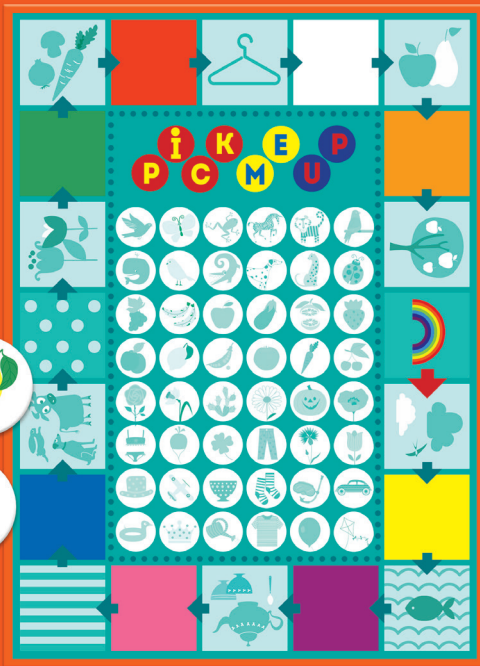


PICK ME UP

Author Babayaga – Design Delphine Chedru



Jeu de tri et de catégorisation.
Sorting and categorising game
Sortier- und
Kategorisierungsspiel
Juego de selección
y clasificación

4-10
ans
years



COOL
SCHOOL



Contenuto: 1 tabellone, 1 carta "promemoria", 48 gettoni con immagini, 4 pedine, 1 dado.

Scopo del gioco: suddividere tutti i propri gettoni per categoria.

Un gioco di smistamento che permette al bambino di sviluppare linguaggio, logica e spirito di osservazione.

Preparazione del gioco: il tabellone viene sistemato al centro del tavolo, con accanto la carta "promemoria". Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona sulla casella di partenza raffigurante un arcobaleno.

I gettoni vengono distribuiti in maniera casuale e in numero uguale tra tutti i giocatori: 24 gettoni a testa per 2 giocatori, 16 gettoni per 3 giocatori e 12 gettoni per 4 giocatori.

Svolgimento del gioco: comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore lancia il dado e avanza sul tabellone nel senso delle frecce e del numero di caselle indicato dal dado.



- Se arriva su una casella colorata, posizionerà al centro del tabellone tutti i gettoni del colore indicato.



- Se arriva su una casella arcobaleno, posizionerà al centro del tabellone tutti i gettoni di un colore a sua scelta.

- Se arriva su una casella con un motivo o un disegno, posizionerà al centro del tabellone tutti i gettoni corrispondenti all'indicazione della casella:



gettoni a pois



gettoni raffiguranti ortaggi



gettoni raffiguranti oggetti



gettoni raffiguranti fiori



gettoni raffiguranti frutti
che crescono sugli alberi



gettoni a strisce



gettoni raffiguranti frutti



gettoni raffiguranti vestiti



gettoni raffiguranti animali



gettoni raffiguranti animali e
oggetti che vanno in acqua



gettoni raffiguranti animali
e oggetti che volano

NB: la carta "promemoria" riprende il dettaglio dei gettoni richiesti dalla casella.

Se il giocatore non può posizionare gettoni al centro del tabellone, perché non ne possiede più o perché nessuno dei suoi gettoni corrisponde all'indicazione della casella, passa il turno. Tocca poi al giocatore seguente lanciare il dado.

Fine del gioco: il primo giocatore che sistema tutti i propri gettoni sul tabellone, vince la partita.