

nikitin®



Creativo

Spielanleitung | Game instructions
Règles du jeu | Instrucciones de juego
Istruzioni per il gioco | Spelhandleiding



westermann®

N9 Creativo

Spielanleitung | Game Instructions

By Lena & Boris Nikitin

Design, Grafik, Illustration und Fotografie: crosscreative

westermann GRUPPE

© 2022 Georg Westermann Verlag GmbH

Georg-Westermann-Allee 66

D-38104 Braunschweig

www.westermann.de

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen bzw. vertraglich zugestandenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. All rights reserved!

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

GB: Caution! Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

FR: Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petites pièces. Danger d'étouffement. **ES:** Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **IT:** Attenzione! Non adatto a bambini di età inferior a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **NL:** Attentie! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

ISBN 978-3-07-210023-6



Inhalt

1 Drehscheibe
1 Sanduhr
60 rote Holzsteine
160 Spielkarten



Wer errät den Begriff zuerst? Auf 160 Spielkarten ist jeweils ein Begriff abgebildet. Wie die Kinder ihn darstellen, entscheidet der Drehpfeil: mit Holzsteinen nachlegen, mit eigenen Worten beschreiben, zeichnen oder pantomimisch darstellen. Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann nach Zeit mithilfe der Sanduhr gespielt werden!

Spielablauf

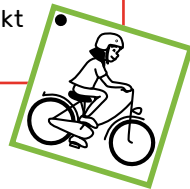
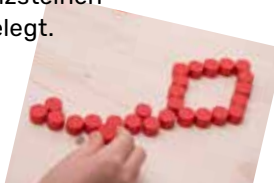
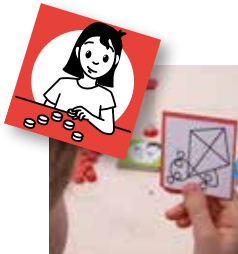


Legt mit den Spielkarten 4 Stapel: rot, blau, gelb und grün. Dabei zeigt jeweils das Bild nach unten.

Nun dreht ein Spieler oder eine Spielerin den Pfeil auf der Drehscheibe, z. B. auf Rot, und nimmt entsprechend eine rote Karte. Achtung, die MitspielerInnen dürfen die Karte nicht sehen! Nun muss der Begriff den MitspielerInnen dargestellt werden:

ROT: Der Begriff auf der Karte wird mit den Holzsteinen nachgelegt.

Auf einigen Kärtchen sind Tätigkeiten abgebildet. Diese sind durch einen Punkt gekennzeichnet.





GELB: Der Begriff wird mit eigenen Worten umschrieben. Achtung, das gesuchte Wort darf dabei nicht genannt werden!

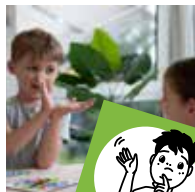


BLAU: Der Begriff wird gezeichnet. Nutzt dafür Stifte und Papier.



Spielziel

Die MitspielerInnen müssen den Begriff erraten. Wer richtig erraten hat, darf die Karte behalten. Wenn nicht, dann vielleicht beim nächsten Mal? – Die Karte wird wieder zurück unter den Stapel gelegt.



GRÜN: der Begriff wird pantomimisch dargestellt – also ohne Worte. Dafür darf der ganze Körper zum Einsatz kommen!



Tipps

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann mithilfe der Sanduhr nach Zeit gespielt werden. Dann muss innerhalb der vorgegebenen Zeit der Begriff erraten werden. Wenn man mit kleineren Kindern spielt, kann zunächst eine Vorauswahl von 10 Karten je Farbe mit besonders einfachen Motiven getroffen werden. Diese Vorauswahl kann auch allen gezeigt werden. Nach und nach werden dann mehr Karten dazu genommen.

Content

1 spinner
1 hourglass
60 red wooden pieces
160 playing cards



Who can guess the term first? A term is depicted on each of 160 playing cards. How the children depict it is decided by the rotating arrow: they can use wooden pieces, describe it in their own words, draw it or pantomime it. To increase the difficulty, the game can be played according to timing with the help of an hourglass!

How to play

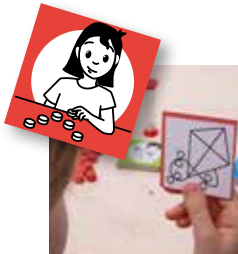


Lay 4 piles of playing cards: red, blue, yellow and green. In each case, place the picture faces down.

Now one player spins the arrow on the spinner; it stops on red, for example, and the player takes a red card accordingly. Be careful that the other players do not see the card! Now the term must be presented to the other players:

RED: The term on the card is recreated with the wooden pieces.

On some cards, activities are depicted. These are marked with a dot.





YELLOW: The term is paraphrased in your own words. Note that the word you are looking for word must not be mentioned!

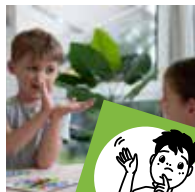


BLUE: The term is drawn. Use pens and paper for this.



Object of the game

The other players have to guess the term. Whoever guesses correctly gets to keep the card. If not, maybe next time? - The card is put back under the pile.



GREEN: The concept is presented in pantomime - i.e. without words. The whole body can be used.



Hints

To increase the difficulty, the hourglass can be used to play by time. Then the term must be guessed within the given time.

When playing with smaller children, a pre-selection of 10 cards per colour with particularly simple terms can be made ahead of time. This pre-selection can also be shown to everyone. Then gradually more cards can be added.

Contenu

1 plateau tournant
1 Sablier
60 pièces en bois rouge
160 cartes



Qui devine le mot en premier ? Il y a un mot sur chacune des 160 cartes. La façon dont les enfants le décrivent est définie par la flèche tournante : ils peuvent utiliser des pièces de bois, le décrire avec leurs propres mots, le dessiner ou le mimer. Pour augmenter la difficulté, le jeu peut être joué dans le temps imparti par le sablier !

Déroulement du jeu

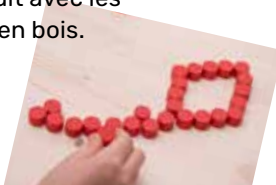
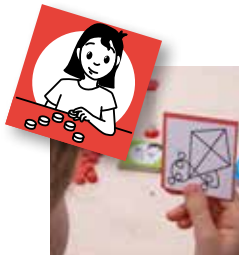


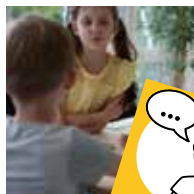
Disposez 4 piles de cartes : rouge, bleu, jaune et vert. Pour chaque pile, l'image est tournée vers le bas.

Maintenant, un joueur tourne la flèche sur le plateau tournant, par exemple vers le rouge, et il prend alors une carte rouge. Faites attention à ce que les autres joueurs ne voient pas la carte ! Le mot doit maintenant être présenté aux autres joueurs :

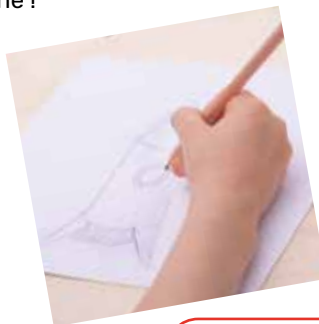
ROUGE : Le mot sur la carte doit être reproduit avec les pièces en bois.

Certaines cartes montrent des activités. Elles sont marquées d'un point.





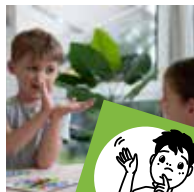
JAUNE : Le mot doit être décrit avec vos propres mots. Attention, le mot que vous devez faire deviner ne doit pas être mentionné !



BLEU : Le mot doit être dessiné. Utilisez des stylos et du papier.



VERT : Le mot doit être mimé – c'est-à-dire sans un mot. Utiliser toutes les parties du corps.



But du jeu

Les autres joueurs doivent deviner le mot. La personne qui devine correctement peut garder la carte. Si non, peut-être la prochaine fois ? - La carte est remise sous la pile.

Conseils

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez utiliser le sablier pour jouer en temps limité. Il faut ensuite deviner le mot dans le temps imparti.

Si vous jouez avec des enfants plus jeunes, vous pouvez d'abord faire une présélection de 10 cartes par couleur avec des mots particulièrement simples. Cette présélection peut également être montrée à tous. Progressivement, d'autres cartes sont ajoutées.

Contenido

1 ruleta

1 reloj de arena

60 piezas rojas de madera

160 tarjetas



¿Quién adivina primero la palabra? En 160 cartas aparece una palabra ilustrada. La ruleta decide cómo la representan los niños: colocando piezas de madera, describiéndolo con las propias palabras, dibujando o haciendo mímica. ¡Para aumentar la dificultad, se puede jugar por tiempo con ayuda del reloj de arena!

Transcurso del juego

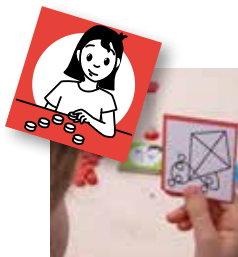


Hacer 4 mazos con las tarjetas: rojo, azul, amarillo y verde. Además, la imagen tiene que orientarse hacia abajo.

Ahora, un jugador o jugadora gira la flecha de la ruleta, p. ej., al rojo y coge una tarjeta roja. ¡Atención, el resto de jugadores/as no deben ver la tarjeta! Ahora, la palabra debe representarse al resto de jugadores/as:

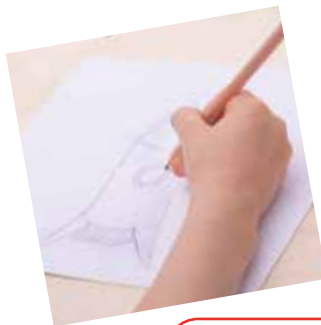
ROJO: La palabra de la tarjeta se representa con las piezas de madera.

En algunas tarjetas se ilustran acciones. Están señalizadas con un punto.





AMARILLO: La palabra se parafrasea con las propias palabras. Atención, la palabra buscada no debe nombrarse.



AZUL: Se dibuja la palabra. Para ello se utiliza un lápiz y un papel.



VERDE: La palabra se representa con mímica, es decir, sin palabras. Para ello, se puede utilizar todo el cuerpo.



Objetivo del juego

El resto de jugadores/as debe adivinar la palabra. Quien la adivine, se queda con la carta. Si no se adivina, quizás se consiga la próxima vez. La carta regresa al mazo, colocándose en la parte de abajo.

Consejos

Para aumentar la dificultad, se puede jugar por tiempo con ayuda del reloj de arena. En ese caso, se adivinará la palabra dentro del tiempo indicado.

Si se juega con niños pequeños, primero se puede realizar una preselección de 10 cartas por color con diseños especialmente sencillos. Esta preselección también puede mostrarse a todo el mundo. Poco a poco, se pueden ir añadiendo más cartas.

Contenuto

- 1 tabellone di gioco
- 1 clessidra
- 60 pezzi di legno rosso
- 160 carte da gioco



Chi indovina la parola per primo? Su ciascuna delle 160 carte da gioco è raffigurata una parola. La freccia che gira decide in che modo i bambini devono rappresentarla: possono usare pezzi di legno, descriverla con parole proprie, disegnarla o mimarla. Per aumentare la difficoltà, puoi giocare a tempo usando la clessidra!

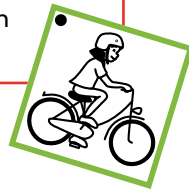
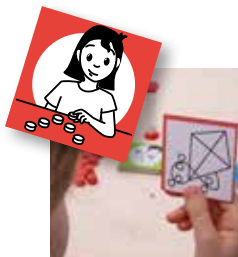
Gioco



Prepara 4 mazzi di carte divise per colore: rosso, blu, giallo e verde. Posizionale con l'immagine rivolta verso il basso. Un giocatore gira la freccia sul tabellone girevole. La freccia finisce, per esempio, sul rosso. Il giocatore dovrà prendere una carta rossa. Fai attenzione che gli altri giocatori non vedano la tua carta! Ora dovrai rappresentare agli altri giocatori la parola indicata sulla carta:

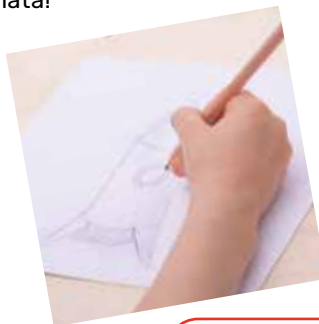
ROSSO: Riprodurre la parola sulla carta con i pezzi di legno.

Alcune carte indicano delle attività. Queste carte sono contrassegnate da un punto.





GIALLO: Riproduci la parola descrivendola con parole tue. Attenzione, la parola che stai rappresentando non deve essere menzionata!

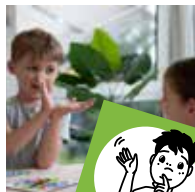


BLU: Dovrai disegnare la parola. Puoi usare carta e penna.



Obiettivo del gioco

Gli altri giocatori devono indovinare il termine. Chi indovina correttamente può tenere la carta. E se nessuno indovina? La carta viene rimessa sotto il mazzo.



VERDE: Dovrai mimare la parola, senza usare parole. Puoi usare tutto il corpo.



Suggerimenti

Per aumentare la difficoltà, puoi giocare a tempo usando la clessidra. La parola deve essere indovinata entro il tempo indicato.

Quando si gioca con bambini più piccoli, si può fare prima una preselezione di 10 carte per colore con parole particolarmente semplici. Si può anche decidere di mostrare prima tutte le carte. Un po' alla volta, vengono aggiunte altre carte.

Inhoud

1 draaischijf
1 zandloper
60 rode houten blokjes,
160 speelkaarten



Wie raadt het begrip als eerste? Op 160 speelkaarten staat telkens een begrip afgebeeld. Hoe de kinderen dit begrip moeten uitbeelden, bepaalt de draaipijl: nabouwen met de houten blokjes, in eigen woorden beschrijven, tekenen of uitbeelden. Om het nog moeilijker te maken, kan worden gespeeld binnen de tijd met behulp van de zandloper!

Spelverloop

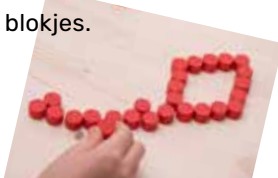
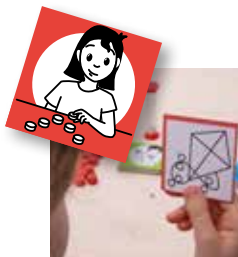


Leg de speelkaarten op 4 stapels: rood, blauw, geel en groen. De afbeelding moet steeds naar beneden gericht zijn.

Een speler draait vervolgens aan de pijl op de draaischijf, bv. op rood waarna hij een rode kaart moet nemen. Opgelet, de andere spelers mogen de kaart niet zien! Nu moet de speler het begrip weergeven:

ROOD: Het begrip op de kaart wordt nagebouwd met de houten blokjes.

Op een paar kaarten staan activiteiten afgebeeld. Deze worden gekenmerkt door een punt.





GEEL: Het begrip wordt beschreven in eigen woorden. Opgelet, het gezochte woord mag hierbij niet worden gebruikt!



BLAUW: Het begrip wordt getekend. Gebruik hiervoor stiften en papier.



GROEN: Het begrip wordt uitgebeeld – zonder woorden. De spelers mogen hiervoor hun hele lichaam gebruiken.



Doel van het spel

De medespelers moeten het begrip raden. Wie juist raadt, mag de kaart bijhouden. Wie het begrip niet kan raden, heeft misschien de volgende keer meer geluk? – De kaart wordt opnieuw onder de stapel gelegd.

Tips

Om het nog moeilijker te maken, kan worden gespeeld binnen de tijd met behulp van de zandloper. Het begrip moet dan worden geraden binnen de tijd.

Wie met kleinere kinderen speelt, kan vooraf 10 kaarten per kleur selecteren met wat eenvoudigere afbeeldingen. De gekozen kaarten kunnen aan iedereen worden getoond. Geleidelijk aan worden dan meer kaarten bijgenomen.

N9 Creativo
Spielanleitung | Game Instructions
By Lena & Boris Nikitin



Georg Westermann Verlag GmbH
Georg-Westermann-Allee 66
D-38104 Braunschweig
www.westermann.de

ISBN 978-3-07-210023-6