

Pyjama Party



7 años
7-13 años
7-13

Jeu de parcours
Trail game
Wettlaufspiel
Juego de recorrido



FR



Dès 7 ans



2-4 joueuses



Contenu : 80 cartes, 4 pions, 1 dé, 1 plateau



But du jeu : Relever des défis pour finir le parcours en premier.



Préparation du jeu : Les joueuses se positionnent sur la case de départ. Chacune leur tour, elles lancent les dés et avancent du nombre indiqué par le dé. Avec un 6 au dé, elles avancent de 6 cases et relancent de suite le dé pour se déplacer à nouveau.



Règle du jeu :

Lorsqu'elles arrivent sur une case spéciale elles doivent en réaliser l'action correspondante :

-2, -3, +2, +3 : la joueuse recule de -2 ou -3 cases ou avance de +2 ou +3 cases. Si elle arrive sur une autre case spéciale elle réalise l'action de celle-ci.



Quand elle arrive sur une case avec 1 couleur la joueuse tire une carte de la couleur correspondante et doit faire le défi proposé. Si les autres joueuses trouvent qu'elle a rempli son défi la joueuse avance de 3 cases. Si elle refuse ou si elle échoue elle recule de 2 cases.



Quand elle arrive sur une case avec 2 couleurs la joueuse peut choisir entre les 2 couleurs, tire une carte de la couleur choisie et doit faire le défi proposé. Si les autres joueuses trouvent qu'elle a rempli son défi la joueuse avance de 3 cases. Si elle refuse ou si elle échoue elle recule de 2 cases.



Quand elle arrive sur une case avec 4 couleurs, les autres joueuses choisissent la couleur de la carte à tirer. La joueuse doit se plier à ce choix et doit faire le défi proposé. Si les autres joueuses trouvent qu'elle a rempli son défi la joueuse avance de 3 cases. Si elle refuse ou si elle échoue elle recule de 2 cases.

Fin de la partie : La première à finir le circuit a gagné !



Défi vert :
Gages



Défi bleu
Histoires à inventer



Défi rose :
Histoires vécues



Défi orange :
Portraits chinois

Les joueuses sont libres d'interpréter les dessins et de poser une question personnalisée.
Néanmoins, voici un petit mémo pour celles qui seraient un peu à court d'imagination :



Fleurs oranges : portraits chinois
Imagine ce que tu serais, si tu étais...



- | | |
|--|---|
| 1-Un animal sous-marin, tu serais... | 11-Une émission de télévision, tu serais... |
| 2-Une fleur, tu serais... | 12-Un pays, tu serais... |
| 3-Une couleur, tu serais... | 13-Un chien, tu serais... |
| 4-Un instrument de musique, tu serais... | 14-Un métier, tu serais... |
| 5-Un sport, tu serais... | 15-Une actrice, tu serais... |
| 6-Un vêtement, tu serais... | 16-Un personnage de BD, tu serais... |
| 7-Un fruit, tu serais... | 17-Une chanteuse, tu serais... |
| 8-Un livre, tu serais... | 18-Un insecte, tu serais... |
| 9-Une boisson, tu serais... | 19-Un produit de beauté, tu serais... |
| 10-Un bonbon, tu serais... | 20-Un jeu ou un jouet, tu serais... |



Fleurs bleues : histoires à inventer
Que représente pour toi cette image ?



Evidemment, plus on prend le temps de développer et de discuter ensemble, plus c'est intéressant et amusant !

- | | | |
|-----------------|-----------------------------|---------------------------|
| 1-Une fée | 8-Une tache (2) | 15-Une main dans une main |
| 2-Un nuage | 9-Un château | 16-Une mappemonde |
| 3-Un cadenas | 10-Une star | 17-Une étoile |
| 4-Une porte | 11-Un fantôme | 18-Une bougie |
| 5-Une lettre | 12-Un sens interdit | 19-Un feu |
| 6-Une spirale | 13-Une cage | 20-Un chat noir |
| 7-Une tache (1) | 14-Un poisson dans un bocal | |



Fleurs roses : histoires vécues
Raconte une histoire qui t'est arrivée, ou exprime les sentiments que t'inspire le sujet de la carte.



- | | |
|--------------------------------------|---|
| 1-La musique | 11-Un bébé |
| 2-Un livre, un roman | 12-L'école |
| 3-Le plus gros chagrin, la tristesse | 13-La mode, les vêtements |
| 4-L'argent de poche, gagner sa vie | 14-Des bisous |
| 5-Un chagrin d'amour | 15-Un film aimé, détesté |
| 6-Une histoire d'amour | 16-Une histoire qui fait peur, des cauchemars |
| 7-Une lettre, du courrier | 17-Un voyage passé, futur |
| 8-La plus grosse honte | 18-Les amis, filles ou garçons |
| 9-La télévision, une émission | 19-Les différentes couleurs de peaux |
| 10-Les parents | 20-Un futur métier |



Fleurs vertes : gages



- | | |
|--|--|
| 1-Se faire attacher les cheveux | 11-Sauter comme une grenouille |
| 2-Se faire faire plein de petites queues de cheval partout sur la tête | 12-Imiter l'éléphant |
| 3-Se faire faire des pommettes très rouges | 13-Pleurer comme un bébé |
| 4-Se faire chatouiller | 14-Raconter une histoire drôle |
| 5-Se faire faire une bouche de clown | 15-Se faire décorer les ongles |
| 6-Imiter le singe | 16-Faire le poirier |
| 7-Imiter le phoque | 17-Dessiner les yeux bandés un thème imposé |
| 8-Tenir 1 minute avec 3 livres en équilibre sur la tête | 18-Faire le tour de la pièce les deux pieds attachés |
| 9-Chanter | 19-Marcher comme une poule |
| 10-Bêler comme un mouton | 20-Écrire un poème de 4 lignes avec des rimes |

GB



7 years upwards



2-4 players



Contents: 80 cards, 4 playing pieces, 1 die, 1 board



Object: Take up a series of challenges to be the first to reach the end of the track.



Preparing to play: The players all place their pieces on the start space. In turn, they roll the die and move forward the number of spaces shown. If you roll a six, move forward six spaces, re-roll the die and move forward again.



How to play:

If you land on a special space you have to carry out the corresponding action:

-2, -3, +2, +3: move back -2 or -3 spaces or forward +2 or +3 spaces. If you land on another special space, carry out the action indicated.



If you land on a coloured space, turn over a card of the corresponding colour, and take up the suggested challenge. If the other players feel that you rose to the challenge, you can move forward three spaces. If you refuse or fail, move back two spaces.



If you land on a space with two colours, you can choose between those two colours, turn over a card of your chosen colour, and take up the suggested challenge. If the other players feel that you rose to the challenge, you can move forward three spaces. If you refuse or fail, move back two spaces.



If you land on a space with four colours, the other players choose which colour of card you need to pick up. You have to accept the others' choice, and take up the suggested challenge. If the other players feel that you rose to the challenge, you can move forward three spaces. If you refuse or fail, move back two spaces.

Winning: :The first to reach the end of the track wins!



Green challenge:
Forfeits



Blue challenge:
Stories to invent



Pink challenge:
Personal stories



Orange challenge:
"If I were a ..."

The players are free to interpret the drawings and ask a personalised question.

But here is a little memo for those who may be a little short of imagination:



Orange cards: «If I were a...

Imagine what you would be, if you were...



- | | |
|--|---|
| 1-an underwater animal, you would be... | 11-a television programme, you would be... |
| 2-a flower, you would be... | 12-a country, you would be... |
| 3-a colour, you would be... | 13-a dog, you would be... |
| 4-a musical instrument, you would be... | 14-a job, you would be... |
| 5-a sport, you would be... | 15-an actor, you would be... |
| 6- an article of clothing, you would be... | 16-a comic strip character, you would be... |
| 7-a fruit, you would be... | 17-a singer, you would be... |
| 8-a book, you would be... | 18-an insect, you would be... |
| 9-a drink, you would be... | 19-a beauty product, you would be... |
| 10-a sweet, you would be... | 20-a game or toy, you would be... |



Blue cards: stories to invent

What does this image represent for you?



Of course, the more you take the time to develop and discuss together, the more interesting and fun it becomes!

- | | | |
|--------------|---------------------|-----------------------|
| 1- a fairy | 8-a mark (2) | 15-a hand in a hand |
| 2- a cloud | 9-a castle | 16-a map of the world |
| 3- a padlock | 10-a film star | 17-a star |
| 4-a door | 11-a ghost | 18-a candle |
| 5-a letter | 12-a one-way street | 19-a fire |
| 6-a spiral | 13-a cage | 20-a black cat |
| 7-a mark (1) | 14-a fish in a bowl | |



Pink cards: personal stories

Tell a story that has happened to you,
or express what the subject of the card inspires you to feel.



- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| 1-music | 11-a baby |
| 2-a book, a novel | 12-school |
| 3-your biggest heartache, sadness | 13-fashion, clothes |
| 4-pocket money, earning your living | 14-kisses |
| 5-an unhappy love affair | 15-a film you love or hate |
| 6-a love story | 16-a scary story, nightmares |
| 7-a letter, the post | 17-a past journey, future journey |
| 8-the biggest disgrace | 18-friends, girls or boys |
| 9-television, a programme | 19-different skin colours |
| 10-parents | 20-a future job |



Green cards: forfeits



- | | |
|--|---|
| 1-having your hair tied back in a ponytail | 11-jumping like a frog |
| 2-having little ponytails tied all over your head | 12-imitating an elephant |
| 3-having someone make your cheekbones very red | 13-crying like a baby |
| 4-getting tickled | 14-telling a funny story |
| 5-getting clown mouth face paint | 15-painting your fingernails |
| 6-imitating a monkey | 16-doing a headstand |
| 7-imitating a seal | 17-drawing an object chosen by your friends with your eyes closed |
| 8-keeping 3 books balanced on your head for 1 minute | 18-move around the room with your feet tied together |
| 9-singing | 19-walking like a chicken |
| 10-bleating like a sheep | 20-writing a 4-line poem with rhymes |

D



Ab 7 Jahren



2-4 Spielerinnen



Inhalt: 80 Karten, 4 Spielfiguren, 1 Würfel, 1 Spielbrett



Ziel des Spiels: Aufgaben bewältigen, um den Parcours als Erste zu beenden.



Vorbereitung des Spiels: Die Spielerinnen stellen ihre Figuren auf das Startfeld. Sie würfeln nacheinander und rücken um die auf dem Würfel angezeigte Augenzahl vor. Wenn sie eine 6 würfeln, gehen sie 6 Felder vor und würfeln dann noch einmal, um erneut vorzurücken.



Spielregeln:

Wenn sie auf einem Spezialfeld ankommen, müssen sie die entsprechende Aktion ausführen:

-2, -3, +2, +3: Die Spielerin geht -2 oder -3 Felder zurück oder geht um +2 oder +3 Felder vor. Wenn sie auf einem anderen Spezialfeld landet, führt sie die jeweilige Handlung aus.



Wenn sie auf einem Feld mit 1 Farbe ankommt, zieht die Spielerin eine Karte der entsprechenden Farbe und muss die darauf stehende Aufgabe durchführen. Wenn die anderen Spielerinnen finden, dass sie ihre Aufgabe gemeistert hat, rückt die Spielerin um 3 Felder vor. Wenn sie die Aufgabe ablehnt oder nicht schafft, geht sie 2 Felder zurück.



Wenn sie auf einem Feld mit 2 Farben ankommt, kann die Spielerin sich eine der beiden Karten aussuchen. Sie zieht eine Karte der gewählten Farbe und muss die darauf stehende Aufgabe durchführen. Wenn die anderen Spielerinnen finden, dass sie ihre Aufgabe gemeistert hat, rückt die Spielerin um 3 Felder vor. Wenn sie die Aufgabe ablehnt oder nicht schafft, geht sie 2 Felder zurück.



Wenn sie auf einem Feld mit 4 Farben ankommt, wählen die anderen Spielerinnen die Farbe der Karte, die sie ziehen muss. Die Spielerin muss diese Wahl akzeptieren und die darauf stehende Aufgabe durchführen. Wenn die anderen Spielerinnen finden, dass sie ihre Aufgabe gemeistert hat, rückt die Spielerin um 3 Felder vor. Wenn sie die Aufgabe ablehnt oder nicht schafft, geht sie 2 Felder zurück.

Ende der Partie: Die Erste, die den Parcours beendet, hat gewonnen!



Grüne Aufgabe:
Aktionen



Blaue Aufgabe:
Erfundene Geschichten



Rosa Aufgabe:
Erlebte
Geschichten



Orangene Aufgabe:
Chinesisches
Portrait

Die Spielerinnen dürfen die Zeichnungen deuten und eine persönliche Frage stellen. Dennoch haben wir nachfolgend ein paar Vorschläge für diejenigen, denen es an Vorstellungskraft fehlt, aufgeführt :



Orange Karten: chinesische Portraits
Stell dir vor, was du wärst, wenn du...



- | | |
|---|---|
| 1-ein Meerestier wärst. Dann wärst du... | 11-eine Fernsehserie wärst. Dann wärst du... |
| 2-eine Blume wärst. Dann wärst du... | 12-ein Land wärst. Dann wärst du... |
| 3-eine Farbe wärst. Dann wärst du... | 13-ein Hund wärst. Dann wärst du... |
| 4-ein Musikinstrument wärst. Dann wärst du... | 14-ein Beruf wärst. Dann wärst du... |
| 5-eine Sportart wärst. Dann wärst du... | 15-eine Schauspielerin wärst. Dann wärst du... |
| 6-ein Kleidungsstück wärst. Dann wärst du... | 16-eine Comicfigur wärst. Dann wärst du... |
| 7-eine Frucht wärst. Dann wärst du... | 17-eine Sängerin wärst. Dann wärst du... |
| 8-ein Buch wärst. Dann wärst du... | 18-ein Insekt wärst. Dann wärst du... |
| 9-ein Getränk wärst. Dann wärst du... | 19-ein Schönheitsprodukt wärst. Dann wärst du... |
| 10-ein Bonbon wärst. Dann wärst du... | 20-ein Spiel oder Spielzeug wärst. Dann wärst du... |



Blaue Karten: erfundene Geschichten
Was stellt dieses Bild für dich dar?



Je mehr Zeit man sich nimmt, um zu überlegen und zu diskutieren, um so interessanter und lustiger wird es!

- | | | |
|-----------------------|----------------------------|----------------------------|
| 1-Eine Fee | 8-Ein Klecks (2) | 15-Eine Hand in einer Hand |
| 2-Eine Wolke | 9-Ein Schloss | 16-Eine Weltkarte |
| 3-Ein Vorhängeschloss | 10-Ein Star | 17-Ein Stern |
| 4-Eine Tür | 11-Ein Gespenst | 18-Eine Kerze |
| 5-Ein Brief | 12-Eine Einbahnstraße | 19-Ein Feuer |
| 6-Eine Spirale | 13-Ein Käfig | 20-Eine schwarze Katze |
| 7-Ein Fleck (1) | 14-Ein Fisch in einem Glas | |



Rosa Karten: erlebte Geschichten
Erzähle eine Geschichte, die du erlebt hast oder beschreibe deine Gefühle zum Gegenstand auf der Karte.



- | | |
|---|---|
| 1-Die Musik | 11-Ein Baby |
| 2-Ein Buch, ein Roman | 12-Die Schule |
| 3-Großer Kummer, Traurigkeit | 13-Die Mode, Kleidung |
| 4-Taschengeld, seinen Lebensunterhalt verdienen | 14-Küsse |
| 5-Liebeskummer | 15- Ein Lieblingsfilm, ein schlechter Film |
| 6-Eine Liebesgeschichte | 16- Eine Geschichte, die Angst macht, Alpträume |
| 7-Ein Brief, Post | 17- Eine vergangene, zukünftige Reise |
| 8-Die größte Blamage | 18- Freunde, Mädchen oder Jungen |
| 9-Fernsehen, eine Sendung | 19- Die verschiedenen Hautfarben |
| 10-Die Eltern | 20-Ein zukünftiger Beruf |



Grüne Karten: Aufgaben



- | | |
|---|---|
| 1-Sich die Haare oben auf der Mitte des Kopfes zusammenbinden lassen | 11-Wie ein Frosch springen |
| 2-Sich überall auf dem Kopf viele kleine Pferdeschwänze machen lassen | 12-Einen Elefanten nachmachen |
| 3-Sich ganz rote Backen malen lassen | 13-Wie ein Baby weinen |
| 4-Sich kitzeln lassen | 14- Eine lustige Geschichte erzählen |
| 5-Sich einen Clownmund malen lassen | 15-Sich die Nägel lackieren lassen |
| 6-Einen Affen nachmachen | 16-Einen Kopfstand machen |
| 7-Eine Robbe nachmachen | 17-Mit verbundenen Augen ein vorgegebenes Thema zeichnen |
| 8-1 Minute lang 3 Bücher auf dem Kopf balancieren | 18-Mit zusammengebundenen Beinen eine Runde durch das Zimmer laufen |
| 9-Singen | 19-Wie eine Henne laufen |
| 10-Wie ein Schaf blöken | 20-Ein vierzeiliges, sich reimendes Gedicht schreiben |

E



A partir de 7 años



2-4 jugadoras



Contenido: 80 cartas, 4 peones, 1 dado, 1 tablero



Objetivo del juego: Aceptar desafíos para terminar el recorrido primera.



Preparación del juego: Las jugadoras se sitúan en la casilla de salida. Cada una, en su turno, lanza el dado y avanza el número de casillas que este indique. Si obtiene un seis, avanza seis casillas y vuelve a lanzar el dado para desplazarse nuevamente.



Reglas del juego:

Cuando una jugadora llega a una casilla especial, realiza la acción correspondiente:

-2, -3: retrocede dos o tres casillas; +2, +3: avanza dos o tres casillas. Si llega a otra casilla especial, realiza la acción indicada.



Cuando llega a una casilla de un solo color, la jugadora saca una carta de ese color y realiza el desafío propuesto. Si las demás jugadoras consideran que ha cumplido el desafío, avanza tres casillas. Si se niega o no lo logra, retrocede dos casillas.



Cuando llega a una casilla de dos colores, la jugadora elige uno, saca una carta del color elegido y realiza el desafío propuesto. Si las demás jugadoras consideran que ha cumplido el desafío, avanza tres casillas. Si se niega o no lo logra, retrocede dos casillas.



Cuando llega a una casilla de cuatro colores, las demás jugadoras eligen el color de la carta que debe sacar. La jugadora debe aceptar esta decisión y realizar el desafío propuesto. Si las demás jugadoras consideran que ha cumplido el desafío, avanza tres casillas. Si se niega o no lo logra, retrocede dos casillas.

Fin de la partida: La primera que termine el circuito, gana.



Desafío verde:
Prendas



Desafío azul:
Historias inventadas



Desafío rosa:
Historias reales



Desafío naranja:
Si yo fuera...

Las jugadoras pueden interpretar libremente los dibujos y hacer una pregunta personalizada.

No obstante, he aquí una pequeña guía en caso de que no se les ocurran muchas ideas:



Desafío naranja : si fueras...
Imagina que serías, si fueras...



- 1-Un animal submarino, serías...
- 2-Una flor, serías...
- 3-Un color, serías...
- 4- Un instrumento musical, serías...
- 5-Un deporte, serías...
- 6-Una prenda de vestir, serías...
- 7-Una fruta, serías...
- 8-Un libro, serías...
- 9-Una bebida, serías...
- 10-Un caramelo, serías...

- 11-Un programa de televisión, serías...
- 12-Un país, serías...
- 13-Un perro, serías...
- 14-Una profesión, serías...
- 15-Una actriz, serías...
- 16-Un personaje de cómic, serías...
- 17-Una cantante, serías...
- 18-Un insecto, serías...
- 19-Un producto de belleza, serías...
- 20-Un juego o un juguete, serías...



Desafío azul: Historias para inventar
¿Qué representa para ti esta imagen?



Evidentemente, cuanto más tiempo se emplee en discutir y desarrollar el juego, más interesante y divertido será.

- 1-Un hada
- 2-Una nube
- 3-Un candado
- 4-Una puerta
- 5-Una carta
- 6-Una espiral
- 7-Una mancha (1)

- 8-Una mancha (2)
- 9-Un castillo
- 10-Una estrella del espectáculo
- 11-Un fantasma
- 12-Una dirección prohibida
- 13-Una jaula
- 14-Un pez dentro de un tarro

- 15-Una mano en otra mano
- 16-Un mapamundi
- 17-Una estrella
- 18-Una vela
- 19-Un fuego
- 20-Un gato negro



Desafío rosa: historias vividas

Cuenta una historia que te haya pasado o expresa los sentimientos que te inspira el tema de la carta.



- 1-La música
- 2-Un libro, una novela
- 3-La pena más grande, la tristeza
- 4-El dinero de bolsillo, ganarse la vida
- 5-Una pena de amor
- 6-Una historia de amor
- 7-Una carta, la correspondencia
- 8-La vergüenza mas grande
- 9-La televisión, un programa
- 10-Los padres

- 11-Un bebé
- 12-El colegio
- 13-La moda, los vestidos
- 14-Los besos
- 15-Una película preferida, una que detestes
- 16-Una historia de miedo, las pesadillas
- 17-Un viaje realizado, uno futuro
- 18-Los amigos y amigas
- 19-Los diferentes colores de piel
- 20-Una futura profesión



Desafío verde: prendas



- 1-Que te aten el cabello encima de la cabeza
- 2-Que te hagan pequeñas coletas por toda la cabeza
- 3-Que te pellizquen las mejillas hasta ponerlas rojas
- 4-Que te hagan cosquillas
- 5-Que te pinten una boca de payaso
- 6-Imitar a un mono
- 7-Imitar a una foca
- 8-Aguantar en equilibrio 1 minuto con 3 libros en la cabeza
- 9-Cantar
- 10-Balar como un cordero

- 11-Saltar como una rana
- 12-Imitar a un elefante
- 13-Llorar como un bebé
- 14-Contar un chiste
- 15-Hacerse decorar las uñas
- 16-Hacer el pino
- 17-Dibujar con los ojos vendados lo que te digan
- 18-Dar la vuelta a la habitación con los pies atados
- 19-Andar como una gallina
- 20-Escribir un poema rimado de 4 líneas

NL



Vanaf 7 jaar



2-4 spelers



Inhoud: 80 kaarten, 4 pionnen, 1 dobbelsteen, 1 spelbord



Doel van het spel: opdrachten uitvoeren om als eerste het eind van het parcours te bereiken.



Vorbereiding van het spel: De spelers zetten hun pion op het startvakje. Zij gooien om de beurt met de dobbelsteen en gaan zoveel vakjes vooruit als deze aangeeft. Als ze 6 gooien, gaan ze 6 vakjes vooruit en mogen ze opnieuw gooien.



Spelregels:

Als ze op een speciaal vakje komen, moeten ze de bijbehorende actie uitvoeren:

-2, -3, +2, +3: de speler gaat 2 of 3 vakjes terug of vooruit. Als ze op een ander speciaal vakje terechtkomt, voert ze de bijbehorende actie uit.



Als ze op een vakje met 1 kleur komt, trekt de speler een kaart in de bijbehorende kleur en moet de voorgestelde opdracht uitvoeren. Als de andere spelers vinden dat ze haar opdracht heeft uitgevoerd, gaat de speler 3 vakjes vooruit. Als ze de opdracht weigert of niet kan uitvoeren, gaat ze 2 vakjes terug.



Als ze op een vakje met 2 kleuren komt, kan de speler kiezen tussen deze 2 kleuren. Ze trekt een kaart in de gekozen kleur en moet de voorgestelde opdracht uitvoeren. Als de andere spelers vinden dat ze haar opdracht heeft uitgevoerd, gaat de speler 3 vakjes vooruit. Als ze de opdracht weigert of niet kan uitvoeren, gaat ze 2 vakjes terug.



Als ze op een vakje komt met 4 kleuren, kiezen de andere spelers de kleur van de kaart die ze moet trekken. De speler moet deze keuze volgen en de opdracht uitvoeren. Als de andere spelers vinden dat ze haar opdracht heeft uitgevoerd, gaat de speler 3 vakjes vooruit. Als ze weigert of ze de opdracht niet kan uitvoeren, gaat ze 2 vakjes terug.

Einde van de partij: de eerste speler die klaar is met het parcours, heeft gewonnen!



Groene opdracht:
Onderpanden



Blauwe opdracht:
Verhalen verzinnen



Roze opdracht:
Waargebeurde verhalen vertellen



Oranje opdracht:
Karakterschetsen

De speelsters mogen de tekeningen vrij interpreteren en een persoonlijke vraag stellen.
Hieronder een klein overzicht voor het geval je inspiratie nodig hebt.



Oranje kaarten: karakterschetsen
Beeld je in wat je zou zijn indien je...



- | | |
|---|--|
| 1-Een onderwaterdier was, dan zou je... | 11-Een televisieprogramma, dan zou je... |
| 2-Een bloem, dan zou je... | 12-Een land, dan zou je... |
| 3-Een kleur, dan zou je... | 13-Een hond, dan zou je... |
| 4-Een muziekinstrument, dan zou je... | 14-Een beroep, dan zou je... |
| 5-Een sport, dan zou je... | 15-Een actrice, dan zou je... |
| 6-Een kledingstuk, dan zou je... | 16-Een stripfiguur, dan zou je... |
| 7-Een stuk fruit, dan zou je... | 17-Een zangeres, dan zou je... |
| 8-Een boek, dan zou je ... | 18-Een insect, dan zou je... |
| 9-Een drankje, dan zou je... | 19-Een schoonheidsproduct, dan zou je... |
| 10-Een snoepje, dan zou je... | 20-Een spel of stuk speelgoed |



Blauwe kaarten: verhalen verzinnen
Aan wie doet dit beeld je denken?



Hoe meer je de tijd neemt om samen na te denken en te praten,
hoe leuker en interessanter het wordt!

- | | | |
|----------------|------------------------------|---------------------------|
| 1-Een fee | 8-Een vlek (2) | 15-Twee handen die elkaar |
| 2-Een wolk | 9-Een kasteel | vasthouden |
| 3-Een hangslot | 10-Een beroemdheid | 16-Een wereldkaart |
| 4-Een deur | 11-Een spook | 17-Een ster |
| 5-Een brief | 12-Een bord verboden toegang | 18-Een kaart |
| 6-Een spiraal | 13-Een kooi | 19-Een vuur |
| 7-Een vlek (1) | 14-Een vis in een kom | 20-Een zwarte kat |



Roze kaarten: waargebeurde verhalen
Vertel iets dat je beleefd hebt of vertel welke gevoelens
je hebt over het onderwerp van de kaart.



- | | |
|------------------------------------|---|
| 1-De muziek | 11-Een baby |
| 2-Een boek, een roman | 12-School |
| 3-Het grootste verdriet, droefheid | 13-Mode, kleding |
| 4-Zakgeld, geld verdienen | 14-Kusjes |
| 5-Liefdesverdriet | 15-Een leuke film, een nare film |
| 6-Een liefdesverhaal | 16-Een angstaanjagend verhaal |
| 7-Een brief, post | 17-Een reis in het verleden, in de toekomst |
| 8-Je heel erg schamen | 18-Vrienden, meisjes of jongens |
| 9-De televisie, een uitzending | 19-De verschillende huidskleuren |
| 10-Ouders | 20-Je toekomstige beroep |



Groene kaarten: onderpanden



- | | |
|---|--|
| 1-Je haar laten opsteken | 11-Springen als een kikker |
| 2-Overal op je hoofd kleine staartjes
laten maken | 12-Een olifant nadoen |
| 3-Je wangen helemaal rood laten kleuren | 13-Huilen als een baby |
| 4-Je laten kietelen | 14-Een grappig verhaal vertellen |
| 5-Een clownsmond bij jezelf laten maken | 15-Je nagels laten versieren |
| 6-Een aap nadoen | 16-Op je handen staan |
| 7-Een zeehond nadoen | 17-Met een blinddoek om een tekening maken
over een bepaald thema |
| 8-Een minuut lang 3 boeken op je hoofd
in evenwicht houden | 18-Met je voeten aan elkaar gebonden een rondje
door de kamer lopen |
| 9-Zingen | 19-Lopen als een kip |
| 10-Blaten als een schaap | 20-Een rijmend gedicht van 4 regels bedenken |

I



Da 7 anni



2-4 giocatrici



Contenuto: 80 carte, 4 pedine, 1 dado, 1 piano gioco



Scopo del gioco: Fronteggiare delle sfide per finire il percorso per prima.



Preparazione del gioco: Le giocatrici si posizionano sulla casella di partenza. Ciascuna, al proprio turno, lancia il dado e avanza del numero di caselle indicate da questo. Con un 6 del dado, avanza di 6 caselle e rilancia subito il dado per spostarsi di nuovo.



Regole del gioco:

Quando si arriva su una casella speciale si deve realizzare l'azione corrispondente:

-2, -3, +2, +3: la giocatrice indietreggia o avanza di 2 o 3 caselle. Se arriva su un'altra casella speciale realizza l'azione corrispondente.



Quando arriva su una casella con 1 colore, la giocatrice pesca una carta del colore corrispondente e deve realizzare la sfida proposta. Se le altre giocatrici ritengono che abbia realizzato correttamente la sfida, la giocatrice avanza di 3 caselle. Se rifiuta o fallisce la sfida, indietreggia di 2 caselle.



Quando arriva su una casella con 2 colori, la giocatrice può scegliere tra i 2 colori, pesca una carta del colore scelto e deve realizzare la sfida proposta. Se le altre giocatrici ritengono che abbia realizzato correttamente la sfida, la giocatrice avanza di 3 caselle. Se rifiuta o fallisce la sfida, indietreggia di 2 caselle.



Quando arriva su una casella con 4 colori, le altre giocatrici scelgono il colore della carta da pescare. La giocatrice deve sottostare a questa scelta e deve realizzare la sfida proposta. Se le altre giocatrici ritengono che abbia realizzato correttamente la sfida, la giocatrice avanza di 3 caselle. Se rifiuta o fallisce la sfida, indietreggia di 2 caselle.

Fine della partita: Vince la prima che arriva in fondo al circuito!



Sfida verde:
Penitenze



Sfida blu:
Storie da inventare



Sfida rosa:
Storie di vita
vissuta



Sfida arancione:
Ritratti cinesi

Le giocatrici possono interpretare le figure liberamente e formulare una domanda personalizzata.

Ecco comunque un breve memorandum per le giocatrici a corto d'immaginazione :



Carte arancioni: ritratti cinesi.
Immagina come saresti, se tu fossi...



- | | |
|--|--|
| 1- Un animale sottomarino, saresti... | 11- Una trasmissione televisiva, saresti... |
| 2-Un fiore, saresti... | 12-Una nazione, saresti... |
| 3-Un colore, saresti... | 13-Un cane, saresti... |
| 4- Uno strumento musicale, saresti... | 14-Un mestiere, saresti... |
| 5-Uno sport, saresti... | 15-Un'attrice, saresti... |
| 6- Un capo d'abbigliamento, saresti... | 16- Un personaggio dei cartoni animati, saresti... |
| 7-Un frutto, saresti... | 17-Una cantante, saresti... |
| 8-Un libro, saresti... | 18-Un insetto, saresti... |
| 9-Una bevanda, saresti... | 19- Un prodotto di bellezza, saresti... |
| 10-Una caramella, saresti... | 20- Un gioco od un giocattolo, saresti... |



Carte blu: storie da inventare
Secondo te cosa rappresenta quest'immagine?



È evidente che più tempo ci si mette ad inventare la storia ed a discutere tutti assieme, e più interessante e divertente diventa il gioco!

- | | | |
|----------------|------------------------------|-------------------------|
| 1-Una fata | 8-Una macula | 15-Una mano in una mano |
| 2-Una nuvola | 9-Un castello | 16-Un mappamondo |
| 3-Un lucchetto | 10-Una star | 17-Una stella |
| 4-Una porta | 11-Un fantasma | 18-Una candela |
| 5-Una lettera | 12-Un simbolo di senso unico | 19-Un fuoco |
| 6-Una spirale | 13-Una gabbia | 20-Un gatto nero |
| 7-Una macchia | 14-Un pesce in un vaso | |



Carte rosa: storie vissute
Racconta una storia che ti è successa, oppure descrivi le sensazioni che ti ispira l'immagine sulla carta.



- | | |
|---|--|
| 1-La musica | 12-La scuola |
| 2-Un libro, un romanzo | 13-La moda, l'abbigliamento |
| 3-Il dispiacere più grande, la tristezza | 14-Dei baci |
| 4-Il denaro per le piccole spese, guadagnarsi da vivere | 15-Un film che amate, che detestate |
| 5-Un dispiacere d'amore | 16-Una storia che fa paura, degli incubi |
| 6-Una storia d'amore | 17-Un viaggio fatto, ancora da fare |
| 7-Una lettera, della corrispondenza | 18-Gli amici, ragazze o ragazzi |
| 8-L'onta peggiore | 19-I diversi colori della pelle |
| 9-La televisione, una trasmissione | 20-Un mestiere futuro |
| 10-I genitori | |



Carte verdi: compiti



- | | |
|--|--|
| 1-Farsi raccogliere i capelli in cima alla testa | 11-Saltare come una rana |
| 2-Farsi fare tante code di cavallo su tutta la testa | 12-Imitare un elefante |
| 3-Farsi truccare gli zigomi rossi rossi | 13-Piangere come un bebé |
| 4-Farsi fare il solletico | 14-Raccontare una storia buffa |
| 5-Farsi fare una bocca da clown | 15-Farsi decorare le unghie |
| 6-Imitare la scimmia | 16-Fare la verticale |
| 7-Imitare la foca | 17-Disegnare un'immagine a comando con gli occhi bendati |
| 8- Tenere 3 libri in equilibrio sulla testa per 1 minuto | 18-Fare il giro della stanza a piedi uniti |
| 9-Cantare | 19-Camminare come una gallina |
| 10-Belare come una pecora | 20-Scrivere una poesia di 4 versi con delle rime |

P



A partir dos 7 anos



2 a 4 jogadores



Conteúdo: 80 cartas, 4 peões, 1 dado, 1 tabuleiro



Objetivo do jogo: Superar desafios para ser a primeira a terminar o percurso.



Preparação do jogo: As jogadoras colocam-se na casa de partida. Cada uma na sua vez, lançam o dado e avançam o número de casas indicado por este. Com um resultado de seis, avançam seis casas e voltam a lançar o dado para se moverem novamente.



Regras do jogo:

Quando chegarem a uma casa especial, devem efetuar a ação correspondente:

-2, -3, +2, +3 :A jogadora recua duas ou três casas ou avança duas ou três casas. Se chegar a outra casa especial, efetua a ação correspondente.



Quando chegar a uma casa com uma cor, a jogadora retira uma carta da cor correspondente e deve realizar o desafio proposto. Se as outras jogadoras considerarem que superou o desafio, a jogadora avança três casas. Se recusar ou se falhar o desafio, recua duas casas.



Quando chegar a uma casa com duas cores, a jogadora pode optar entre as duas cores, retira uma carta da cor escolhida e deve realizar o desafio proposto. Se as outras jogadoras considerarem que superou o desafio, a jogadora avança três casas. Se recusar ou se falhar o desafio, recua duas casas.



Quando chegar a uma casa com quatro cores, as outras jogadoras escolhem a cor da carta que ela deve retirar. A jogadora deve aceitar essa escolha e deve realizar o desafio proposto. Se as outras jogadoras considerarem que superou o desafio, a jogadora avança três casas. Se recusar ou se falhar o desafio, recua duas casas.

Fim da partida: Ganha a partida a primeira jogadora que terminar o circuito.



Desafio verde:
castigos



Desafio azul:
inventar histórias



Desafio cor-de-rosa:
histórias vividas



Desafio cor de laranja:
retratos chineses

As jogadoras podem interpretar os desenhos e fazer uma pergunta personalizada.

No entanto, segue-se um pequeno guia para as que têm pouca imaginação:



Cartas cor de laranja: retratos chineses

Imagina o que serias, se fosses...



- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1-Um animal submarinho, serias... | 11-Uma emissão de televisão, serias... |
| 2-Uma flor, serias... | 12-Um país, serias... |
| 3-Uma cor, serias... | 13-Um cão, serias... |
| 4-Um instrumento musical, serias... | 14-Uma profissão, serias... |
| 5-Um desporto, serias... | 15-Uma atriz, serias... |
| 6-Uma peça de roupa, serias... | 16-Uma personagem de banda desenhada, serias... |
| 7-Um fruto, serias... | 17-Uma cantora, serias... |
| 8-Um livro, serias... | 18-Um inseto, serias... |
| 9-Uma bebida, serias... | 19-Um produto de beleza, serias... |
| 10-Um bombom, serias... | 20-Um jogo ou um brinquedo, serias... |



Cartas azuis: inventar histórias.
O que representa para ti esta imagem?

É claro que quanto mais tempo se passa a falar e a desenvolver o jogo, mais divertido e interessante será!



- | | | |
|------------------|-------------------------|-----------------------|
| 1-Uma fada | 8-Uma mancha (2) | 15-Uma mão noutra mão |
| 2-Uma nuvem | 9-Um castelo | 16-Um mapa-múndi |
| 3-Um cadeado | 10-Uma estrela | 17-Uma estrela |
| 4-Uma porta | 11-Um fantasma | 18-Uma vela |
| 5-Uma carta | 12-Um sentido proibido | 19-Uma fogueira |
| 6-Uma espiral | 13-Uma jaula | 20-Um gato preto |
| 7-Uma mancha (1) | 14-Um peixe num aquário | |



Cartas cor de rosa: histórias vividas.
Conta uma história que te tenha acontecido, ou exprime os sentimentos que te inspira o tema da carta.



- | | |
|----------------------------------|--|
| 1-A música | 12-A escola |
| 2-Um livro, um romance | 13-A moda, o vestuário |
| 3-Um enorme desgosto, a tristeza | 14-Beijinhos |
| 4-Semanada, ganhar a vida | 15-Um filme adorado, detestado |
| 5-Um desgosto de amor | 16-Uma história que mete medo, pesadelos |
| 6-Uma história de amor | 17-Uma viagem passada, futura |
| 7-Uma carta, o correio | 18-Os amigos, rapazes ou raparigas |
| 8-A maior vergonha | 19-As diferentes cores de pele |
| 9-A televisão, uma emissão | 20-Uma futura profissão |
| 10-Os pais | |
| 11-Um bebé | |



Cartas verdes: castigos.



- | | |
|---|---|
| 1-Prender os cabelos no cimo da cabeça | 11-Saltar como uma rã |
| 2-Fazer pequenos rabos de cavalo em toda a cabeça | 12-Imitar o elefante |
| 3-Fazer maçãs do rosto muito vermelhas | 13-Chorar como um bebé |
| 4-Fazer cócegas | 14-Contar uma história divertida |
| 5-Fazer uma boca de palhaço | 15-Pintar as unhas |
| 6-Imitar o macaco | 16-Fazer o pino |
| 7-Imitar a foca | 17-Desenhar com os olhos vendados um tema imposto |
| 8-Agumentar 1 minuto com 3 livros em equilíbrio na cabeça | 18-Dar a volta à divisão com os pés atados |
| 9-Cantar | 19-Andar como uma galinha |
| 10-Balir como um carneiro | 20-Escrever um poema com 4 linhas com rimas |

S



Från 7 år



2 till 4 spelare



Innehåll: 80 kort, 4 spelpjäser, 1 tärning, 1 spelplan



Spelets mål: Ta sig an olika utmaningar och snabbast ta sig runt banan.



Spelförberedelser: Spelarna placerar sig på startrutan. Spelarna slår i tur och ordning med tärningen och flyttar det antal steg som visas på den. Om tärningen visar en 6:a går man 6 rutor framåt och kastar sedan omedelbart om tärningen en gång till för att gå framåt på nytt.



Spelets regler:

När spelarna kommer till en specialruta måste de utföra motsvarande handling.

-2, -3, +2, +3: spelaren går tillbaka -2 eller -3 rutor eller går fram +2 eller +3 rutor. Om hen kommer till en annan specialruta utför hen handlingen som visas där.



När hen kommer på en ruta med 1 färg drar spelaren ett kort i samma färg och måste sedan göra den föreslagna utmaningen. Om de andra spelarna tycker att hen har klarat utmaningen går spelaren 3 steg framåt. Om hen vägrar eller misslyckas måste hen gå tillbaka 2 rutor.



När hen kommer på en ruta med 2 färger kan spelaren välja mellan de två färgerna, dra ett kort i vald färg och sedan göra den föreslagna utmaningen. Om de andra spelarna tycker att hen har klarat utmaningen går spelaren 3 steg framåt. Om hen vägrar eller misslyckas måste hen gå tillbaka 2 rutor.



När hen kommer på en ruta med 4 färger, väljer de andra spelarna färgen på kortet att dra. Spelaren måste följa detta val och utföra den föreslagna utmaningen. Om de andra spelarna tycker att hen har klarat utmaningen går spelaren 3 steg framåt. Om hen vägrar eller misslyckas måste hen gå tillbaka 2 rutor.

Spelets slut: Den som tar sig runt banan först vinner!



Grön utmaning:
Konsekvens



Blå utmaning:
Upphittade historier



Rosa utmaning:
Upplevda historier



Orange utmaning:
Kinesiska porträtt

Deltagarna kan tolka bilderna som de vill och ställa en personlig fråga.

Men här har vi några idéer ifall fantasin skulle tryta:



Orange kort: kinesiska porträtt

Föreställ dig vad du skulle vara om du var...



- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| 1-Ett djur i havet ? | 11-Ett teveprogram ? |
| 2-En blomma ? | 12-Ett land ? |
| 3-En färg ? | 13-En hund ? |
| 4-Ett musikinstrument ? | 14-Ett yrke ? |
| 5-En sport ? | 15-En skådespelare ? |
| 6-Ett klädesplagg ? | 16-En seriefigur ? |
| 7-En frukt ? | 17-En sångerska ? |
| 8-En bok ? | 18-En insekt ? |
| 9-En dryck ? | 19-En skönhetsprodukt ? |
| 10-En godisbit ? | 20-En lek eller en leksak ? |



Blåa kort: påhittad historia

Vad tycker du att den här bilden föreställer?

Ju mer tid man lägger ner på att utveckla och diskutera spelet, desto mer intressant och roligt blir det!



- | | | |
|----------------|--------------------------|----------------------|
| 1-En fe | 8-En fläck (2) | 15-En hand i en hand |
| 2-Ett moln | 9-Ett slott | 16-En jordglob |
| 3-Ett hänglås | 10-En filmstjärna | 17-En stjärna |
| 4-En dörr | 11-Ett spöke | 18-Ett ljus |
| 5-Ett brev | 12-En enkelriktning | 19-En eld |
| 6-En spiral | 13-En bur | 20-En svart katt |
| 7-En fläck (1) | 14-En fisk i en glasburk | |



Rosa kort : en sann historia

Berätta något som du har varit med om, eller berätta vad du tänker på när du ser kortet.



- | | |
|---|--|
| 1-Musik | 11-En baby |
| 2-En bok, en roman | 12-Skolan |
| 3-Det tråkigaste jag vet, att vara ledsen | 13-Mode, kläder |
| 4-Fickpengar, tjäna egna pengar | 14-Kyssar |
| 5-En kärlekssorg | 15-En film jag älskar, en jag hatar |
| 6-En kärlekshistoria | 16-En skräckhistoria, mardrömmar |
| 7-Ett brev, post | 17-En resa som jag har gjort, en jag vill göra |
| 8-Något mycket pinsamt | 18-Kompisar, tjejer eller killar |
| 9-TV, ett program | 19-Olika hudfärger |
| 10-Föräldrar | 20-Ett yrke jag skulle kunna tänka mig |



Gröna kort: pant



- | | |
|--|--|
| 1-Få håret uppsatt mitt uppe på huvudet | 12-Härma en elefant |
| 2-Få en massa små tofsar överallt på huvudet | 13-Gråta som en baby |
| 3-Få kinderna målade illröda | 14-Berätta en rolig historia |
| 4-Bli kittlad | 15-Få naglarna målade |
| 5-Få en clownmun målad | 16-Stå på huvudet |
| 6-Härma en apa | 17-Någon får bestämma vad du ska rita med förbundna ögon |
| 7-Härma en säl | 18-Hoppa runt rummet med hopbundna fötter |
| 8-Balansera 3 böcker på huvudet i 1 minut | 19-Gå som en höna |
| 9-Sjunga | 20- Skriva en dikt på 4 rader med rim |
| 10-Bräka som ett får | |
| 11-Hoppa som en groda | |

DK



Fra 7 år



2-4 spillere



Indhold: 80 kort, 4 brikker, 1 terning, 1 spilleplade



Spillets formål: At løse opgaverne for at blive først færdig.



Forberedelse af spillet: Spillerne placerer deres brikker på startfeltet. Efter tur kaster hver spiller terningen og rykker det antal felter frem, den viser. Slår man en 6'er, rykker man 6 felter frem og må slå og rykke fremad igen.



Spilleregler:

Lander man på et specialfelt, skal man udføre følgende handlinger:

-2, -3, +2, +3: Spilleren rykker 2 eller 3 felter frem eller tilbage. Lander man igen på et specialfelt, udfører man den handling, der angives.



Lander man på et felt med kun 1 farve, trækker man et kort i den farve og forsøger at løse opgaven. Hvis de andre spillere mener, man har løst opgaven, rykker man 3 felter frem. Hvis man ikke kan eller vil løse opgaven, rykker man 2 felter tilbage.



Lander man på et felt med 2 farver, vælger man en af farverne, trækker et kort i denne farve og forsøger at løse opgaven. Hvis de andre spillere mener, man har løst opgaven, rykker man 3 felter frem. Hvis man ikke kan eller vil løse opgaven, rykker man 2 felter tilbage.



Lander man på et felt med alle 4 farver, bestemmer de andre spillere farven på det kort, man skal trække. Man er tvunget til at respektere dette valg og løse den angivne opgave. Hvis de andre spillere mener, man har løst opgaven, rykker man 3 felter frem. Hvis man ikke kan eller vil løse opgaven, rykker man 2 felter tilbage.

Spillets afslutning: Spilleren, som først kommer igennem spillet, vinder!



Grøn opgave:
Udfordringer



Blå opgave:
Find på en historie



Lyserød opgave:
Fortæl om en oplevelse



Orange opgave:
Hvis jeg var...

DJECO

Spillerne kan frit fortolke tegningerne og stille personlige spørgsmål. Nedenfor findes dog en huskeliste for dem, som mangler inspiration:



Orange kort : Kinesisk portræt
Hvad ville du være, hvis du var...



- | | |
|-----------------------|-------------------------------------|
| 1-et havdyr? | 11-en fjernsynsudsendelse? |
| 2-en blomst? | 12-et land? |
| 3-en farve? | 13-en hund? |
| 4-et musikinstrument? | 14-et fag? |
| 5-en sportsgren? | 15-en skuespillerinde? |
| 6-et stykke tøj? | 16-en tegneseriefigur? |
| 7-en frugt? | 17-en sangerinde? |
| 8-en bog? | 18-et insekt? |
| 9-en drik? | 19-et skønhedsprodukt? |
| 10-et stykke slik? | 20-et spil eller et stykke legetøj? |



Blå kort : digt en historie
Hvad får dette billede dig til at tænke på?



Der er ingen tvivl om, at jo længere tid I bruger på at snakke om billedet, jo mere interessant og sjovt bliver det!

- | | | |
|---------------|-------------------------------|----------------------|
| 1-En fe | 8-En plet (2) | 15-En hånd i en hånd |
| 2-En sky | 9-Et slot | 16-Et verdenskort |
| 3-En hængelås | 10-En berømted | 17-En stjerne |
| 4-En dør | 11-Et spøgelse | 18-Et stearinlys |
| 5-Et brev | 12-Et indkørsel forbudt skilt | 19-En ildebrand |
| 6-En spiral | 13-Et bur | 20-En sort kat |
| 7-En plet (1) | 14-En fisk i en bowle | |



Lyserøde kort : fortæl om noget du har oplevet
Fortæl om noget, du selv har oplevet, eller giv udtryk for, hvad du føler, når du ser på kortet.



- | | |
|-----------------------------|--|
| 1-Musik | 11-En baby |
| 2-En bog, en roman | 12-Skole |
| 3-Stor sorg, tristhed | 13-Mode, tøj |
| 4-Lommepege, at tjene penge | 14-Kys |
| 5-Kærestesorg | 15-En film du elsker/hader |
| 6-En kærlighedshistorie | 16-En uhyggelig historie, mareridt |
| 7-Et brev | 17-En rejse som du har været på/godt kunne tænke dig |
| 8-Noget meget pinligt | 18-Venner (piger eller drenge) |
| 9-Fjernsyn, en udsendelse | 19-Forskellige hudfarver |
| 10-Forældre | 20-Dit fremtidige erhverv |



Grønne kort : udfordring



- | | |
|--|---|
| 1-Få lavet en hestehale på toppen af hovedet | 12-Efterlign en elefant |
| 2-Få lavet en masse små rottehaler over hele hovedet | 13-Græd som en baby |
| 3-Få malet dine kinder meget røde | 14-Fortæl en sjov historie |
| 4-Bliv kildet | 15-Få lakeret negle |
| 5-Få malet klovnemund | 16-Stå på hovedet |
| 6-Efterlign en abe | 17-Tegn en bestemt tegning med bind for øjnene |
| 7-Efterlign en sæl | 18-Hop rundt på værelset med benene bundet sammen |
| 8-Hold 3 bøger på hovedet i 1 minut | 19-Gå som en høne |
| 9-Syng | 20-Skriv et digt på 4 linier som rimer |
| 10-Bræg som et får | |
| 11-Hop som en frø | |

RUS



С 7 лет



2-4 участницы



В комплекте: 80 карточек, 4 фишки, 1 кубик, 1 игровое поле.



Цель игры: выполнить задания и прийти к финишу первой.



Подготовка к игре: Все участницы встают на клетку «старт». Они по очереди бросают кубик и ходят на выпавшее количество клеток. Шестерка дает право повторного хода: участница проходит 6 клеток, а затем бросает кубик еще раз.



Правила игры:

Дойдя до особой клетки, участницы выполняют соответствующее действие:

-2, -3, +2, +3: участница ходит назад или вперед на 2 или 3 клетки. Дойдя до другой особой клетки, участница выполняет другое действие.



Дойдя до одноцветной клетки, участница берет карточку этого цвета и выполняет предложенное задание. Если другие участницы считают, что она справилась с заданием, то она перемещается на 3 клетки вперед. Если она отказалась или не справилась с заданием, то она отступает на 2 клетки назад.



Дойдя до двухцветной клетки, участница может выбрать любой из этих двух цветов: она берет карточку этого цвета и выполняет предложенное задание. Если другие участницы считают, что она справилась с заданием, то она перемещается на 3 клетки вперед. Если она отказалась или не справилась с заданием, то она отступает на 2 клетки назад.



Если участница дошла до четырехцветной клетки, то цвет карточки для нее выбирают другие участницы. Она должна принять их выбор и выполнить предложенное задание. Если другие участницы считают, что она справилась с заданием, то она перемещается на 3 клетки вперед. Если она отказалась или не справилась с заданием, то она отступает на 2 клетки назад.

Конец партии: выигрывает участница, которая первой пришла к финишу!



Зеленое задание:
Фанты



Голубое задание:
Придуманные истории



Розовое задание:
Истории из жизни



Оранжевое задание:
Китайский портрет

Участницы могут толковать картинки, как им хочется, и задать один личный вопрос
Ниже приводится краткая памятка, которую можно использовать, когда трудно что-нибудь придумать.



Оранжевые карты: «китайский портрет»
Представь себе: если бы ты была ...



- | | |
|---|---|
| 1-морским животным, то ты была бы ... | 11-телепередачей, то ты была бы ... |
| 2-цветком, то ты была бы ... | 12-страной, то ты была бы ... |
| 3-краской, то ты была бы ... | 13-собакой, то ты была бы ... |
| 4-музыкальным инструментом, то ты была бы ... | 14-профессией, то ты была бы ... |
| 5-видом спорта, то ты была бы ... | 15-актрисой, то ты была бы ... |
| 6-предметом одежды, то ты была бы ... | 16-персонажем из мультфильма, то ты была бы ... |
| 7-фруктом, то ты была бы ... | 17-певицей, то ты была бы ... |
| 8-книгой, то ты была бы ... | 18-насекомым, то ты была бы ... |
| 9-напитком, то ты была бы ... | 19-косметическим товаром, то ты была бы ... |
| 10-конфетой, то ты была бы ... | 20-игрой или игрушкой, то ты была бы ... |



Голубые карты: «фантазия»
Что тебе навевает эта картинка?



Конечно, чем длиннее будет рассказ и его обсуждение, тем интереснее и веселее!

- | | | |
|-------------|--------------------------|-----------------|
| 1-Фея | 8-Пятно (2) | 15-Рука в руке |
| 2-Облако | 9-Дворец | 16-Карта мира |
| 3-Замок | 10-Знаменитость | 17-Звезда |
| 4-Дверь | 11-Привидение | 18-Свеча |
| 5-Письмо | 12-Знак «Въезд запрещен» | 19-Костер |
| 6-Спираль | 13-Клетка | 20-Черная кошка |
| 7-Пятно (1) | 14-Рыбка в банке | |



Розовые карты: «истории из жизни»
Расскажи историю из своей жизни или скажи, какие чувства у тебя вызывает то, что нарисовано на этой карте.



- | | |
|-------------------------------|--------------------------------------|
| 1-Музыка | 12-Школа |
| 2-Книга (роман) | 13-Мода, одежда |
| 3-Глубокая печаль | 14-Поцелуи |
| 4-Карманные деньги, заработок | 15-Любимый фильм, нелюбимый фильм |
| 5-Огорчения в любви | 16-Страшная история, кошмар |
| 6-Любовная история | 17-Поездка (в прошлом или в будущем) |
| 7-Письмо | 18-Друзья, девочки или мальчики |
| 8-Большой стыд | 19-Разные цвета кожи |
| 9-Телепередача | 20-Будущая профессия |
| 10-Родители | |
| 11-Маленький ребенок | |



Зеленые карты: «фанты»



- | | |
|---|--|
| 1-Собрать волосы в узел на макушке | 10-Поблехать как баран |
| 2-Сделать множество маленьких «хвостиков» из волос у себя на голове | 11-Попрыгать как лягушка |
| 3-Сделать себе ярко-красные щеки | 12-Изобразить слона |
| 4-Дать себя пощекотать | 13-Поплакать как грудной ребенок |
| 5-Нарисовать себе рот как у клоуна | 14-Рассказать смешную историю |
| 6-Изобразить обезьяну | 15-Разрисовать себе ногти |
| 7-Изобразить тюленя | 16-Сделать стойку на голове |
| 8-Положить себе на голову три книжки и продержат их в течение минуты, не уронив | 17-С завязанными глазами нарисовать то, что попросят |
| 9-Спеть | 18-Обойти комнату по периметру со связанными ногами |
| | 19-Пройтись куриной походкой |
| | 20-Написать четверостишие в рифму |