

Duomino Pepito

2½
Alter
age
âge
leeftijd

DE Inhalt

15 Holzplättchen
Spielanleitung

Illustration: Barbara Kinzebach

EN Contents

15 wooden picture slabs
instructions

Illustration: Barbara Kinzebach

F Contenu

15 plaquettes en bois
règle du jeu

Illustration : Barbara Kinzebach

NL Inhoud

15 houten plaatjes
spelregels

Illustratie: Barbara Kinzebach

ES Contenido

15 fichas de madera
instrucciones de juego

Ilustración: Barbara Kinzebach

I Contenuto

15 tessere di legno
istruzioni del gioco

Illustrazione: Barbara Kinzebach

P Conteúdo

15 fichas de madeira
manual de intruções

Ilustrações: Barbara Kinzebach

J セット内容

木製カード 15 枚
遊び方説明書

イラスト: Barbara Kinzebach



Duomino Pepito



Selecta



Selecta

Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 - 0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 - 40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

© 2008 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de

...natürlich, aus Holz

F Apprendre en s'amusant

Les enfants à partir de 3 ans apprennent à associer leur perception visuelle à la pensée et à la parole. Ils reconnaissent de mieux en mieux les caractéristiques typiques des objets et les impriment dans leur mémoire. Les adultes peuvent favoriser ce processus en nommant les choses par leur nom de manière précise, comme par exemple l'abeille jaune avec des rayures noires.

Avec ses grandes plaquettes multicolores, Duomino Pepito invite l'enfant à visualiser et nommer les motifs. Les adultes peuvent les aider en racontant de petites histoires sur les différents animaux.

I Imparare giocando

A partire dal 3° anno, i bambini imparano a collegare le loro impressioni visive con il pensiero e la parola. Riescono a riconoscere sempre meglio i tratti caratteristici degli oggetti e li memorizzano. Gli adulti possono stimolare questo processo dando il nome corretto ad ogni cosa, come per esempio l'ape gialla con le strature nere.

Duomino Pepito stimola il bambino ad osservare e a dare un nome alle grandi figure colorate delle tessere. Gli adulti le possono stimolare, raccontando loro delle piccole storie dei singoli animali.

NL Spelend leren

Kinderen vanaf het 3e levensjaar leren hun visuele waarneming te koppelen aan denken en taal. Zij herkennen typische kenmerken van objecten steeds beter en prenten zich deze in. Volwassenen kunnen dit proces ondersteunen door dingen precies te benoemen, zoals bv. de gele bij met de zwarte strepen.

Duomino Pepito stimuleert het kind tot het bekijken en benoemen van de motieven door zijn grote, kleurrijke plaatjes. Volwassenen kunnen hierbij helpen door verhaaltjes over de afzonderlijke dieren te vertellen.

P Aprender a brincar

As crianças a partir dos 3 anos de idade aprendem a associar a percepção visual ao raciocínio e à língua. Identificam com grande precisão as características típicas dos objectos e memorizam-nas. Os adultos podem apoiar este processo, designando com precisão objectos e animais, dizendo por exemplo a abelha amarela com riscas pretas.

O Duomino Pepito, com as suas grandes e coloridas fichas, incita a criança à observação e denominação de imagens. Neste contexto, os adultos podem apoiar o processo contando pequenas histórias para os vários animais.

ES Aprender jugando

A partir de los 3 años los niños aprenden a asociar aquello que perciben visualmente con el pensamiento y el lenguaje. Cada vez son más hábiles reconociendo particularidades típicas de objetos y recordándolas. Los adultos pueden apoyar este proceso llamando cada cosa por su nombre, como por ejemplo: la abeja amarilla a rayas negras.

Con las grandes fichas a color de Duomino Pepito se estimula la observación y los niños aprenden el nombre de los dibujos representados. Los adultos pueden ayudarles contándoles cuentos implicando así a cada uno de los animales.

J 遊びの中の学び

3才になると子どもたちは、視覚でとらえたものを思考や言葉と関係付けていくことを学びます。この年齢の子どもたちは、身近なものの典型的な特性をつかみ、それを意識の中にどんどんとりこんでいきます。私たち大人がものの名前を言い、さらに詳しく表現してやると、遊びの中の「学び」を促すことができます。(例えば、『これはみつばち、黄色と黒のしましまようだね。』など。)

Duomino Pepito は大きくカラフルな木製カードを使ったドミノゲームです。『カードの絵をよく見、モチーフの名前を言葉で言ってみましょう。一緒に遊ぶおとながカードの動物を詳しく表現したり、子どもたちにその絵を身近に感じさせるようなことをお話ししながら遊べば、ゲームが一層生き生きとし、学びの効果も高まることでしょう。』

DE Spielend lernen

Kinder ab dem 3. Lebensjahr lernen ihre visuelle Wahrnehmung mit Denken und Sprache zu verknüpfen. Sie erkennen immer besser typische Merkmale von Objekten und prägen sich diese ein. Erwachsene können diesen Prozess unterstützen, indem sie Dinge genau benennen, wie z.B. die gelbe Biene mit den schwarzen Streifen.

Duomino Pepito fordert das Kind mit seinen großen, bunten Plättchen zum Betrachten und Benennen der Motive auf. Dabei können Erwachsene helfen, indem sie kleine Geschichten zu den einzelnen Tieren erzählen.

EN Learning by playing

From the age of 3, children begin to connect visual perception with thoughts and language. They get better at recognizing typical shapes and features of objects and commit them to memory. Adults can promote this process by describing things precisely, e.g. the yellow bee with the black stripes.

Duomino Pepito has big, colourful wooden slabs that motivate children to look at and describe the pictures. Adults can help by telling short stories about the individual animals.



F Préparation

A Poser toutes les plaquettes sur la table face cachée et bien mélanger.

B Chaque joueur reçoit :
5 plaquettes pour 2 joueurs
4 plaquettes pour 3 joueurs
3 plaquettes pour 4 joueurs

C Les joueurs posent les plaquettes devant eux face à découvert. Les plaquettes restantes sont empilées face cachée à portée de la main.

But du jeu

Le but du jeu consiste à poser l'ensemble de ses plaquettes.

NL Voorbereiding

A Alle plaatjes worden omgedraaid op tafel gelegd en goed door elkaar gemengd.

B Elke speler krijgt:
5 plaatjes als er 2 spelers zijn
4 plaatjes als er 3 spelers zijn
3 plaatjes als er 4 spelers zijn

C De spelers leggen de plaatjes open voor zich neer. De resterende plaatjes worden verborgen opgestapeld en klaargelegd.

Doel van het spel

Het doel is al zijn plaatjes aan te leggen.

ES Preparación

A Colocar todas las fichas boca abajo sobre la mesa y mezclarlas.

B A cada jugador se le entregará:
5 fichas, si juegan 2
4 fichas, si juegan 3
3 fichas, si juegan 4

C Los jugadores deben destapar las fichas y colocárselas delante. Las fichas restantes las colocarán en un montón unas sobre las otras con las figuras hacia abajo y al alcance de la mano.

Objetivo del juego

El objetivo es que cada jugador coloque todas sus fichas.

DE Vorbereitung

A Alle Plättchen werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gut durchgemischt.

B Jeder Spieler bekommt:
5 Plättchen bei 2 Spielern
4 Plättchen bei 3 Spielern
3 Plättchen bei 4 Spielern

C Die Spieler legen die Plättchen offen vor sich ab. Die restlichen Plättchen werden verdeckt gestapelt und bereitgelegt.

Ziel des Spiels

Ziel ist es, all seine Plättchen anzulegen.

EN Preparation

A Place all picture slabs face down on the table and shuffle them.

B Each player receives:
5 slabs for 2 players,
4 slabs for 3 players, or
3 slabs for 4 players

C The players place their slabs face up in front of them. The remaining slabs are placed in a pile face down and kept close at hand.

Aim of the game

The players try to connect all their slabs.

I Preparazione

A Tutte le tesserine vengono sistemate coperte sul tavolo e mescolate per bene.

B Ogni giocatore riceve:
5 tesserine, se si tratta di 2 giocatori
4 tesserine, se si tratta di 3 giocatori
3 tesserine, se si tratta di 4 giocatori

C I giocatori sistemano le tesserine scoperte davanti a sé. Le tesserine residue saranno accatastate con l'immagine coperta e tenute pronte all'uso.

Scopo del gioco

Lo scopo è quello di accoppiare tutte le proprie tesserine con quelle nel centro.

P Preparação

A Todas as fichas são posicionadas numa mesa com a imagem para baixo e bem misturadas.

B Cada jogador recebe:
5 fichas para 2 jogadores
4 fichas para 3 jogadores
3 fichas para 4 jogadores

C Os jogadores posicionam as fichas à sua frente, com a imagem virada para cima. As restantes fichas são amontoadas, mantendo as respectivas imagens tapadas, para que possam ser mais tarde utilizadas.

Objetivo do jogo

O objetivo consiste em posicionar todas as fichas.

J

ゲームを始める前に

A 木製カードを全部、絵の面を下に向けて机の上に置き、よく混ぜます。

B カードがよく混ざったら、各プレイヤーに次の枚数のカードを配ります。
2人で遊ぶ場合、各プレイヤーに5枚ずつ。
3人で遊ぶ場合、各プレイヤーに4枚ずつ。
4人で遊ぶ場合、各プレイヤーに3枚ずつ。

C カードを配り終わったら、各自、自分の持分のカードを、絵の面を上にして手元に並べます。
余ったカードは裏向けにして積み重ね、みんなの手の届きやすい場所に置きましょう。

ゲームの目的

手持ちカードを全部、カードの列につなげて並べるのがゲームの目的です。

F Déroulement du jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence et pose l'une de ses plaquettes au milieu de la table. Puis son voisin de gauche, dont c'est alors le tour, place une de ses plaquettes à droites ou à gauche de celle du milieu. Il s'agit ici de toujours associer deux motifs identiques.

NL Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. De jongste speler begint en legt één van zijn plaatjes in het midden. Daarna is zijn linker buurman/vrouw aan de buurt en legt links of rechts tegen het in het midden van de tafel liggende plaatje aan. Hierbij geldt: altijd hetzelfde motief aanleggen.

ES Desarrollo del juego

Se juega por turnos. Empieza el jugador más joven colocando una de sus fichas en el centro. Después le tocará el turno a su vecino de la izquierda, éste colocará una de sus fichas a la derecha o a la izquierda de la ficha que se encuentre en medio. Al hacerlo deberá colocar siempre dibujos apropiados que se correspondan entre sí.

I Il gioco

Si gioca a turno in cerchio. Il giocatore più giovane inizia sistemando una sua tessera nel centro. Successivamente è il turno del giocatore vicino alla sua sinistra il quale accosta la propria tessera sul lato sinistro o la destro della tessera al centro del tavolo. La regola è: sempre due figure uguali vicine.

P Como se joga

É jogado à vez e de ordem circular. O jogador mais novo começa e coloca uma das suas fichas no centro. Depois é a vez do seu vizinho da esquerda colocar do lado direito ou esquerdo da peça já existente, a sua. Neste caso conta: posicionar sempre imagens iguais.

J ゲームの進行

一番年少のプレイヤーから始めて、時計回りに順番を交代していきます。
最初のプレイヤーが手持ちのカードから1枚を選んで机の真ん中に置きます。次はそのプレイヤーの左隣の人の番です。こうして順々に、置かれたカードの右か左に、手持ちカードから同じ絵を探し、あればそのカードを置きます。
ルールは、必ず同じ動物同士が隣り合わせになるように、カードをつないでいくことです。

DE Spielverlauf

Gespielt wird reihum. Der jüngste Spieler beginnt und legt eines seiner Plättchen in die Mitte. Danach ist sein linker Nachbar an der Reihe und legt links oder rechts an das in der Tischmitte liegende Plättchen an. Hierbei gilt: immer gleiches an gleiches Motiv anlegen.

EN How to play

The players take turns. The youngest player begins and places one of their slabs in the middle. The game continues with the player to his left, who places a matching slab to the right or left side of the original slab. Please note: The pictures on the slabs must match.



F Déroulement du jeu

Si un joueur n'a pas de plaquette qui convienne, il doit en piocher dans le tas jusqu'à ce qu'il obtienne un animal qui aille. Il ajoute les plaquettes qui ne conviennent pas à celles qu'il a déjà. Lorsque le tas est épuisé, le joueur doit laisser passer un tour.

Fin de la partie

Le premier qui a placé toutes ses plaquettes gagne.

NL Spelverloop

Wanneer een speler geen passend plaatje heeft, moet hij zolang plaatjes van de stapel pakken, tot hij een passend dier heeft gevonden. De plaatjes die niet passen, legt hij bij zijn andere plaatjes. Wanneer de stapel op is, moet de speler een ronde overslaan.

Einde van het spel

Wie het eerst geen plaatjes meer heeft, heeft gewonnen.

ES Desarrollo del juego

Si un jugador no tiene ninguna ficha con la ilustración correspondiente, entonces éste deberá coger fichas del montón hasta encontrar el animalito apropiado. Este jugador colocará las fichas que ha cogido del montón y que no corresponden a la figura buscada junto a sus otras fichas.

Final del juego

Gana el que primero logre colocar todas sus fichas.

DE Spielverlauf

Hat ein Spieler kein passendes Plättchen, muss er solange welche vom Stapel nehmen, bis er ein passendes Tier gefunden hat. Die Plättchen, die nicht passen, legt er zu seinen anderen. Ist der Stapel aufgebracht, muss der Spieler aussetzen.

Spielende

Es gewinnt, wer zuerst keine Plättchen mehr hat.

EN How to play

If a player does not have a matching slab then he must draw slabs from the pile until he has found a matching animal. The slabs which do not match and cannot be played are added to his other slabs. If the draw pile is used up the player must pass.

End of the game

The winner is the first player who has used all their game slabs.

I Il gioco

Se un giocatore non ha un tassello adatto, deve prendere dal mucchio fino a quando trova l'animale adatto. Le tessere non adatti li aggiungerà a quelle già in suo possesso. Una volta consumati tutte le tessere ammucciate, questo giocatore salta un turno.

Fine del gioco

Vince chi per primo avrà consumato tutte le sue carte.

P Como se joga

Caso um jogador não tenha a ficha necessária, terá que ir buscar fichas ao montinho, até encontrar o animal correspondente. As fichas retiradas, que não servem, terão de ser colocadas ao lado das que já tem. Caso já não haja fichas no montinho, o jogador perderá a vez de jogar.

Fim do jogo

Ganha o primeiro a ficar sem fichas.

J ゲームの進行

手持ちカードの中に出せるものがなければ、カードの山から、めあての動物のカードがとれるまでカードを引いていきます。引いたカードがその場で使えないときは手持ちに加え、カードの山がなくなれば手持ちカードだけでゲームを続けます。順番がきてもカードが出せない場合は、そのまま次のプレイヤーと交代します。

ゲーム終了

手持ちカードを最初に全部並べきったプレイヤーがゲームの勝者です。



