



Instructions · Spilleregler · Spelregler · Pelisäännöt

15733



www.educaborras.com



Kids



2-4



Age

2+



10 min



Distribueret af / Distribuert av / Distribuerad av / Maahantuoja
KREA GAMES A/S, Hårupvej 22D 8600 Silkeborg, Denmark

Made in Spain by / Produceret i Spanien / Produsert i Spania
av / Tillverkat i Spanien av / Valmistettu Espanjassa

EDUCA BORRAS S.A.U.
Osona, 1 · 08192 Sant Quirze del Vallès
(Barcelona) · Spain

GEM DENNE INFORMATION TIL SENERE BRUG.
SPILLETS INDHOLD KAN VARIERE I FORHOLD TIL BILLEDERNE.

TA VARE PÅ DENNE BRUKSANVISNINGEN TIL FREMTIDIG BRUK.
INNHODET I SPILLET KAN VARIERE FRA DET SOM VISES.

SPARA DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDA BRUK.
SPELETS INNEHÅLL KAN VARIERA FRÅN VAD SOM VISAS.

SÄILYTYÄ NÄMÄ TIEDOT MYÖHEMPÄÄ TARVETTA VARTEN.
PELIN SISÄLTÖ SAATTAA POIKETA PAKKAUKSESSA NÄYTETYSTÄ.

EP899/14/15733



Instructions

MY FIRST VILDKATTEN

The game which improves children's sight and reflexes, now available for kids from 2 years.

Contents: 1 board divided into 4 sections, 36 picture cards, 1 folding box, instructions.

MY FIRST VILDKATTEN will help you improve your reflexes and learn to distinguish pictures. You'll soon become an expert

Just put the board on the table, set up the box and put in the picture cards. Now you just need to choose your game option: A, B or C.

Everything's ready, let the game begin!

Game Mode A:

Everyone plays. The leader can also play. The leader deals each player 3 cards face down. On the leader's signal, each player turns over their cards and looks for the corresponding pictures on the board. The first player to find all 3 pictures shouts "Stop!", play is immediately halted and the other players must stop looking for their pictures.

The first round has finished. The leader checks that the pictures found are correct and, if they are, that player keeps them. For each wrong card the player must hand the leader a card they'd previously won.

Any remaining pictures are returned to the box for the next round. The leader mixes up the cards in the box and deals each player 3 new ones. The game begins again and ends when there are no more cards left in the box. Whoever finds the most pictures is the winner.

Game Mode B:

The leader doesn't play in this option. The leader takes a card from the box and shows the players. They immediately start to look for the corresponding picture on the board. The first



player to find it puts their finger on it and the leader gives them the card. When there are no cards left the leader counts up how many each player has won. Whoever finds the most cards is the winner.

Game Mode C:

This is similar to Options A and B but instead of finding exactly the same picture, the players have to find another picture to go with it. These are the possible pairs:

- pencil / notebook
- fish / octopus
- sun / moon
- lion / elephant
- hen / chick
- car / lorry
- phone / screen
- carrot / aubergine
- shoes / sock
- flower / leaf
- ice cream/ cake
- xylophone / drum
- bird / butterfly
- motorbike / bicycle
- dog / cat
- cow / sheep
- racket / ball
- apple / pear

These three game options help children develop association skills, improve their vocabulary and become more aware of their surroundings.



Spilleregler

MIT FØRSTE VILDKATTEN

Spillet, som skærper de mindstes synsevne og reflekser. Nu for børn fra 2 år.

Indhold: 36 billedkort, 1 spillebræt i 4 dele, 1 opbevaringsæske og spilleregler.

MIT FØRSTE VILDKATTEN skærper de mindstes reflekser og hjælper med at genkende forskellige billeder. De vil hurtigt blive eksperter.

Først skal I samle de 4 dele til spillebrættet. Dernæst skal I samle opbevaringsæsken og lægge billedkortene i æsken. Og så skal I vælge et spil: A, B eller C.

Nu er I klar til at starte!

Spil A:

Her spiller alle.

Kortgiveren kan også være med i spillet.

Kortgiveren tager billedkortene op af opbevaringsæsken og giver 3 kort med billedsiden nedad til hver spiller.

Klar, parat, start!

På dette signal kigger alle spillerne på deres kort og prøver at finde det matchende billede på spillebrættet.

Den spiller, der først finder sine 3 billeder, siger:

"Jeg vandt". Dernæst stopper spillet. Det var første runde.

Nu skal kortgiveren tjekke, om spillerne har lagt billedkortene rigtigt på spillebrættet. For hvert billedkort, der er lagt rigtigt, vinder spilleren billedkortet. Hvis en spiller har lagt et billedkort forkert på spillebrættet, skal han eller hun give dette billedkort tilbage til kortgiveren.

Ubrugte spillekort skal lægges tilbage i opbevaringsæsken, så de kan bruges i næste runde.

Kortgiveren blander kortene i opbevaringsæsken og giver igen 3 billedkort til hver spiller.

Og så starter spillet igen. Spillet er helt slut, når der ikke er flere billedkort i opbevaringsæsken. Den spiller, der har lagt flest billedkort rigtigt på spillebrættet, vinder spillet.



Spil B:

Her er kortgiveren ikke med i spillet. Kortgiveren tager et billedkort fra opbevaringsæsken og holder det op, så alle spillerne kan se det.

Spillerne skal nu lede efter det matchende billede på spillebrættet.

Den spiller, som først finder det matchende billede, skal pege på det med sin finger. Kortgiveren skal nu give billedkortet til denne spiller.

Når der ikke er flere kort tilbage i opbevaringsæsken, skal kortgiveren tælle, hvor mange billedkort hver spiller har fået. Den spiller, som har fået flest billedkort, vinder spillet.

Spil C:

I kan spille dette spil på samme måde som Spil A og Spil B, men i stedet for at finde matchende billeder, skal spillerne finde følgende billedpar:

- Blyant/blok
- Fisk/blæksprutte
- Sol/måne
- Løve/elefant
- Høne/kylling
- Bil/lastbil
- Telefon/skærm
- Blomst/blad
- Is/kage
- Xylofon/tromme
- Fugl/sommerfugl
- Løbehjul/cykel
- Hund/kat
- Ko/får
- Gulerod/aubergine
- Ketcher/bold
- Sko/strømper
- Æble/pære

Alle tre spil udvikler barnets associationsevne, forbedrer dets ordforråd og øger dets bevidsthed om sine omgivelser.

Spilleregler

MY FIRST VILLKATTEN

Spillet som stimulerer intellektet og refleksene til de yngste barna. Til barn fra 2 år.

Innhold: 36 bildekort, 1 spillebrett i 4 deler, 1 oppbevaringseske og spilleregler.

MY FIRST VILLKATTEN stimulerer refleksene til de minste og hjelper dem å kjenne igjen ulike bilder. De blir raskt eksperter på spillet.

Sett først sammen spillebrettets 4 deler og legg det på bordet. Så samler du oppbevaringsesken og legger bildekortene oppi. Til slutt må du velge spillemodus: A, B eller C.

Nå er du klar til å spille!

Spillemodus A:

I denne modusen spiller alle. Spillmesteren kan også være med og spille.

Spillmesteren tar kortene ut av oppbevaringsesken og deler ut 3 kort med bildesiden ned til hver spiller.

Klar, ferdig, gå!

Når dette er sagt, ser alle spillerne på kortene sine og forsøker å finne det matchende bildet på spillebrettet.

Den første spilleren som finner de tre bildene sine, sier:

“Jeg vant”, og spillet stopper med en gang.

Dette er slutten på første runde.

Spillmesteren sjekker om spillerne har matchet bildene sine riktig. For hvert riktig matchet bilde får spilleren det tilsvarende kortet. Straffen for hvert feil bilde er at spilleren må gi et av parene sine tilbake til spillmesteren.

Kortene som ikke er blitt matchet, legges tilbake i oppbevaringsesken slik at de kan brukes i neste runde.

Spillmesteren blander kortene i oppbevaringsesken og deler igjen ut 3 kort til hver spiller.

Så starter spillet igjen, og det er over når det ikke er flere kort igjen i oppbevaringsesken.

Spilleren som matcher det største antall bilder, vinner.



Spillemodus B:

Spillmesteren kan ikke være med og spille.

Han/hun trekker et kort ut av oppbevaringsesken og holder det opp slik at alle spillerne kan se det samtidig.

Spillerne begynner da med en gang å se etter det matchende bildet på spillebrettet.

Den første spilleren som finner det, peker på bildet med fingeren, og spillmesteren gir det matchende kortet til den spilleren. Når det ikke er flere kort igjen i oppbevaringsesken, teller spillmesteren antall kort som hver spiller har fått. Spilleren som har fått flest kort, vinner.

Spillemodus C:

I denne modusen brukes det samme spillemåte som i spillemodus A eller B, men i stedet for å finne det matchende bildet må spillerne finne det tilsvarende paret slik det er satt opp en liste over nedenfor:

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| • Blyant / blokk | • Xylofon / tromme |
| • Fisk / blekksprut | • Fugl / sommerfugl |
| • Sol / måne | • Sparkesykkel / sykkel |
| • Løve / elefant | • Hund / katt |
| • Høne / kylling | • Ku / sau |
| • Bil / lastebil | • Gulrot / aubergine |
| • Telefon / skjerm | • Racket / ball |
| • Blomst / blad | • Sko / sokker |
| • Is / kake | • Eple / pære |

Disse 3 måtene å spille på utvikler barnas evne til å assosiere, forbedrer ordforrådet deres og gjør dem oppmerksomme på omgivelsene.

4

Spelregler

MITT FÖRSTA VILDKATTEN

Spelet som stimulerer de yngsta barnens syn och reflexer. Nu för barn från 2 år.

Innehåll: 36 bildkort, 1 spelbräde i 4 delar, 1 kortlåda, spelregler.

Med spelet MITT FÖRSTA VILDKATTEN övar barnen upp sina reflexer och lär sig att känna igen olika bilder. Snart är de experter!

Börja med att sätta ihop de fyra delarna av spelbrädet på bordet, sätt ihop kortlådan och lägg bildkorten i den. Sedan är det bara att välja spel A, B eller C.

Nu kan ni börja!

Spel A:

Här är alla med och spelar, även den som delar ut. Lägg tre kort med framsidan nedåt framför var och en av spelarna. Klara, färdiga, gå! På en given signal vänder alla upp sina kort och försöker att hitta samma bilder på spelplanen. Den som först hittar sina tre bilder ropar “Färdig!” och då slutar alla andra att leta. Den första rundan är nu avslutad.

Den som delade ut korten kontrollerar att spelarna har parat ihop rätt kort med rätt bilder på spelplanen. Spelarna får behålla alla kort som parats ihop rätt. Om en spelare däremot har parat ihop ett kort med fel bild måste han eller hon lämna tillbaka ett kort.

De kort som inte parats ihop med bilder på spelplanen blandas med de andra korten i lådan och används i nästa runda. Blanda korten i lådan och dela återigen ut tre kort till varje spelare. Nu är spelet igång igen och det tar slut först när alla kort i lådan är slut. Den spelare som parat ihop flest antal bilder vinner.



Spel B:

I den här versionen av spelet deltar inte spelledaren. Han eller hon drar ett kort ur lådan och håller upp det så att alla kan se det samtidigt. Spelarna börjar leta efter den matchande bilden på spelbrädet.

Den spelare som är snabbast pekar på den matchande bilden på spelbrädet och spelledaren ger kortet till honom eller henne. När alla korten i lådan är slut räknar spelledaren hur många kort varje spelare har fått. Den som har flest kort vinner.

Spel C:

Reglerna är desamma som i spel A eller B, men istället för att hitta samma bild som på kortet ska spelarna hitta den andra bilden i paret. Dessa par är:

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| • Penna / anteckningsblock | • Xylofon / trumma |
| • Fisk / bläckfisk | • Fågel / fjärl |
| • Sol / måne | • Skoter /cykel |
| • Lejon / elefant | • Hund / katt |
| • Höna / kyckling | • Ko / får |
| • Bil / lastbil | • Morot / aubergine |
| • Telefon / datorskärm | • Tennisracket / tennisboll |
| • Blomma / blad | • Skor / strumpor |
| • Glass / tårta | • Äpple / päron |

Med dessa tre olika spel utvecklar barnen associationsförmågan, förbättrar ordförrådet och får större förståelse för sin omvärld.

5

+

Peliohjeet

VILLIKISSA-ENSIPELI

Tarkkaavaisuutta ja reaktiokykyä kehittävä peli yli 2-vuotiaille lapsille

Sisältö: 36 kuvakorttia, 1 neliosainen pelilauta, 1 säilytyslaatikko ja ohjeet.

VILLIKISSA-ENSIPELI kehittää lapsen reaktiokykyä ja opettaa tunnistamaan erilaisia kuvia. Eipä aikaakaan, kun se sujuu jo leikiten.

Kokoa aluksi neliosainen pelilauta pöydälle. Kokoa sitten säilytyslaatikko ja laita kuvakortit sen sisään. Lopuksi valitaan pelitapa: A, B tai C.

Nyt peli voi alkaa.

Pelitapa A:

Kaikki pelaavat; myös jakaja voi osallistua peliin. Jakaja nostaa säilytyslaatikosta kortteja. Jokainen pelaaja saa 3 korttia, jotka asetetaan kuvapuoli alaspäin pelaajan eteen. "Paikoillanne, valmiit, nyt!" Tämän kehotuksen jälkeen pelaajat katsovat korttinsa ja koettavat löytää vastaavat kuvat pelilaudalta. Pelaaja, joka ensimmäisenä löytää kaikki kolme kuvaa, sanoo "Minä voitin". Pelaaminen keskeytyy, ja ensimmäinen kierros päättyy.

Jakaja tarkistaa, löysivätkö pelaajat oikeat kuvat. Pelaaja saa kortin jokaisesta oikein tunnistetusta kuvasta. Jos pelaaja valitsi väärän kuvan, menettää hän kortin jakajalle.

Tunnistamatta jääneet kortit laitetaan takaisin säilytyslaatikkoon, ja ne käytetään seuraavalla kierroksella. Jakaja sekoittaa säilytyslaatikossa olevat kortit ja jakaa jälleen kolme korttia jokaiselle pelaajalle. Peli alkaa uudestaan, ja peliä jatketaan niin kauan, kunnes kaikki kortit on käytetty. Pelin voittaa eniten kuvia oikein tunnistanut pelaaja.



Pelitapa B:

Jakaja ei osallistu peliin. Jakaja nostaa säilytyslaatikosta yhden kortin ja näyttää sen kaikille pelaajille yhtä aikaa. Pelaajat alkavat välittömästi etsiä kuvaa pelilaudalta.

Pelaaja, joka löytää kuvan ensimmäisenä, osoittaa sitä sormellaan, ja jakaja antaa kortin pelaajalle. Kun kaikki kortit on käytetty, jakaja laskee kunkin pelaajan kortit. Pelin voittaa eniten kortteja kerännyt pelaaja.

Pelitapa C:

Pelin kulku noudattelee samaa kaavaa kuin kohdissa A ja B – sillä erotuksella, että pelaajat etsivät vastaavien kuvien sijaan seuraavia kuvapareja:

- | | |
|-------------------------|---------------------------|
| • kynä / muistivihko | • ksylofoni / rumpu |
| • kala / mustekala | • lintu / perhonen |
| • kuu / aurinko | • potkulauta / polkupyörä |
| • leijona / norsu | • koira / kissa |
| • kana / tipu | • lehmä / lammas |
| • auto / rekka-auto | • porkkana / munakoiso |
| • puhelin / näyttöruutu | • maila / pallo |
| • kukka / lehti | • kengät / sukat |
| • jäätelö / kakku | • omena / päärynä |

Kaikki kolme pelitapaa kehittävät lasten hahmotuskykyä, sanavarastoa ja tietoisuutta ympäröivästä maailmasta.

