

ESPRESSIONI

(I)

Guida Pedagogica

N. di giocatori: a partire da un solo giocatore.

Tipo di gioco: gioco d'associazione. Per giocare da soli o in gruppo.

Età: a partire dai 3 anni.

Contenuto: 1 Lamina di espressioni, 1 dado di capelli, 1 dado di occhi, 1 dado di bocche, 6 pezzi di capelli, 6 pezzi di occhi, 6 pezzi di bocche.

Aspetti pedagogici:

- Identificazione di diversi lineamenti ed espressioni facciali.
- Capacità d'associazione e d'osservazione.
- Accettazione delle norme e delle regole di socializzazione.

Per giocare da soli

Sistemare tutti i pezzi raggruppati per categorie (capelli, occhi e bocche), quindi tirare il dado dei capelli e prendersi il pezzo indicato dal risultato della giocata. Tirare poi il dado degli occhi, quindi sistemare il pezzo ottenuto sotto il pezzo dei capelli. Ed infine tirare il dado delle bocche per riuscire ad ottenere la bocca associabile all'espressione degli occhi. Se dovesse uscire, sistemarla al suo posto e ripetere il gioco con un'altra espressione. Altrimenti, tirare di nuovo il dado fino a riuscire a completare l'intera espressione. Il gioco finisce quando sono state completate tutte le espressioni.

Per giocare in gruppo

Gioco 1 – Sistemare tutti i pezzi del gioco scoperti al centro del tavolo, guardare quindi le lamine di espressioni ed ogni bambino ne sceglie una per giocare. Poi a turni, ogni giocatore tira tutti e tre i dati allo stesso tempo e prende i pezzi che escono appartenenti alla sua espressione. Al seguente turno, il giocatore tirerà solamente il dado dei pezzi mancanti fino a riuscire a completare la sua espressione. Dopo averla completata, il giocatore può cercare di completarne un'altra se dovesse esserci qualcuna libera. Vince la partita il giocatore che riesce a completare per primo la propria espressione oppure, se i giocatori ne dovessero possedere più di una, celui che riesce a completare il maggior numero di espressioni.

Gioco 2 – Ogni giocatore sceglie un'espressione, sistemare quindi tutti i pezzi capovolti al centro del tavolo, separati per categorie (capelli, bocche e occhi). Al proprio turno, il giocatore gira un pezzo di ogni gruppo e deve prendersi quelli che appartengono all'espressione da lui scelta. Lascia poi di nuovo capovolti gli altri pezzi che non appartengono alla sua espressione ed il turno passa al seguente giocatore. Al seguente turno, ogni giocatore girerà solamente un pezzo delle categorie mancanti per completare la propria espressione. Vince la partita colui che riesce a completare per primo l'espressione che ha scelto. Se dovessero giocare meno di quattro giocatori, ognuno di loro può scegliere più di un'espressione per giocare.

Ai genitori ed educatori: È interessante aiutare il bambino a far capire e a divertirsi con la dinamica del gioco oltre ad aiutarlo a scoprire i materiali che lo compongono. Un buon sistema è quello di montare una alla volta tutte le espressioni con i rispettivi pezzi cercando di identificarli insieme a lui o incluso giocando ad imitarli. È altresì importante giocare con loro divertendosi insieme e congratolandosi dei suoi esiti.

- Si consiglia di custodire questa guida per conservare le informazioni.

EXPRESSÕES

(P)

Guida Pedagógica

Nº de jogadores: a partir de um jogador.

Tipo de jogo: jogo de associação; para jogar individualmente ou em grupo.

Idade: a partir de 3 anos.

Conteúdo: 1 folha de expressões, 1 dado de cabelos, 1 dado de olhos, 1 dado de bocas, 6 peças de cabelos, 6 peças de olhos, 6 peças de bocas.

Aspectos pedagógicos:

- Identificação de diferentes traços faciais e expressões.
- Capacidade de associação e de observação.
- Aceitação de normas e pautas de sociabilidade.

Para jogar individualmente

Colocam-se todas as peças agrupadas por categorias (cabelos, olhos e bocas). Lança-se o dado dos cabelos e apanha-se a peça correspondente ao resultado da jogada. A seguir, lança-se o dado dos olhos e põe-se a peça que sair abaixo da peça dos cabelos. Finalmente, lança-se o dado das bocas, tentando obter a boca correspondente à expressão dos olhos. Se sai a boca correspondente, coloca-se a peça no seu lugar, repetindo o jogo com outra expressão. Se sai outra, lança-se novamente o dado até conseguir formar a expressão completa. O jogo termina quando todas as expressões estão completas.

Para jogar em grupo

Jogo 1 - Colocam-se todas as peças do jogo, viradas para cima, no centro da mesa. Cada criança escolhe uma das expressões da folha para jogar. Depois, seguindo a ordem, cada jogador lança todos os dados ao mesmo tempo e apanha as peças correspondentes à sua expressão entre as indicadas pelos dados. Quando for novamente a sua vez de jogar, o jogador lançará apenas os dados correspondentes às peças que faltarem para completar a sua expressão. Quando essa expressão estiver completa, o jogador poderá tentar completar outra que ainda estiver livre.

O vencedor será o jogador que completar primeiro a sua expressão ou, no caso de jogar com mais do que uma, o que completar mais expressões.

Jogo 2 - Cada jogador escolhe uma expressão. Colocam-se todas as peças viradas para baixo no centro da mesa, separadas por categorias (cabelos, bocas e olhos). Ao chegar a sua vez, o jogador vira uma peça de cada grupo e fica com as que correspondem à expressão escolhida por ele. Depois volta a deixar viradas para baixo as restantes peças e passa a vez ao jogador seguinte. Quando lhe toca a vez, cada jogador levanta apenas uma peça das categorias que lhe faltam para completar a sua expressão. O vencedor da partida será o jogador que completar antes a expressão escolhida. Se estiverem a jogar menos de quatro pessoas, cada um poderá escolher mais de uma expressão.

Aos pais e educadores: É interessante que um adulto ajude a criança a entender e desfrutar da dinâmica do jogo, bem como a descobrir os materiais que o compõem. Um bom sistema para fazer isso é montar uma por uma as expressões com as peças correspondentes, identificando-as entre os dois, ou até mesmo imitando as expressões. Também é importante jogar com as crianças, compartilhando o divertimento e valorizando os seus acertos.

- Recomenda-se guardar este guia para conservar a informação.

EXPRESSIONS

(C)

Guida Pedagògica

Núm. de jugadors: a partir d'un jugador.

Tipus de joc: joc d'associació. Per jugar-hi sol o en grup.

Edat: a partir de 3 anys.

Contingut: 1 Làmina d'expressions, 1 dau de cabells, 1 dau d'ulls, 1 dau de boques, 6 peces de cabells, 6 peces d'ulls, 6 peces de boques.

Aspectes pedagògics:

- Identificació de trets facials i expressions diferents.
- Capacitat d'associació i d'observació.
- Aceptació de normes i pautes de sociabilitat.

Per jugar-hi sol

Es posen totes les peces agrupades per categories (cabells, ulls i boques), es tira el dau dels cabells i s'agafa la peça que indiqui el resultat de la tirada. Després es tira el dau dels ulls i es col·loca la peça obtinguda sota la dels cabells. Finalment es tira el dau de les boques per aconseguir treure la boca que correspongui a l'expressió dels ulls. Si és així, es col·loca al seu lloc i es repeteix el joc amb una altra expressió. En cas contrari, es torna a tirar el dau fins a aconseguir formar l'expressió completa. El joc s'acaba quan han estat completades totes les expressions.

Per jugar-hi en grup

Joc 1 - Es col·loquen totes les peces del joc cap per amunt al centre de la taula i, tot mirant la làmina d'expressions, cada nen en tria una per jugar. Després, per torns, cada jugador tira tots els daus alhora i agafa les peces que corresponguin a la seva expressió marcadets pels daus. Quan torni a ser el seu torn, el jugador tirarà únicament el dau corresponent a les peces que li fal·lin fins a completar la seva expressió. Un cop el jugador l'hagi completada, pot intentar completar-ne una altra si encara en queda alguna de lliure. El guanyador és el primer a completar la seva expressió o, si s'hi juga amb més d'una, el que en completa més.

Joc 2 - Cada jugador tria una expressió i es col·loquen totes les peces cap per avall al centre de la taula, separades per categories (cabells, boques i ulls). Durant el seu torn, un jugador gira una peça de cada grup i es queda amb les que corresponguin a l'expressió que prèviament havia triat. Després torna a deixar cap per avall la resta de peces i el torn passa al jugador següent. Cada jugador alçarà únicament durant el seu torn una peça de les categories que li fal·lin per completar la seva expressió. El guanyador és el primer a completar l'expressió que hagués triat. Si hi juguen menys de quatre jugadors, cadascú pot triar-ne més d'una per jugar.

Als pares i educadors: És interessant que l'adult ajudi el nen a entendre i gaudir de la dinàmica del joc, a més de descobrir els materials que el componen. Un bon sistema per fer-ho és muntar una per una les expressions amb les peces corresponents i identificar-les entre tots dos, o fins i tot jugar a imitar-les. També és important jugar amb ells tot compartint la diversió i valorant els seus encerts.

- Es recomana desar aquesta guia per tal de conservar la informació.

EXPRESIONES

(E)

Guía Pedagógica

Nº de jugadores: a partir de un jugador.

Tipo de juego: juego de asociación. Para jugar solo o en grupo.

Edad: a partir de 3 años.

Contenido: 1 Lámina de expresiones, 1 dado de cabellos, 1 dado de ojos, 1 dado de bocas, 6 piezas de cabellos, 6 piezas de ojos, 6 piezas de bocas.

Aspectos pedagógicos:

- Identificación de diferentes rasgos faciales y expresiones.
- Capacidad de asociación y de observación.
- Aceptación de normas y pautas de sociabilidad.

Para jugar solo

Se colocan todas las piezas agrupadas por categorías (cabellos, ojos y bocas), se tira el dado de los cabellos y se coge la pieza que indique el resultado de la tirada. Después, se tira el dado de los ojos y se coloca la pieza obtenida bajo la de los cabellos. Por último se lanza el dado de las bocas para conseguir sacar la boca que corresponda a la expresión de los ojos. Si es así, se coloca en su sitio y se repite el juego con una nueva expresión. En caso contrario, se vuelve a tirar el dado hasta conseguir formar la expresión completa. El juego termina cuando todas las expresiones han sido completadas.

Para jugar en grupo

Juego 1 – Se colocan todas las piezas del juego boca arriba en el centro de la mesa y, mirando la lámina de expresiones, cada niño escoge una para jugar. Después, por turno, cada jugador tira todos los dados al mismo tiempo y coge las piezas que correspondan a su expresión marcadets por los dados. Cuando le vuelva a tocar el turno el jugador tirará únicamente el dado correspondiente a las piezas que le falten hasta completar su expresión. Una vez el jugador la completa, puede intentar completar otra si aún queda alguna libre. Gana la partida el jugador que completa primero su expresión o, si se juega con más de una, el que completa más expresiones.

Juego 2 - Cada jugador escoge una expresión y se colocan todas las piezas boca abajo en el centro de la mesa, separadas por categorías (cabellos, bocas y ojos). En su turno, un jugador gira una pieza de cada grupo y se queda con aquellas que correspondan a la expresión escogida por él. Después, vuelve a dejar boca abajo el resto de piezas y pasa el turno al siguiente jugador. Cada jugador levantará únicamente en su turno una pieza de aquellas categorías que le falten para completar su expresión. Gana la partida quien completa antes la expresión escogida. Si juegan menos de cuatro jugadores, cada uno puede escoger más de una para jugar.

A padres y educadores: Es interesante que el adulto ayude al niño a entender y disfrutar de la dinámica del juego así como a descubrir los materiales que lo componen. Un buen sistema para hacerlo es montar una a una las expresiones con las piezas correspondientes e identificarlas entre los dos o incluso jugar a imitarlas. También es importante jugar con ellos compartiendo la diversión y valorando sus aciertos.

- Se recomienda guardar esta guía para conservar su información.

EXPRESSIONS



Guide Pédagogique

Nombre de joueurs : à partir d'un joueur.

Type de jeu : jeu d'association. Pour jouer seul ou en groupe.

Age : à partir de 3 ans.

Contenu : 1 Carton d'expressions, 1 dé des cheveux, 1 dé des yeux, 1 dé des bouches, 6 pièces des cheveux, 6 pièces des yeux, 6 pièces des bouches.

Aspects pédagogiques :

- Identification de différents traits du visage et d'expressions.
- Capacité d'association et d'observation.
- Acceptation des normes et des règles de sociabilité.

Un seul joueur

Placer toutes les pièces regroupées par catégories (cheveux, yeux et bouches), lancer le dé des cheveux puis prendre la pièce indiquant le résultat du tirage. Lancer ensuite le dé des yeux puis placer la pièce obtenue sous celle des cheveux. Lancer enfin le dé des bouches pour essayer d'avoir la bouche correspondant à l'expression des yeux. S'il en est ainsi, placer la pièce puis répéter le jeu avec une nouvelle expression. Sinon, lancer à nouveau le dé jusqu'à pouvoir former l'expression complète. Le jeu s'achève quand toutes les expressions ont été complétées.

Plusieurs joueurs

Jeu 1 - Placer toutes les pièces du jeu retournées au centre de la table puis, en regardant le carton d'expressions, chaque joueur en choisit une pour jouer. Ensuite, chacun son tour, le joueur lance tous les dés en même temps et prend les pièces correspondant à son expression marquée par les dés. Au tour suivant, le joueur ne lancera que le dé correspondant aux pièces qu'il lui manque pour compléter son expression. Quand le joueur la complète, il peut essayer d'en compléter une autre qui n'a pas été prise. Le joueur ayant complété le premier son expression gagne ou, si le jeu est réalisé avec plus d'une expression, celui qui complète le plus d'expressions.

Jeu 2 - Chaque joueur choisit une expression puis toutes les pièces sont placées retournées au centre de la table, séparées par catégories (cheveux, bouches et yeux). Quand c'est son tour, le joueur retourne une pièce de chaque groupe et conserve celles correspondant à l'expression qu'il a choisie. Ensuite, il retourne les autres pièces et le tour passe au joueur suivant. Quand c'est son tour, le joueur ne soulèvera qu'une pièce parmi les catégories qu'il lui manque pour compléter son expression. Celui qui complète le premier l'expression choisie gagne la partie. S'il y a moins de quatre joueurs, chaque joueur peut choisir plus d'une expression pour jouer.

Aux parents et éducateurs : Il est intéressant que l'adulte aide l'enfant à comprendre et à profiter de la dynamique du jeu ainsi qu'à découvrir les matériels qui le composent. Un bon système pour ce faire est de montrer, une par une, les expressions avec les pièces correspondantes et de les identifier entre les deux ou même jouer à les imiter. Il est également important de jouer avec eux pour partager le divertissement et pour évaluer leurs bonnes réponses.

- Nous recommandons de garder ce guide pour conserver les informations.

EXPRESSIONS



Teaching Guide

No. of players: one or more.

Type of game: association. For playing alone or with others

Age: from 3 years.

Contents: 1 expressions sheet, 1 hair dice, 1 eyes dice, 1 mouth dice, 6 hair pieces, 6 eyes pieces, 6 mouth pieces.

Educational features:

- Identification of different facial traits and expressions.
- Powers of association and observation.
- Acceptance of social rules and norms.

Playing on you own

Set out all the pieces grouped together by categories (hair, eyes and mouths). Throw the hair dice and pick up the piece indicated by the result of the throw. Then throw the eyes dice and put the piece that comes up under the hair piece. Lastly, throw the mouths dice to try to get the mouth that matches the expression of the eyes. If you get it, put it in its place and start again with a new expression. If you don't get it, throw the mouths dice again until you can form the whole expression. The game ends when you have completed all the expressions.

More than one player

Game 1 - Place all the pieces face up in the middle of the table. Each child then chooses one of the expressions from the expressions sheet with which to play. The players then take it in turns to throw all three dice at the same time and pick up the pieces indicated by the dice corresponding to their chosen expression. When a player's turn comes around again, they throw only the dice corresponding to the pieces they still need to complete their expression. Once a player has completed their expression, they can try to complete another one if there is still one free.

The first player to complete their expression is the winner. When playing with more than one expression each, the winner is the player who completes the most expressions.

Game 2 - Each player chooses an expression and all the pieces are placed face down in the middle of the table, but separated into their different categories (hair, mouths, eyes). When it is a player's turn, they turn up one piece from each group and keep the pieces corresponding to the expression they have chosen. They then put the other pieces back face down and it becomes the next player's turn. After the first round, each player turns up a piece only from those categories they need to complete their expression. The first player to complete their chosen expression is the winner. If there are less than four players, each of them can choose more than one expression to play with.

Note to parents and teachers: It is useful for adults to help children to understand and enjoy the dynamics of the game and to discover the materials of which it is made. A good way of doing this is to make up the expressions one at a time with the corresponding pieces and identify them between the two of you or even make up a game of imitating them. It is also important to play with children sharing their fun and praising their successes.

- Keep this guide as you may need the information on it.

GESICHTSAUSDRÜCKE



Pädagogische Anleitung

Anzahl der Spieler: ab 1 Spieler

Art des Spieles: Assoziationspiel Als Allein- oder Gruppenspiel verwendbar.

Alter: ab 3 Jahren

Inhalt: 1 Vorlage mit Gesichtsausdrücken, 1 Haare-Würfel, 1 Augen-Würfel, 1 Münder-Würfel, 6 Teile mit Haaren, 6 Teile mit Augen, 6 Teile mit Mündern

Pädagogische Aspekte:

- Erkennung von verschiedenen Gesichtszügen und -ausdrücken.
- Zuordnungsfähigkeit und Beobachtungsgabe
- Akzeptanz von gesellschaftlichen Regeln und Maßgaben

Alleinspiel

Es werden alle Teile nach Gruppen (Haare, Augen und Münder) sortiert. Dann wird mit dem Haare-Würfel gewürfelt und das Teil genommen, das der Würfel zeigt. Anschließend wird mit dem Augen-Würfel gewürfelt und das entsprechende Teil unter das mit den Haaren gelegt. Zuletzt wird mit dem Münder-Würfel gewürfelt, um den Mund, der dem Ausdruck der Augen entspricht, zu erhalten. Wenn der Wurf passt, werden die Teile wieder zurück an ihren Platz gelegt und das Spiel mit einem neuen Gesichtsausdruck wiederholt. Im entgegengesetzten Fall wird noch einmal gewürfelt, um den vollständigen Gesichtsausdruck zu erhalten. Das Spiel ist beendet, sobald alle Gesichtsausdrücke vervollständigt werden konnten.

Gruppenspiel

Spielweise 1 - Alle Spielteile werden aufgedeckt in der Tischmitte ausgebreitet. Jedes Kind sucht sich auf der Vorlage mit den Gesichtsausdrücken ein Gesicht aus. Anschließend wirft jeder Spieler reihum alle Würfel gleichzeitig und nimmt die Teile an sich, die auf den Würfeln erscheinen. Wenn er erneut an der Reihe ist, wirft der Spieler lediglich den oder die Würfel, dessen Teile ihm noch zur Vervollständigung seines gewählten Gesichtsausdrucks fehlen. Wenn der Spieler mit diesem fertig ist, kann er es mit einem anderen Gesichtsausdruck versuchen, sofern noch einer frei ist.

Es gewinnt der Spieler, der seinen Gesichtsausdruck als Erster bzw. (sofern mit mehr als einem gespielt wird) der die meisten Gesichtsausdrücke fertig gestellt hat.

Spielweise 2 - Jeder Spieler wählt einen Gesichtsausdruck. Alle Spielteile werden verdeckt in der Tischmitte nach Gruppen (Haare, Münder und Augen) geordnet ausgebreitet. Der Reihe nach dreht nun jeder Spieler ein Teil jeder Gruppe um und behält die Teile, die zu dem Gesichtsausdruck passen, den er sich zuvor ausgesucht hat. Anschließend lässt er die restlichen Teile wieder verdeckt liegen, und der nächste Spieler kommt an die Reihe. In jeder weiteren Runde decken die Spieler nur noch Teile aus den Gruppen auf, die ihnen noch zur Vervollständigung ihres Gesichtsausdrucks fehlen. Es gewinnt der Spieler, der als Erster seinen gewählten Gesichtsausdruck fertig gestellt hat. Nehmen weniger als vier Spieler teil, kann jeder mehr als einen Gesichtsausdruck wählen.

An Eltern und Erzieher: Interessant wäre es, dass der Erwachsene dem Kind hilft, die Spielynamik zu verstehen und zu genießen und sich mit den Spielmaterialien vertraut zu machen. Eine gute Vorgehensweise besteht darin, jeden einzelnen Gesichtsausdruck mit den entsprechenden Teilen zu legen und gemeinsam zu erkennen oder sogar zu imitieren. Auch ist es wichtig, mit den Kindern zusammen zu spielen, ihren Spaß zu teilen und ihre Treffer lobend anzuerkennen.

- Es wird empfohlen, diese Spielanleitung aufzubewahren.

UITDRUKKINGEN



Pedagogische leidraad

Aantal spelers: vanaf één speler.

Soort spel: associatiespel. Om alleen of in groepsverband te spelen.

Leeftijd: vanaf 3 jaar.

Inhoud: 1 blad met uitdrukkingen, 1 dobbelsteen met haren, 1 dobbelsteen met ogen, 1 dobbelsteen met monden, 6 haarstukken, 6 oogstukken, 6 mondstukken.

Pedagogische aspecten:

- Identificatie van verschillende gelaatstrekken en uitdrukkingen.
- Capaciteit om associaties te leggen en vermogen tot waarneming.
- Acceptatie van sociabiliteitsnormen en regels.

Om alleen te spelen

Alle stukken worden per categorie (haren, ogen en monden) bij elkaar gelegd. De dobbelsteen met de haren wordt gegooid en het stukje dat het resultaat van de worp aangeeft wordt gepakt. Daarna wordt de dobbelsteen met de ogen gegooid en wordt het met deze worp verkregen stukje onder dat van de haren gelegd. Tenslotte wordt de dobbelsteen van de monden gegooid om er de mond mee te krijgen die bij de uitdrukking van de ogen hoort. Als dit zo is, wordt de mond op zijn plaats gelegd en wordt het spel herhaald met een nieuwe uitdrukking. Als dit niet zo is, wordt opnieuw gegooid totdat de complete uitdrukking wordt verkregen. Het spel is afgelopen wanneer alle uitdrukkingen compleet zijn.

Om in groepsverband te spelen

Spel 1 - Alle stukjes van het spel worden omgekeerd in het midden van de tafel gelegd en aan de hand van het blad met uitdrukkingen kiest ieder kind er een uit om voor te spelen. Daarna gooit elke speler om de beurt alle dobbelstenen en tegelijkertijd pakt hij de stukjes die bij zijn uitdrukking horen en aangegeven worden door de dobbelstenen. Wanneer hij weer aan de beurt is gooit hij slechts de dobbelsteen behorend bij de stukjes die hem nog ontbreken om zijn uitdrukking compleet te maken. Zodra de speler zijn uitdrukking compleet heeft, kan hij proberen om een andere die nog vrij is compleet te maken. De speler die als eerste zijn uitdrukking compleet heeft, of als met meer dan één uitdrukking wordt gespeeld, degene die de meeste uitdrukkingen compleet heeft, wint het spel.

Spel 2 - Elke speler kiest een uitdrukking en alle stukjes worden op categorie (haren, monden en ogen) omgekeerd in het midden van de tafel gelegd. Om de beurt draait een speler een stukje van elke groep om en houdt de stukjes die bij de door hem gekozen uitdrukking horen. Daarna legt hij de rest van de stukjes weer omgekeerd neer en is de volgende speler aan de beurt. Elke speler pakt bij zijn beurt alleen een stukje van de categorie of categorieën die hem nog ontbreken om zijn uitdrukking compleet te maken. De winnaar van het spel is de speler die het eerst zijn uitdrukking compleet heeft. Als er minder dan vier spelers zijn, kan ieder meer dan één uitdrukking uitkiezen om mee te spelen.

Voor ouders en opvoeders: Het is van belang dat de volwassene het kind helpt om de dynamiek van het spel te leren begrijpen en ervan te genieten alsmede om de materialen waaruit het spel bestaat te ontdekken. Een goed systeem om dit te doen is de uitdrukkingen met de bijbehorende stukjes een voor een in elkaar te zetten en ze samen te identificeren. Men kan ze ook nadoen. Ook is het belangrijk om met de kinderen te spelen, samen plezier te maken en hun vaardigheden te waarderen.

- Het verdient aanbeveling deze gids te bewaren.