

FR EN DE
ES IT

Fruit magik

4-99 ANS • YEARS
AÑOS • JAHRE

PT NL SE
DA RU



FR Contenu • EN Contents
DE Inhalt • ES Contenido
IT Contenuto

Fruit magik

PT Conteúdo • NL Inhoud
SE Innehåll • DA Indhold
RU Игровой комплект



x 3



x 3



x 4



x 1



x 15



x 15



Un défi de taille vous attend : avec l'aide de la baguette magique et les précieuses instructions de vos coéquipiers, essayez de rassembler les bons ingrédients pour créer de savoureuses assiettes de fruits.

But du jeu : Ensemble, remplissez les trois **assiettes** avec les cinq **fruits** de la bonne couleur, tout en évitant d'y ajouter trop de **cristaux de sucre**.

Préparation du jeu :

Disposez tous les fruits colorés face cachée au fond de la boîte. Répartissez également les jetons de sucre parmi eux. Placez les assiettes à proximité et mettez les couvercles de côté.

Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur actif doit prendre la baguette magique par la partie colorée, en plaçant son pouce sur l'extrémité opposée à l'aimant. Ensuite, il met le cache-yeux et tend le bras.

Les autres participants font pivoter la boîte d'un quart de tour et la disposent à la bonne distance pour que le joueur actif puisse atteindre facilement ses deux extrémités.

Les joueurs guident ensuite le joueur actif en donnant des instructions claires à voix haute pour l'aider à attraper les fruits tout en évitant le sucre.

Par exemple,

« Déplace ta main en direction de ton frère » ou « plus vers la fenêtre ». Si le joueur connaît sa droite et sa gauche, cela peut également être un moyen directionnel à utiliser.



Pour que le joueur actif comprenne bien les instructions, parlez clairement et simplement. Prenez la parole chacun à votre tour pour éviter les confusions ou que tout le monde parle en même temps !



L'aimant doit être orienté vers le bas pour attraper un aliment. Dès que le joueur sent qu'il a attrapé quelque chose, il relève la baguette et dévoile sa prise :

Les fruits sont placés dans l'assiette correspondant à leur couleur.

Les morceaux de sucre sont placés dans une assiette au choix.



La force de l'aimant peut permettre d'attraper plusieurs aliments en même temps. Dans ce cas, tous les aliments récupérés doivent être sortis de la boîte et placés dans une ou plusieurs assiettes.



Une fois l'assiette remplie, on vérifie si on peut la couvrir.

À VOS COUVERCLES, PRÊTS... COUVREZ !

Une assiette est prête à être dégustée lorsqu'elle contient les 5 fruits de sa couleur. Dans ce cas, on place le couvercle dessus avec la face "sourire" visible.

Si une assiette reçoit un 3e morceau de sucre, elle devient immangeable. On y place alors le couvercle avec la face "grimace" visible, indiquant un "beurk".

NB : Si un fruit attrapé correspond à une assiette déjà fermée, il est mis de côté. Il ne retourne pas au fond de la boîte et ne sera plus utilisé.





Fin de la partie

Quand toutes les assiettes sont refermées, le jeu est terminé.

Les joueurs regardent les résultats :

- **1 assiette avec un sourire visible** : Miam... Une belle assiette prête à être savourée, mais en restera-t-il assez pour tout le monde ?
- **2 assiettes avec un sourire visible** : Miam et remiam ! Quelle réussite, vous êtes sur la bonne voie !
- **3 assiettes avec un sourire visible** : Miam, miam, miam ! Bravo, quelle équipe formidable, mission accomplie !



- **Que des grimaces?** Beurk, beurk de beurk, il vaut mieux tout recommencer avant de goûter !



Un jeu de Julie Bregeot

NB : Pour des raisons de sécurité, il est strictement interdit aux enfants de se déplacer debout lorsqu'ils portent un masque occultant.



Are you ready for a culinary challenge? Using the magic wand and the invaluable guidance of your teammates, try to combine the ingredients for delicious fruit salads.

Aim of the game: Work together to fill the three **plates** with five pieces of the right coloured **fruit**, being careful not to add too many **sugar cubes**.

Game set-up:

Put all the coloured fruit tokens face down in the box. Distribute the sugar cube tokens evenly among them. Place the plates nearby and put the covers to one side.

How to play:

The youngest player goes first, followed by the other players, taking turns in a clockwise direction.

During their turn, the active player holds the magic wand by the coloured part, placing their thumb on the non-magnetic end. Then they put on the blindfold and stretch out their arm.

The other participants move the box by a quarter turn and place it close enough so that the player can easily reach both sides.

The other players then guide the active player by giving clear instructions aloud to help them pick up the fruit and avoid the sugar.

For example:

"Move your hand towards your brother" or "nearer the window". If the player knows their left and right, you can also use that to guide them.



Speak clearly and plainly so the player can understand the instructions. Take it in turns to speak to avoid confusion and so everyone isn't talking at once!



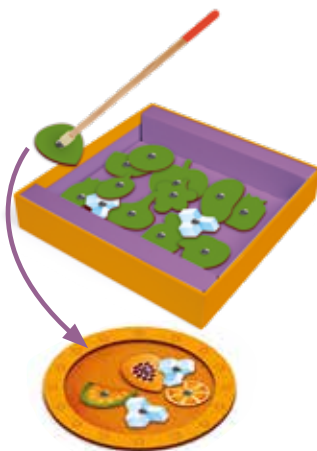
The magnet should be pointing downwards to pick up a piece of food. When the player can feel they have picked something up, they bring the wand back and reveal their catch.

The fruit is put on the plate of the same colour.

The sugar cubes can be put on any plate.



The strength of the magnet means that several food items could be picked up at once. If that happens, all the food that has been picked up must be taken out of the box and put on one or more plates.



Once the plate is full, you need to check whether it can be covered.

READY, SET, COVER!

A plate is ready to be eaten when it contains 5 pieces of fruit that are the same colour as it. When this happens, put the cover over it with the 'smile' side up.

If a plate gets a 3rd piece of sugar, it becomes inedible. Put the cover over it with the 'grimace' side up, indicating a "yuck".

Please note: if a piece of picked up fruit corresponds to a plate that has already been covered, it should be put aside. It doesn't go back into the box and won't be used again.



End of the game

When all the plates are covered, the game is over.

The players look at the results:

- **1 plate with a smile:** yummy! A delicious salad ready to be enjoyed, but will there be enough for everyone?
- **2 plates with a smile:** yummy and yummy again! Good job, you're on the right track!
- **3 plates with a smile:** yum, yum, yum! Well done, what a great team, mission accomplished!

- **Just grimaces?** Yuck, yuck, yuck, better start again before you taste it!



A game by Julie Bregeot

For safety reasons, children are strictly prohibited from moving while standing when wearing a blindfold.





Seid ihr bereit für eine kulinarische Herausforderung? Mit dem Zauberstab und der unschätzbaren Hilfe der anderen Personen stellt ihr die Zutaten für einen köstlichen Obstsalat zusammen.

Spielziel: Stellt gemeinsam auf jedem der drei **Teller** das perfekte **Obst** in den richtigen Farben zusammen. Aber seid vorsichtig, dass ihr nicht zu viele **Zuckerwürfel** in den Salat mischt!

Spielvorbereitung:

Legt alle Obststücke verdeckt in den Schachtelboden. Verteilt die Zuckerwürfel gleichmäßig dazwischen. Legt die drei Teller und die Deckel getrennt voneinander neben die Schachtel.

Spielverlauf:

Die jüngste Person beginnt. Alle übrigen folgen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn.

Bist du an der Reihe, hältst du den Zauberstab am roten Ende und setzt die Augenbinde auf.

Die Mitspielenden drehen die Schachtel um eine Viertelumdrehung und legen sie nah zur Person mit der Binde, sodass sie alles in der Schachtel mit dem Zauberstab leicht erreichen kann.

Dann helfst ihr alle der aktiven Person mit klaren Anweisungen, damit sie die Obststücke sammeln kann, aber nicht die Zuckerstücke.

Zum Beispiel:

„Bewege deine Hand in Richtung deines Bruders!“ oder „Dichter zum Fenster!“
Wenn ihr euch alle mit rechts und links auskennt, kannst du auch diese beiden Richtungen als Anweisung benutzen.



Sprecht deutlich, sodass die Person eure Anweisungen gut verstehen kann. Sprecht lieber nacheinander, damit nicht alle durcheinanderreden!



Der Magnet sollte nach unten zeigen, damit du jeweils ein Obststück gut aufnehmen kannst. Sobald die Person fühlt, dass etwas am Magneten festhängt, nimmt sie den Zauberstab hoch und ihr seht, was „gefangen“ wurde:

Obststücke legt ihr auf den Teller in der entsprechenden Farbe.

Zuckerwürfel legt ihr auf beliebige Teller.



Durch die Stärke des Magneten können auch mehrere Dinge gleichzeitig an ihm hängenbleiben. Wenn das passiert, nehmt ihr alle diese Obststücke und/oder Zuckerwürfel und legt sie auf die Teller.



Sobald ein Teller voll ist, überprüft ihr, ob ihr ihn mit einem Deckel abdecken könnt.

AUF DIE DECKEL ... FERTIG ... LOS!

Ein Teller ist fertig, wenn 5 Obststücke der gleichen Farbe auf ihm liegen. Sobald das passiert, legt ihr einen Deckel darauf, mit dem „Lächeln“ nach oben.

Ein Teller wird ungenießbar, wenn du ein drittes Stück Zucker darauf legst. Dann deckt ihr den Teller mit einem Deckel ab, und zwar mit der „Igitt“-Seite nach oben.

Falls du ein Obststück aufnimmst, das auf einen schon abgedeckten Teller passen würde, legst du es beiseite. Lege es nicht zurück in die Schachtel, denn es spielt nicht mehr mit.





Spielende

Das Spiel endet, sobald ihr alle Teller abgedeckt habt.

Schaut euch das Ergebnis an:

- **1 Deckel mit einem Lächeln:** Lecker! Ein köstlicher kleiner Obstsalat ist fertig. Aber wird er für alle reichen?
- **2 Deckel mit einem Lächeln:** Sehr lecker! Sehr gut gemacht, ihr seid auf dem richtigen Weg!
- **3 Deckel mit einem Lächeln:** Extra lecker! Super gemacht, ihr seid ein perfektes Team!
- **Nur „Igitt“-Deckel?** Ohje, startet lieber nochmal von vorn, bevor ihr den Salat probiert!



Ein Spiel von Julie Bregeot

Aus Sicherheitsgründen ist es Kindern strengstens untersagt, sich im Stehen fortzubewegen, wenn sie eine Augenbinde tragen.



Te espera un gran desafío: con la varita mágica y las valiosas instrucciones de tus compañeros de equipo, intenta reunir los ingredientes adecuados para crear sabrosos platos de frutas.

Objetivo del juego: Llenad juntos los tres **platos** con las cinco **frutas** del color correcto, evitando añadir demasiados **terrones de azúcar**.

Preparación del juego:

Colocad todas las frutas de colores boca abajo en el fondo de la caja. Distribuid de manera uniforme las fichas de azúcar entre ellas. Colocad los platos cerca y poned las tapas a un lado.

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, luego, se sigue jugando en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando le toca su turno a un jugador, debe coger la varita mágica por la parte de color, y colocar el pulgar en el lado opuesto al del imán. Luego, se pone el antifaz y extiende el brazo.

Los demás participantes giran la caja un cuarto de vuelta y la colocan a una distancia adecuada para que el jugador activo pueda alcanzar fácilmente los dos extremos.

Luego, los jugadores guían al jugador activo dándole instrucciones claras en voz alta para ayudarlo a coger las frutas evitando el azúcar.

Por ejemplo:
"Mueve la mano hacia tu hermano" o "más hacia la ventana". Si el jugador sabe distinguir la izquierda y la derecha, también se puede usar para dar direcciones.



Para que el jugador activo entienda bien las instrucciones, hablad de forma clara y sencilla. ¡Hablad por turnos para evitar confusiones o que todo el mundo hable a la vez!



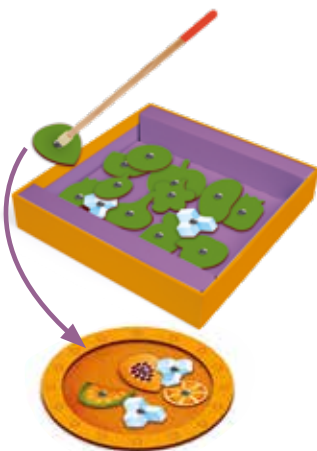
El imán debe orientarse hacia abajo para capturar un alimento.
En cuanto el jugador sienta que ha capturado algo, levanta la varita y lo muestra:

Se colocan las frutas en el plato de su color correspondiente.

Los terrones de azúcar se colocan en un plato a elegir.



La fuerza del imán puede hacer que se cojan varios alimentos a la vez. En ese caso, todos los alimentos capturados deben sacarse de la caja y colocarse en uno o varios platos.



Una vez lleno el plato, se comprueba si se puede tapar.

TAPAS PREPARADAS, LISTAS... ¡YAY!

Un plato está listo para degustar cuando tiene 5 frutas de su color. En ese caso, se pone la tapa encima con la cara "sonriente" visible.

Si un plato recibe un 3.º terrón de azúcar se convierte en incomible. Entonces se coloca la tapa con la cara "mueca" visible, que indica "¡puaj!".

Nota: si se ha capturado una fruta que corresponde a un plato ya tapado, se coloca a un lado. No se devuelve al fondo de la caja y ya no se utilizará.



Fin de la partida

Cuando todos los platos estén tapados, termina el juego.

Los jugadores miran los resultados:

- **1 plato con una sonrisa visible:** ñam... Un bonito plato listo para saborear, ¿pero habrá suficiente para todo el mundo?
- **2 platos con una sonrisa visible:** ¡ñam, ñam! ¡Qué éxito, vais por buen camino!
- **3 platos con una sonrisa visible:** ¡ñam, ñam, ñam! Bravo, qué gran equipo, ¡misión cumplida!



- **¿Solo muecas?** ¡Puaj, qué asco! ¡Es mejor empezar de nuevo antes de probarlo!



Un juego de Julie Bregeot

Por razones de seguridad, está estrictamente prohibido que los niños se desplacen de pie cuando llevan un antifaz.





Vi aspetta una grande sfida: con l'aiuto della bacchetta magica e le preziose indicazioni dei vostri compagni di squadra, assemblete gli ingredienti giusti per creare dei deliziosi piatti di frutta.

Scopo del gioco: insieme, riempite i tre **piatti** con i cinque **frutti** del colore corretto, evitando di aggiungere troppo **zucchero**.

Preparazione del gioco:

Posizionate tutti i frutti colorati a faccia in giù sul fondo della scatola. Distribuite i gettoni di zucchero in modo uniforme tra i frutti. Posizionate i piatti vicino e mettete da parte i coperchi.

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane, poi il gioco prosegue in senso orario.

Durante il suo turno, il giocatore attivo deve impugnare la bacchetta magica dalla parte colorata, posizionando il pollice sull'estremità opposta a quella con la calamita. In seguito, deve indossare la benda sugli occhi e allungare il braccio.

Gli altri partecipanti ruotano la scatola di un quarto di giro e la posizionano a una distanza tale da permettere al giocatore attivo di raggiungere facilmente entrambe le estremità.

A questo punto i giocatori cominciano a guidare il giocatore attivo con istruzioni chiare e ad alta voce, per aiutarlo a prendere la frutta evitando lo zucchero.

Ad esempio:

“Muovi la mano nella direzione di tuo fratello” oppure “più verso la finestra”. Se il giocatore conosce la differenza tra destra e sinistra, è possibile utilizzare anche questi riferimenti per orientarlo.



Affinché il giocatore attivo comprenda bene le istruzioni, parlate in modo chiaro e semplice. Prendete la parola a turno per evitare di creare confusione o di parlare tutti contemporaneamente!



La calamita deve essere orientata verso il basso per afferrare gli alimenti. Non appena il giocatore sente di aver afferrato qualcosa, alza la bacchetta e rivela ciò che ha preso:

I frutti vengono posizionati nel piatto corrispondente al loro colore.

Le zollette di zucchero vengono disposte in un piatto a scelta.



La forza della calamita può consentire di afferrare più alimenti contemporaneamente. In questo caso, tutti gli alimenti recuperati devono essere estratti dalla scatola e posti in uno o più piatti.



Una volta che il piatto è pieno, verificate se è possibile coprirlo.

PRONTI, PARTENZA... COPRITE!

Un piatto è pronto per essere degustato quando contiene i 5 frutti del suo colore. In questo caso, appoggiateci sopra il coperchio dal lato “sorriso”.

Se a un piatto viene aggiunta una terza zolletta di zucchero, diventa immangiabile. In questo caso, appoggiateci sopra il coperchio dal lato “smorfia”, che indica “bleah”.

N.B.: Se afferrate un frutto che corrisponde a un piatto già coperto, questo viene messo da parte. Non viene ricollocato sul fondo della scatola e non sarà più utilizzato.



Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti i piatti vengono chiusi.

I giocatori guardano i risultati:

- **1 piatto con un sorriso:** Gnam... Un bel piatto pronto per essere gustato, ma ce ne sarà abbastanza per tutti?
- **2 piatti con un sorriso:** Gnam gnam! È un successo, siete sulla strada giusta!
- **3 piatti con un sorriso:** Gnam, gnam, gnam! Complimenti, che squadra straordinaria, missione compiuta!

- **Solo smorfie?** Bleah, bleah, e ancora bleah, è meglio ricominciare da capo prima di assaggiare!



Un gioco di Julie Bregeot

Per motivi di sicurezza, è severamente vietato ai bambini spostarsi in piedi quando indossano una benda sugli occhi.



Tens um grande desafio à tua espera: com a ajuda da varinha mágica e as instruções preciosas dos teus colegas de equipa, tenta juntar os ingredientes certos para criar pratos de fruta saborosos.

Objetivo do jogo: Juntos, enchem os três **pratos** com os cinco **frutos** da cor certa, evitando adicionar demasiados **cristais de açúcar**.

Preparação do jogo:

Coloca todos os frutos coloridos virados para baixo no fundo da caixa. Divide os cubos de açúcar uniformemente entre eles. Coloca os pratos erto dos jogadores e põe as tampas ao lado.

Como jogar:

É o jogador mais novo que começa; em seguida o jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Na sua vez, o jogador ativo deve pegar na varinha mágica pela parte colorida, colocando o polegar na extremidade oposta ao íman. Depois, põe a venda e estica o braço.

Os outros participantes rodam a caixa um quarto de volta e colocam-na à distância certa para que o jogador ativo possa chegar facilmente às duas extremidades.

Os jogadores orientam então o jogador ativo, dando instruções claras em voz alta para o ajudar a apanhar a fruta, evitando o açúcar.

Por exemplo,
“Move a tua mão em direção ao teu irmão” ou “mais em direção à janela”.
Se o jogador conhecer a sua esquerda e a sua direita, este também pode ser um meio de orientação a utilizar.



Para garantir que o jogador ativo compreende as instruções, fale de forma clara e simples. Falem à vez para evitar confusões ou que todos falem ao mesmo tempo!



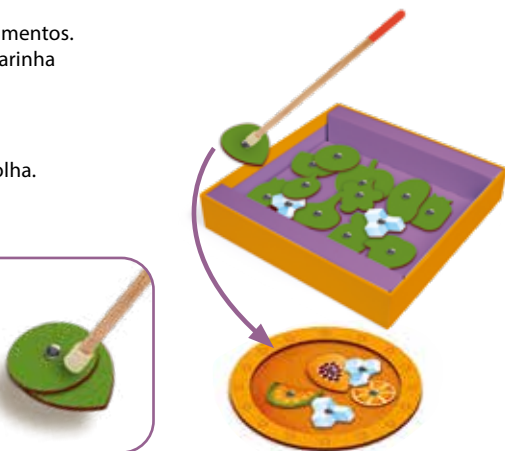
O íman deve estar virado para baixo para apanhar os alimentos. Quando o jogador sentir que apanhou algo, levanta a varinha e revela a sua captura:

A fruta é colocada no prato correspondente à sua cor.

Os cubos de açúcar são colocados num prato à sua escolha.



A força do íman pode permitir apanhar vários alimentos ao mesmo tempo. Neste caso, todos os alimentos recuperados devem ser retirados da caixa e colocados num ou mais pratos.



Quando o prato estiver cheio, verifica-se se pode ser tapado.

ÀS VOSSA TAMPAS, PRONTOS..... TAPEM!

Um prato está pronto a comer quando contém os 5 frutos da sua cor. Neste caso, a tampa é colocada em cima, com o lado do “sorriso” visível.

Se um prato receber um 3º cubo de açúcar, torna-se não comestível. A tampa é então colocada com o lado da “carenta” visível, indicando “yuck”.

Nota: Se uma peça de fruta apanhada corresponder a um prato já fechado, é posta de lado. Não regressa ao fundo da caixa e não volta a ser utilizada.



Fim da partida

Quando todos os pratos estiverem fechados, o jogo termina.

Os jogadores analisam os resultados:

- **1 prato com um sorriso visível:** Miam... Um belo prato pronto a ser saboreado, mas será que vai sobrar para todos?
- **2 pratos com um sorriso visível:** Miam e remiam! "Muito bem, estás no bom caminho!"
- **3 pratos com um sorriso visível:** Miam, miam, miam! Bravo, que grande equipa, missão cumprida!

- **Apenas caretas?** Yuck, yuck, yuck, é melhor começar tudo de novo antes de o provar!



Um jogo de Julie Bregeot

Por razões de segurança, é estritamente proibido que as crianças se desloquem em pé quando usam uma venda nos olhos.





Een spannende uitdaging wacht op je: gebruik het toverstokje en de waardevolle tips van je teamgenoten om de juiste ingrediënten te verzamelen en heerlijke fruitsalades te maken.

Doel van het spel: Vul samen de drie **borden** met vijf **vruchten** in de juiste kleur, maar pas op dat je niet te veel **suikerklontjes** toevoegt.

Vorbereiding van het spel:

Leg alle gekleurde vruchten met het plaatje naar beneden op de bodem van de doos. Verdeel de suikerklontjes gelijkmatig ertussen. Plaats de borden binnen handbereik en houd de deksels apart.

Spelverloop:

De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

De speler die aan de beurt is, pakt het toverstokje bij het gekleurde deel en plaatst zijn duim op het uiteinde tegenover de magneet. Vervolgens doet hij het oogmasker op en strekt zijn arm uit.

De andere deelnemers draaien de doos een kwartslag en zetten deze op de juiste afstand, zodat de speler die aan de beurt is gemakkelijk beide uiteinden kan bereiken.

De andere spelers geven de speler die aan de beurt is hardop duidelijke instructies om hem te helpen het fruit te pakken, terwijl ze ervoor zorgen dat hij de suikerklontjes vermijdt.

Bijvoorbeeld:

“Beweeg je hand naar je broer toe” of “Meer naar het raam toe”. Als de speler weet wat rechts en links is, kan dit ook helpen om de richting aan te geven.



Gebruik duidelijke en eenvoudige taal, zodat de speler die aan de beurt is de instructies goed begrijpt. Spreek om de beurt, zodat er geen verwarring ontstaat en iedereen niet tegelijk praat!



De magneet moet naar beneden wijzen om het fruit te vangen. Zodra de speler voelt dat hij iets heeft gevangen, tilt hij het toverstokje op en toont hij zijn vangst:

Het fruit wordt op het bord gelegd dat overeenkomt met de kleur.

De suikerklontjes worden op een bord naar keuze geplaatst.



De magneet kan meerdere vruchten tegelijk vangen. In dat geval moet al het gevangen fruit uit de doos worden gehaald en op één of meer borden worden gelegd.



Zodra het bord vol is, controleer je of het bedekt kan worden.

PAK DE DEKSELS EN DEK AF...!

Een bord is klaar om leeggegeten te worden, zodra de 5 vruchten van de juiste kleur erop liggen. Dan leg je het deksel erop met het 'glimlach'-plaatje naar boven.

Als er een 3e suikerklontje op een bord ligt, is de fruitsalade niet meer eetbaar. Het deksel wordt dan op het bord gelegd met het 'grimace'-plaatje naar boven, wat 'jakkas' betekent.

NB: Als een gevangen vrucht overeenkomt met een bord dat al is bedekt, wordt de vrucht apart gelegd. Deze vrucht gaat niet terug in de doos en wordt niet meer gebruikt.



Einde van het spel

Als alle borden bedekt zijn, is het spel afgelopen.

De spelers bekijken nu het resultaat:

- **1 bord met een zichtbare glimlach:** Lekker... Een prachtig bord, klaar om van te smullen, maar is er nog genoeg voor iedereen?
- **2 borden met een zichtbare glimlach:** Twee keer zo lekker! Wat goed! Jullie zijn goed bezig!
- **3 borden met een zichtbare glimlach:** Drie keer zo lekker! Bravo, wat een geweldige team! Missie geslaagd!



- **Alleen maar grimassen?** Jakkess, en nog eens jakkess! Begin maar opnieuw, voordat je ervan proeft!



Een spel van Julie Bregeot

Om veiligheidsredenen is het kinderen strikt verboden zich staand voort te bewegen wanneer ze een blinddoek dragen.



En stor utmaning väntar: samla rätt ingredienser och skapa läckra frukttallrikar med hjälp av trollstaven och värdefulla instruktioner från dina medspelare.

Spelets mål: Samarbeta för att fylla de tre **tallrikarna** med fem **frukter** i samma färg samtidigt som ni försöker undvika att lägga till för många **sockerbitar**.

Spelförberedelse:

Placera alla färgglada frukter med framsidan dold i botten av asken. Sprid även ut sockerbitarna jämnt bland frukterna. Placera tallrikarna bredvid och lägg locken åt sidan.

Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter spelet medurs.

När det är hens tur tar den aktiva spelaren trollstaven i den färgade delen och placerar sin tumme på änden längst från magneten. Därefter sätter hen på sig ögonbindeln och sträcker ut armen.

De andra spelarna snurrar lådan ett kvarts varv och placerar den på lagom avstånd så att den aktiva spelaren enkelt når den med sina händer.

De övriga spelarna guidar därefter den aktiva spelaren genom att ge klara och tydliga instruktioner för att hjälpa hen att plocka frukterna samtidigt som spelaren undviker sockerbitarna.

Till exempel:

”Flytta handen i riktning mot din bror” eller ”närmare fönstret”. Om spelaren kan höger och vänster kan man även använda dessa för att ange åt vilket håll spelaren ska flytta handen.



Tala klart och tydligt så att den aktiva spelaren förstår instruktionerna. Tala i tur och ordning för att undvika förvirring eller att alla talar på samma gång!



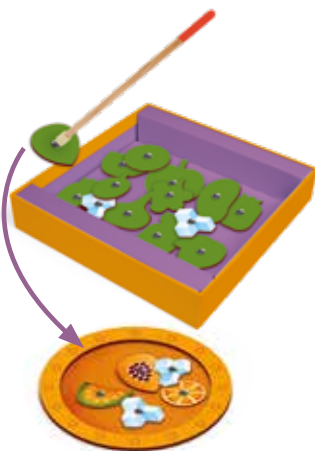
Magneten måste vara riktad nedåt för att kunna fånga frukter eller sockerbitar. När en spelare märker att hen har fångat något lyfter hen på trollstaven och visar sin fångst:

Frukterna placeras på en tallrik med motsvarande färg.

Sockerbitarna placeras på en valfri tallrik.



Magneten är stark nog att fånga flera frukter eller sockerbitar på samma gång. Om flera frukter fångas plockas alla upp från asken och placeras på en eller flera tallrikar.



När en tallrik är full, kontrollerar man om man kan täcka över den.

KLARA, FÄRDIGA ... LOCK!

En tallrik är redo att avnjutas när den innehåller 5 frukter i sin färg. I det fallet placerar man locket med den "leende" sidan synlig.

Om en tallrik får en 3:e sockerbit blir den oätlig. Man placerar då locket med den "sura" sidan synlig.

OBS! Om en fångad frukt hör till en tallrik som redan har täckts över, läggs frukten åt sidan. Den läggs inte tillbaka på botten av lådan och används inte mer.



Spelets slut

När alla tallrikar har täckts över, är spelet slut.

Spelarna tittar på resultaten:

- **1 tallrik med synligt leende:** Mums! En härlig tallrik redo att avnjutas, men finns det tillräckligt för alla?
- **2 tallrikar med synligt leende:** Mums, mums! Vilken framgång, ni är på rätt väg!
- **3 tallrikar med synligt leende:** Mums, mums, mums! Bravo, vilket perfekt lag! Uppdraget är slutfört!

- **Bara sura miner?** Blä, blä, blä, det är bättre att börja om innan vi smakar!



Ett spel av Julie Bregeot

Av säkerhetsskäl är det strängt förbjudet för barn att röra sig stående när de bär en ögonbindel.





Der venter dig en udfordring. Med tryllestaven i hånden og med hjælp fra dine værdifulde medspillere, skal du forsøge at samle de rigtige ingredienser til en lækker frugtallerken.

Spilletets formål: At fylde de tre **tallerkener** med fem **frugter** i den rigtige farve og undgå, at der kommer for mange **sukkerkrystaller** på.

Forberedelse af spillet:

Læg alle de farvede frugter med billedsiden nedad i æsken. Fordel sukkerbrikkerne ligeligt blandt dem. Stil tallerkenerne i nærheden, og læg lågene til side.

Sådan foregår spillet:

Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning.

Den aktive spiller tager fat om den farvede del på tryllestaven og sætter sin tommelfinger på den modsatte ende af magneten. Derefter tager han eller hun øjenbindet på og rækker armen frem.

De andre deltagere drejer æsken en kvart omgang og placerer den i en sådan afstand fra den aktive spiller, at han eller hun nemt kan nå de to hjørner.

Spillerne hjælper derefter den aktive spiller ved at give klare instruktioner højt og tydeligt for at hjælpe ham eller hende med at få fat på frugterne og undgå sukkeret.

For eksempel,
"Flyt din hånd over mod din bror" eller "længere over mod vinduet". Hvis spilleren kan kende forskel på højre og venstre, kan det også bruges som et hjælpemiddel.



Tal klart og tydeligt, så den aktive spiller forstår instruktionerne. Tal efter tur for at undgå forvirring, og så alle ikke taler på samme tid!



Magneten skal vende nedad for at fange en madvare. Når spilleren kan mærke, at han/hun har fanget noget, løftes tryllestaven op, så man kan se fangsten.

Frugterne lægges på tallerkenen i samme farve.

Sukkerstykkerne lægges på en tallerken efter eget valg.



Magnetens styrke kan gøre det muligt at fange flere madvarer på samme tid. Hvis det sker, tages de fangede madvarer ud af æsken og placeres på en eller flere tallerkener.



Når tallerkenen er fuld, kontrollerer man, om der kan lægges låg på.

FREM MED LÅGENE, KLAR, PARAT... LÆG PÅ!

En tallerken er klar til at blive spist, når der er 5 frugter i samme farve på den. Når det sker, lægger man låget på med "smil"-siden synlig.

Hvis der lander et 3. stykke sukker på en tallerken, bliver den uspiselig. Man lægger så låget på med "grimasse"-siden synlig, hvilket indikerer "ad".

NB: Hvis man fanger en frugt, der svarer til en tallerken, som allerede er fuld og har låg på, lægges den væk. Den lægges ikke tilbage i æsken og bruges ikke mere.



Spilletets slutning

Når alle tallerkenene har låg på, er spillet slut.

Spillerne betragter resultaterne:

- **1 tallerken med et synligt smil:** Mmmm.... En flot tallerken, der er klar til at blive spist, men er der nok til alle?
- **2 tallerken med et synligt smil:** Mmmm og mmmm igen! Godt gået, I er på rette vej!
- **3 tallerken med et synligt smil:** Mmmm, mmmm, mmmm! Flot, sikke et godt team, missionen er lykkedes!



- **Kun grimasser?** Ad, ad, ad, lad os starte forfra, før vi smager på det!



Et spil af Julie Bregeot

Af sikkerhedsmæssige årsager er det strengt forbudt for børn at bevæge sig stående, når de bærer en øjenmaske.

Перед вами стоит непростая задача: пользуясь волшебной палочкой и ценными советами ваших товарищей по команде, собрать нужные ингредиенты для вкусных фруктовых салатов.

Цель игры: наполнить три тарелки пятью фруктами нужного цвета, не добавляя в них слишком много сахара.

Подготовка к игре:

Выложите все фишки с фруктами лицевой стороной вниз на дно коробки. Равномерно разложите среди них фишки с сахаром. Рядом с коробкой на столе поместите отдельно тарелки и крышки.

Ход игры:

Начинает самый младший игрок, затем игроки ходят по часовой стрелке.

Во время своего хода активный игрок берет волшебную палочку за цветной конец: таким образом его большой палец всегда будет на кончике, противоположном тому, где находится магнит. Затем он надевает повязку на глаза и протягивает руку с палочкой.

Остальные участники поворачивают коробку на четверть оборота и помещают ее на таком расстоянии, чтобы активный игрок мог легко дотянуться до обоих краев.

Затем они направляют движения руки активного игрока, давая вслух четкие указания, чтобы он мог собрать фрукты, стараясь при этом избегать кусочки сахара.

Например:

«Направляй руку с палочкой в сторону твоего брата» или «направляй ее по направлению к окну». Если игрок умеет различать правую и левую стороны, то можно пользоваться такого рода подсказками, чтобы помочь ему.



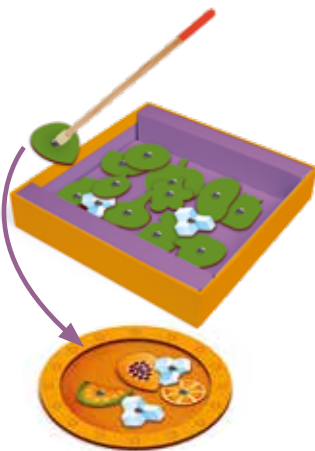
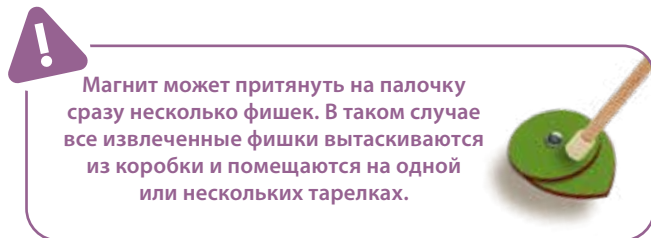
Для того чтобы активный игрок правильно понимал инструкции, произносите их четко и выражайтесь просто. Говорите по очереди, чтобы не запутать его и чтобы не произносить инструкции одновременно!



Магнит должен быть направлен вниз, чтобы притягивать фишки с фруктами. Как только игрок чувствует, что подхватил магнитом фишку, он поднимает палочку и показывает свою «добычу»:

Фрукты помещаются на тарелку, соответствующую их цвету.

Кусочки сахара выкладываются на любую тарелку на выбор.



Как только тарелка наполнена фишками, игроки проверяют, можно ли ее накрыть крышкой.

ПРИГОТОВЬТЕ КРЫШКИ. ГОТОВО? ЗАКРЫВАЙТЕ!

Тарелка считается готовой к употреблению, если на ней лежат 5 фруктов, цвет которых совпадает с цветом тарелки. В таком случае крышка кладется на тарелку стороной с изображением улыбки.

Если в тарелке оказалось 3 кусочка сахара, то блюдо считается непригодным для употребления. В таком случае крышка кладется стороной с изображением недовольной гримасы.

NB: Если фишка с фруктом соответствует по цвету уже закрытой тарелке, ее откладывают в сторону. Она не кладется обратно в коробку, и ее нельзя использовать вновь.



Конец игры

Игра заканчивается, когда все тарелки закрыты крышками.

Игроки знакомятся с результатом:

- **1 тарелка с изображением улыбки:** Вкусно! Тарелка с фруктами готова к дегустации, но хватит ли их на всех?
- **2 тарелки с изображением улыбки:** Очень вкусно! Молодцы: вы на верном пути!
- **3 тарелки с изображением улыбки:** Очень-очень вкусно! Bravo: вы отлично справились с вашим заданием!



- **Вы видите только гримасы?** Невкусно: лучше начать все заново, чтобы приготовить вкусный фруктовый салат!



Автор игры: Жули Брёжо

В целях безопасности детям строго запрещено передвигаться стоя, если они носят маску, закрывающую глаза.



CATALOGUE EN LIGNE ONLINE CATALOG



+ 150 JEUX / GAMES 2-99 ANS / YEARS

JEUX DE CARTES CARD GAMES



JEUX DE LOGIQUE LOGIC GAMES

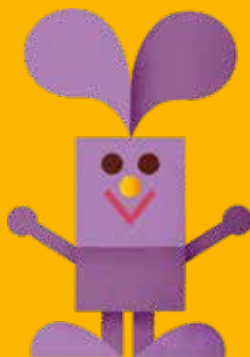


@DjecoToys



JEUX DE PLATEAU BOARD GAMES





DJ00834



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com