder paren gespeeld worden.



Tekenspel (Leeftijd: 4+):

De kaarten worden neergelegd zoals in de basisvariant. U heeft ook wit papier en stiften nodig. De beginnende speler trekt een kaart van de stapel. Anders dan in de basisvariant tekent hij nu het motief dat hij getrokken heeft na. De andere kinderen kijken daarbij naar de open neergelegde kaarten en raden.

Indien noodzakelijk kunnen moeilijke afbeeldingen vooraf uitgesorteerd worden.



Uitlegspeel (Leeftijd: 5+):

De kaarten worden neergelegd zoals in de basisvariant. De eerste speler trekt een kaart van de stapel. Anders dan in de basisvariant beschrijft hij nu wat hij op zijn kaart ziet. De andere kinderen kijken daarbij naar de open neergelegde kaarten en raden.

Kwartet, 2-4 spelers (Leeftijd: 6+):

Hiervoor zijn 32 kaarten (dus vier categorieën) nodig. De kaarten worden geschud en onder de kinderen verdeeld. Bij twee kinderen worden de overgebleven kaarten op een stapel weggelegd. Er zijn nu verschillende manieren om kwartetten te vormen.

1e mogelijkheid: kwartet per categorie

2e mogelijkheid: kwartet met 1 kaart uit elke categorie

De beginnende speler mag nu naar een bepaalde kaart vragen, zoals bv. "Heb jij het huis?" Als de medespeler de gevraagde kaart heeft moet hij deze afgeven. Als hij de kaart niet heeft is de volgende speler aan de beurt. Zodra een speler een compleet kwartet heeft legt hij dit open op tafel. Wie aan het einde de meeste kwartetten verzameld heeft, wint.





22740 Read My Mind

Immaginate di essere in grado di leggere nel pensiero... Con la giusta concentrazione e le domande adeguate, vi riuscirà in men che non si dica. Grazie allo spirito di osservazione, a domande mirate e alla capacità di associazione, i bambini potranno indovinare animali, persone, veicoli e molto altro.

Preparazione del gioco

Le carte figurate dovranno essere posizionate con figura e cornice rivolti verso l'alto in modo da essere ben visibili al centro del tavolo. Le altre carte figurate saranno mescolate, coperte, impilate e poste vicino alle carte scoperte.



– Esponete tutte le **carte figurate con la cornice**



– Tutte le **carte figurate senza la cornice** dovranno essere mescolate, coperte, impilate e poste vicino alle carte scoperte

Svolgimento del gioco

I giocatori giocano l'uno dopo l'altro in senso orario.. Inizia il giocatore più giovane pescando una carta coperta dal mazzo, osservando l'immagine raffigurata su di essa. Gli altri giocatori non possono vedere la figura rappresentata sulla carta pescata. Le figure sul mazzo di carte sono le stesse rappresentate sulle carte scoperte.

Quindi gli altri giocatori cercano di indovinare a cosa pensa il giocatore iniziale e di scoprire il motivo raffigurato sulla carta ponendo domande mirate. Il giocatore iniziale può rispondere sempre solo „Sì“ e „No“.

Da una parte la difficoltà è quella di ideare domande adeguate, mentre dall'altra il giocatore iniziale deve poter rispondere solo con „Sì“ o „No“.

Domande tipo:



„Sulla carta è raffigurato un animale / una persona / un veicolo?“

„Sulla carta è presente qualcosa di rosso / di giallo / di blu?“

„L'animale fa questo verso: ...?“

Assicuratevi che le domande siano poste l'una dopo l'altra e che i bambini non parlino in ordine sparso. Non appena un giocatore pensa di aver indovinato la figura giusta, può pescare la carta scoperta con cornice. In seguito non sarà più possibile porre domande.

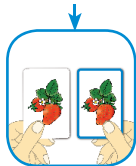
Se il motivo è stato indovinato, il giocatore può prendere la carta come punto. L'altra carta figurata viene eliminata dal gioco. Quindi il giocatore successivo pesca una carta dal mazzo dando inizio a un altro giro di domande.

Se il motivo non è stato indovinato, il giocatore deve riporre nuovamente la carta al centro del tavolo e gli altri possono continuare a porre domande.

Ponete domande



Pescate la carta figurata



Confrontate le carte figurate a



Utilizzate la carta come punto che segnala la vittoria di una mano



Riponete nuovamente la carta figurata al centro del tavolo

Fine del gioco

Il primo che avrà davanti a sé tre carte figurate sarà il vincitore. A seconda del numero dei giocatori e della resistenza dei bambini, è possibile fissare un numero inferiore o superiore di carte.



Suggerimento per giocatori di livello avanzato

Il gioco si svolge come descritto sopra. In ogni caso il numero di domande che ogni giocatore può porre è limitato ad es. a due. Per i bambini è opportuno porre domande mirate; si raccomanda quindi di pensarle prima facendo attenzione alle domande e alle risposte già fornite in precedenza. In questa variante è inoltre necessario disporre di un foglio di carta sul quale annotare il nome dei giocatori.

I giocatori devono indovinare la figura solo dopo che è stata raggiunta la quantità massima di domande precedentemente fissata. Una volta indovinato, sul foglio di carta accanto al nome del giocatore che avrà vinto la mano viene tracciato un trattino. La carta con la cornice viene riposta nuovamente con le altre carte sul tavolo e le altre carte sono rimescolate nel mazzo. Vince il giocatore che per primo ha cinque trattini sul foglio.

Suggerimento per principianti e bambini

Le carte possono essere suddivise in cinque diverse categorie.

Animali	Persone	Cibo	Veicoli	Oggetti
Cavallo	Dottoressa	Gelato	Auto	Sole
Cane	Pompieri	Sandwich	Motocicletta	Casa
Uccello	Artigiano	Mela	Bicicletta	Pupazzo di neve
Ape	Sportiva	Pomodoro	Nave	Libro
Rana	Bambino	Fragole	Aereo	Tavolozza
Pesce	Nonna	Banane	Ferrovia	Scarpe
Leone	Donna	Mazzo di carote	Autobus	Recinto con sabbia
Chiocciola	Uomo	Formaggio	Escavatore	Zaino

Per facilitare i bambini, si consiglia di procedere secondo il principio di esclusione. Non appena dopo una domanda è possibile escludere una categoria (ad es. animali), tutte le carte appartenenti alla categoria da escludere possono essere tolte dal tavolo.

In tal modo è possibile far durare meno il gioco, e la possibilità di indovinare la figura aumenta.

Suggerimenti per gli educatori e genitori



Gioco di memoria (Età: 4+):

Poiché le carte figurate sono disponibili in due versioni e i due tipi si distinguono solo dalla presenza o meno della cornice sul lato anteriore, è possibile anche fare un gioco di memoria. A seconda dell'età e del grado di difficoltà è possibile giocare con più o meno coppie di carte.



Gioco-disegno (Età: 4+):

Le carte sono disposte come nella variante di partenza. Per prima cosa sono necessari un foglio bianco e dei pastelli. Il giocatore che inizia pesca una carta dal mazzo. Diversamente da quanto accade nel caso della variante di partenza, disegna il motivo della carta che ha pescato. Gli altri bambini osservano le carte scoperte e cercano di indovinare che carta ha il giocatore iniziale.

I disegni difficili dovrebbero essere eventualmente scartati all'inizio.



Gioco esplicativo (Età: 5+):

Le carte sono disposte come nella variante di partenza. Il giocatore che inizia pesca una carta dal mazzo. Rispetto a quanto accade nella variante di partenza, però, deve descrivere ciò che vede sulla carta che ha in mano. Gli altri bambini osservano le carte scoperte e cercano di indovinare che carta ha il giocatore iniziale.

Quartetto, 2-4 giocatori (Età: 6+):

Sono necessarie 32 carte (ossia quattro categorie). Le carte vengono mescolate e distribuite ai bambini. Se il numero di bambini che giocano è due, le altre carte vengono riposte in un mazzo. I quartetti possono essere composti in diversi modi.

1. Possibilità: quartetto per categoria
2. Possibilità: quartetto composto da quattro diverse categorie

Il giocatore iniziale può richiedere una determinata carta, chiedendo ad esempio „Hai la casa?“ Se il giocatore chiamato ha la carta ricercata, la deve dare al giocatore iniziale. Se invece non la ha, il turno passa al giocatore successivo. Non appena un giocatore ha un quartetto completo, lo dispone a carte scoperte sul tavolo. Vince chi alla fine è riuscito a comporre il maggior numero di quartetti.





22740 读心术

想象一下你可以读懂人们的思想…集中注意力，并向对方提出正确的问题，那么你很快就可以获胜。运用观察力、聪明的提问方式和联想能力，孩子们就可以猜测出多种动物，人物，交通工具-----甚至更多的事物。

游戏准备

带边框的图案卡片放在桌子中间，让每个游戏者都可以清楚地看到。其他的主题卡片打乱之后堆叠为1叠，，并正面朝下放在带边框的图案卡片边上。



- 将带边框的卡片正面朝上放置



- 将不带边框的卡片混淆，将卡片正面朝下放置在带边框卡片边上

怎么玩

游戏时，按顺时针方向进行。从年龄最小的游戏者先开始。他先从一叠卡片里面拿一张卡片，正面朝下，不让其他游戏者看到图案。卡片上的图案可以和展示出来的卡片图案匹配上。

现在其他游戏者试着“读懂第一个游戏者的内心”，用聪明的提问方式，找出第一个游戏者手上拿的卡片是什么图案。第一个游戏者只能用“是”和“不是”来回答问题。

孩子们面临的挑战是有难度的，一方面要想到合适的问题来提问；另一方面的难度来自回答问题的游戏者只能用“是”和“不是”来回答。



提问例子:



卡片上是一个动物/一个人/其他带轮子（车子）的东西吗？

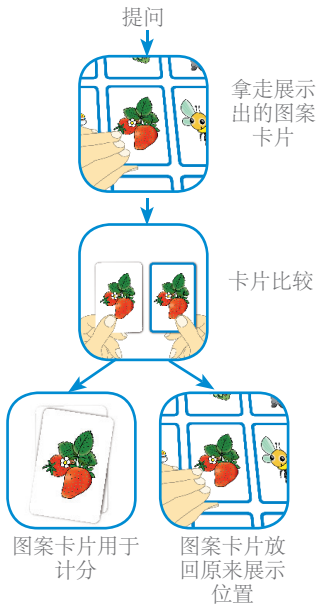
卡片上是否有红色/黄色/蓝色？

卡片上的动物/车子可以发出声音吗？

提问时要一个接着一个提问，提问不需要按顺序来。但孩子们不能同时讲话。一旦提问的游戏者认为自己已经猜对了，她就可以拿走桌子上匹配的卡片。这时其他的游戏者就不允许提问更多的问题了。

如果游戏者猜对卡片了，允许他保留带边框的卡片用于计分。与此匹配的不带边框的图案卡片也将从游戏中拿出。然后下一个游戏者从一叠卡片中拿走卡片，新一轮的问题提问开始。

如果游戏者猜错了，游戏者将卡片放回桌子中间（注意不能将从一叠卡片里拿到的卡片展示给游戏者看！）然后其他的游戏者可以提更多的问题。



游戏结束

谁先收集到3张图案卡片则获胜（将收集到的卡片放在自己面前）。

在这个游戏中卡片的数量可以根据游戏者的数量和孩子们玩游戏的专注度来设置。





给高级游戏者的贴士

按上面描述进行游戏。但是对每个游戏者提问的问题数量做了限制。例如只能提2个问题。所以孩子们如何提出合适的问题就特别重要了-意味着他们必须在提问之前仔细思考，整合之前游戏者的提问并最终提出合适问题。。在这个版本中需要一张纸，上面写着游戏者的名字。

当游戏者问完他们限制好的问题数量，游戏者们轮流来猜卡片的内容是什么。如果猜对了，在游戏者的名字后面做上标记。带边框的卡片放回到桌子上。一叠卡片再次洗牌混淆。几轮游戏后，谁的名字后做满5个标记的，则获胜。

给初级游戏者和年纪小的孩子的贴士

卡片可以细分为5个不同的类别

生物	人类	食物	交通工具	物体
马	女医生	冰淇淋	汽车	太阳
狗	消防员	三明治	摩托车	房子
鸟	工匠	苹果	自行车	雪人
蜜蜂	女运动员	西红柿	船	书
青蛙	婴儿	草莓	飞机	调色板
鱼	姥姥	香蕉	火车	鞋子
狮子	男人	一串胡萝卜	公共汽车	沙坑
蜗牛	女人	奶酪	挖掘机	旅行包

为了让游戏简单点，孩子们可以用“排除法”原则进行猜测。一旦一个类别（例如生物）被排除，那么所有这个类别的卡片将从桌子上移出。

这样缩短了游戏的时间，同时增加了猜对卡片的可能性。



给（幼儿园）老师贴士



记忆游戏（年龄：4+）：

因为有2个相同的卡片图案，唯一的区别就是有带边框和不带边框，这个游戏同样可以当作记忆游戏。根据孩子们的年龄和游戏难易度的设置，你可以使用多或者少一点的卡片对比。



绘画游戏（年龄：4+）：

卡片和第一个游戏版本一样，展示在桌子上。你需要白纸和一支铅笔。第一个游戏者从一叠卡片里拿一张。和第一个版本不一样的是，他根据自己拿到的卡片绘画。其他游戏者观察桌子上的卡片，猜出哪个是对应的卡片

一开始你有可能想整理和删除卡片上不容易画出的图案。呵呵！



描述游戏（年龄：5+）：

卡片放置和第一个游戏版本一样，需要展示在桌子上。第一个游戏者从一叠卡片里拿一张卡片。和第一个版本不同的是，拿到卡片的游戏者描述卡片上的内容。其他游戏者观察桌子上的卡片，并猜出相关图案卡片。

四个组合，2-4个游戏者（年龄：6+）：

这个版本需要用到32张卡片（例如4个产品类别）卡片洗牌混淆并分发给孩子们。如果2个孩子游戏，各分8张，剩余的卡片堆成一叠。现在有如以下方式收集到四个组合卡片。

方式1：按类别收集

方式2：4个不同类别组成的4个组合卡片

第一个游戏者允许要一张特定的卡片，例如“你有房子吗？”如果游戏者有这个卡片，他需要递交出。如果没有，轮到下一个游戏者。当游戏者有了完整的4个组合卡片，她将卡片放在桌子上，面朝上。看谁最终先成功的收集到最多的四个组合的卡片，则获胜。





beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© beleduc 2016



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse.

Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.

Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni.

Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，
小孩可能吞咽。请您保留地址!

