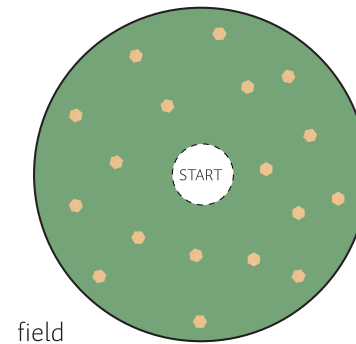
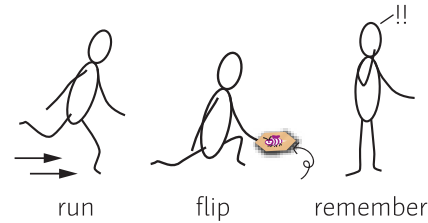


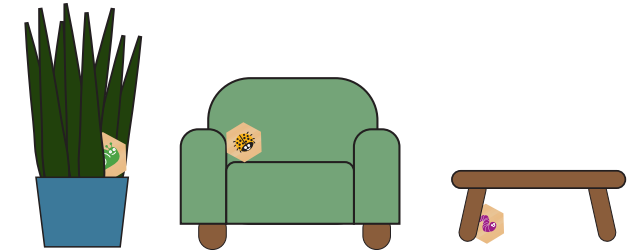
Het doel van het spel is om als eerste het beestje te vinden wat overeenkomt met de worp. Eén dobbelsteen geeft aan welk beestje gevonden moet worden, de andere geeft aan welke kleur dier.

Variant 1

Leg alle chips met de afbeelding naar beneden verspreid over het gras. Ga ongeveer in het midden staan. Een speler mag met de dobbelstenen gooien. Probeer nu allemaal zo snel mogelijk het goede beestje te vinden. Heb je niet de goede? Draai de chip dan weer terug zodat de andere spelers de afbeelding niet zien. Tip: probeer te onthouden wat waar ligt, zodat je bij de volgende worp misschien wel gelijk weet waar je naartoe moet rennen.



field

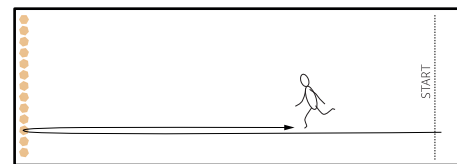


Variant 2

Laat iemand de chips in huis verstopten of laat iedere speler een deel van de chips verstopten. Gooi met de dobbelstenen en probeer nu zo snel mogelijk de goede chip te vinden. Probeer te onthouden waar wat ligt en vertel dat niet aan de andere spelers!"

Variant 3

Leg alle chips op een rij met de afbeeldingen naar beneden. Bepaal waar de startlijn is en markeer deze. Eén speler gooit met de dobbelsteen. Ren nu allemaal zo snel mogelijk naar de chips en draai er één om. Is het niet de goede? Dan moet je eerst terug naar de startlijn en daarna mag je nog een keer proberen

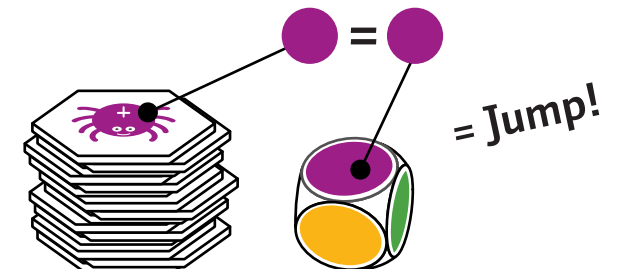


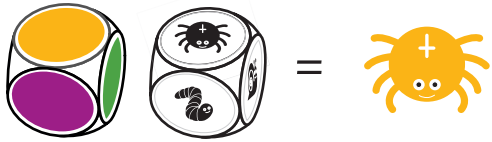
field

Variant 4

Bij deze variant is er geen winnaar of verliezer maar speel je met zijn allen. Leg alle chips op een stapel met de afbeelding naar beneden. Gooi met de kleurendobbelsteen en daar hierna de bovenste chip om. Zijn de kleuren van de dobbelsteen en de chip hetzelfde? Doe dan allemaal de bijbehorende oefening zoals hieronder beschreven of verzin je eigen oefeningen:

Paars: springen op 1 of 2 voeten
Groen: draaien
Geel: rollen



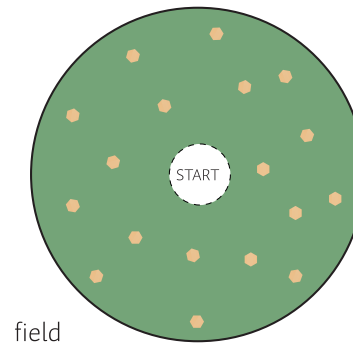
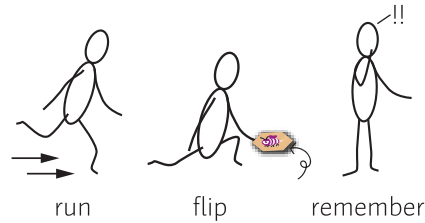


Ziel des Spiels ist es, als Erster die Insekten zu finden, die auf den Würfeln angezeigt werden. Einer zeigt das Insekt, der andere die Farbe.

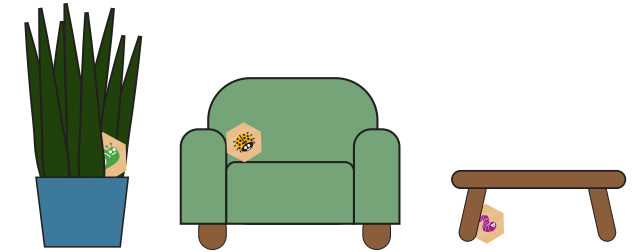
Variation 1

Lege alle Karten mit dem Bild nach unten auf den Boden. Beginne in der Mitte. Ein Spieler darf die beiden Würfel würfeln. Versuche nun, möglichst schnell das richtige Insekt zu finden. Hast du die falsche Karte aufgedeckt? Drehe sie wieder um, damit die anderen Spieler sie nicht sehen.

Tipp: Versuche dir die jeweiligen Bilder zu merken, damit du sie beim nächsten Mal vielleicht schneller findest.



field



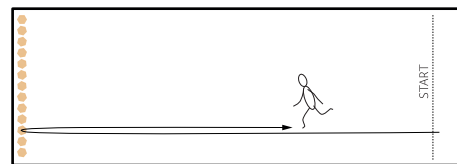
Variation 2

Lasse die Karten von einer Person in deiner Wohnung verstecken. Oder teile die Karten unter den Spielern auf und verstecke deine Karten.

Würfle mit dem Farbwürfel. Versuche nun, möglichst schnell die richtige Karte zu finden. Versuche dich zu erinnern, wo welche Karte ist und verrate es nicht den anderen!

Variation 3

Lege alle Karten mit dem Bild nach unten in eine Reihe. Lege eine Startlinie fest. Ein Spieler rollt die Würfel. Nun laufen alle so schnell wie möglich zu den Karten und drehen eine um. Ist es die Falsche, gehe zurück zur Startlinie, bevor du die nächste Karte umdrehst.

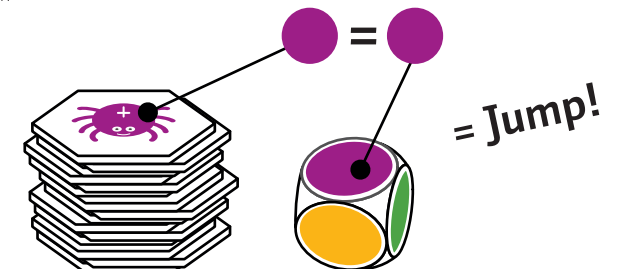


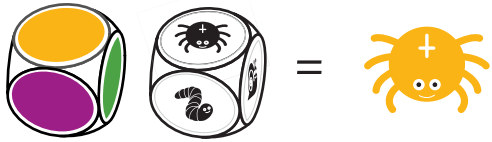
field

Variation 4

Bei dieser Variante gibt es keine Gewinner oder Verlierer, ihr spielt alle zusammen. Stapelt alle Karten mit dem Bild nach unten zu einem Turm. Rolle den Farbwürfel und drehe die oberste Karte herum. Stimmen die Farben von Karte und Würfel überein? Dann folge den nächsten Schritten oder lege deine eigenen Schritte fest:

Violett: Auf einem oder beiden Beinen hüpfen
Grün: Drehen
Gelb: Auf dem Boden rollen





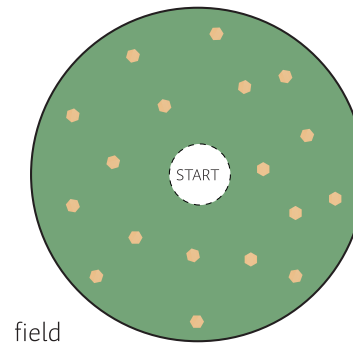
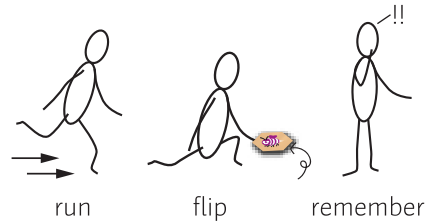
The objective of the game is to be the first to find the bug chip corresponding to the 2 dice. One die shows which bug, the other die which color bug.

Variety 1

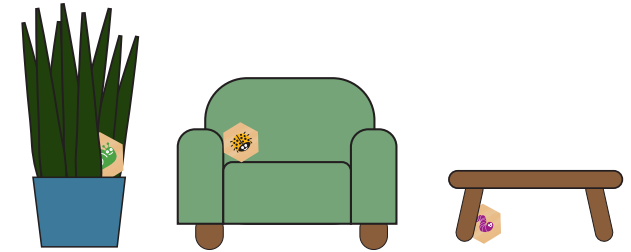
Put all chips face down all over the field. Start in the middle. One player may throw the 2 dice.

Now all try to find the right bug as quickly as possible. Did you flip the wrong chip? Turn it back, so the other players don't see the image.

Tip: try to remember the place of each chip, so with the next throw, you maybe know where to go immediately.



field



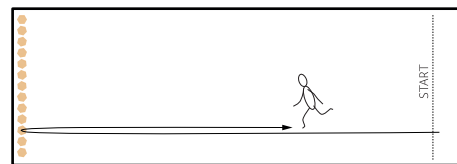
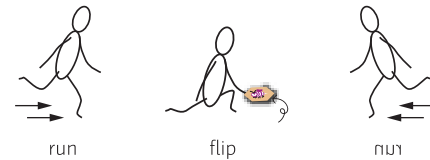
Variety 2

Let someone hide all the chips in your house. Or divide the chips among the players and all hide your chips.

Throw the dice. Now all try to find the right chip as quickly as possible. Try to remember where what chip is and don't tell the others!

Variety 3

Put all chips face down in a row. Determine and mark the place of the startline. One player throws the dice. Now, all run as quickly as possible to the chips and flip one chip. If it is not the right one, go back to the start line before you can flip another chip.



field

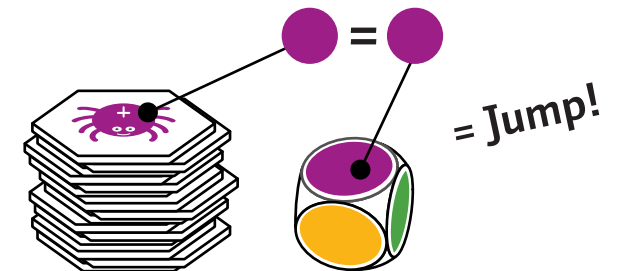
Variety 4

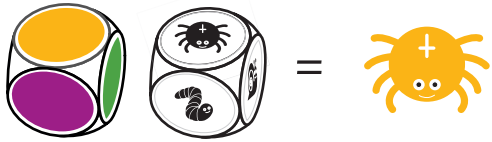
With this variety, there is no winner or loser, but you play all together.

Make a pile with all chips face down. Throw the color dice and flip the top chip. Are the colors of the chip and the dice the same? Then all do the assignment as described below

Or come up with your own assignments :

- Purple: Jump on 1 or 2 legs
- Green: Twirl
- Yellow: Roll on the floor



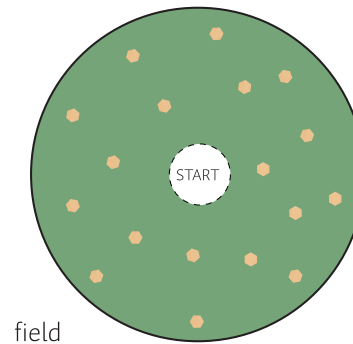
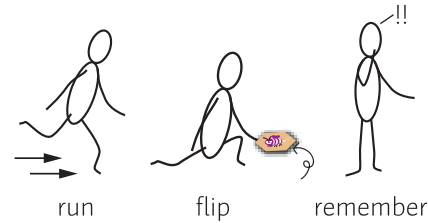


L'objectif du jeu est d'être le premier à trouver les insectes correspondants aux 2 dés. Un dé indique quel insecte, l'autre indique sa couleur.

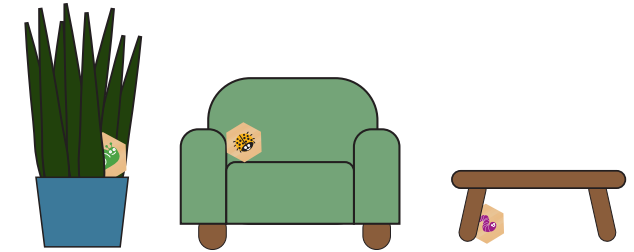
Première variante

Mettez tous les jetons face contre terre sur tout le terrain. Commencez au milieu. Un joueur peut lancer les 2 dés. Maintenant, tous les joueurs essaient de trouver le bon insecte le plus rapidement possible. Vous vous êtes trompé de carte ? Retournez-la, pour que les autres joueurs ne voient pas l'image.

Conseil : essayez de vous souvenir de l'endroit où se trouve chaque image, afin qu'au prochain lancer, vous sachiez peut-être où aller immédiatement.



field



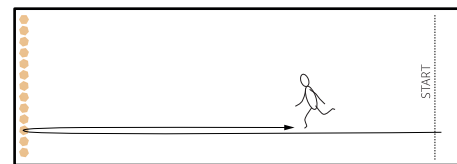
Deuxième variante

Laissez quelqu'un cacher tous les jetons dans votre maison. Ou divisez les jetons entre les joueurs et cachez tous vos jetons.

Lancez les dés. Essayez tous de trouver le bon jeton le plus rapidement possible. Essayez de vous rappeler où se trouve le jeton et ne le dites pas aux autres !

Troisième variante

Mettez tous les jetons face contre terre en une rangée. Déterminez et marquez l'emplacement de la ligne de départ. Un joueur lance les dés. Courez aussi vite que possible vers les jetons et retournez-les. Si ce n'est pas le bon, retournez à la ligne de départ avant de pouvoir en lancer un autre.



field

Quatrième variante

Avec cette version, il n'y a ni gagnant ni perdant, mais vous jouez tous ensemble.

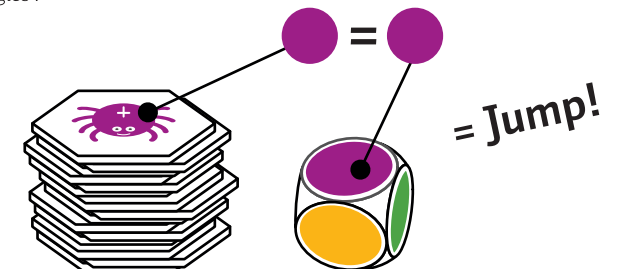
Faites un tas avec tous les jetons face vers le bas. Lancez les dés de couleur et retournez le jeton du haut. Les couleurs du jeton et des dés sont-elles identiques? Si oui, effectuez les règles suivantes :

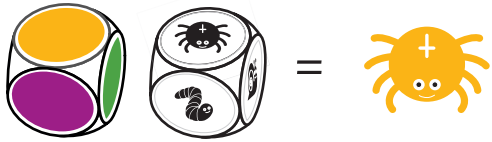
Violet : Sautez sur 1 ou 2 jambes

Vert : Tournez

Jaune : Roulez sur le sol

Vous pouvez également créer vos propres règles !

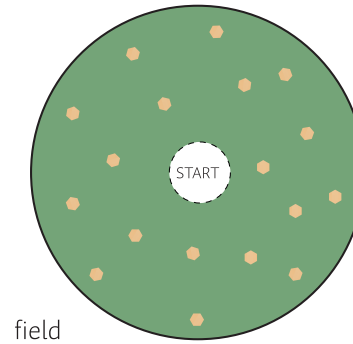
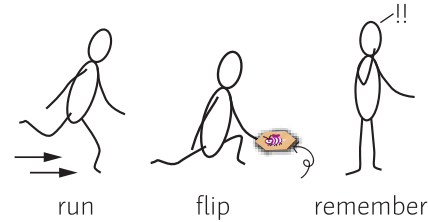




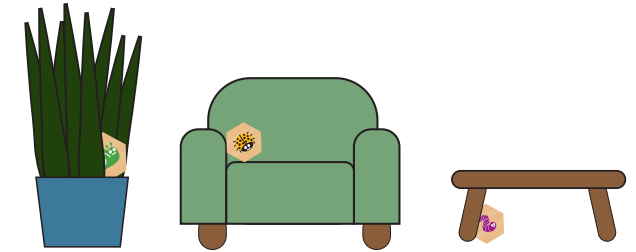
El objetivo del juego es ser el primero en encontrar los insectos correspondientes a los 2 dados. Un dado muestra qué insecto, el otro de qué color.

Variedad 1

Pon todas las fichas boca abajo por todo el campo. Empieza por el medio. Un jugador puede lanzar los 2 dados." Ahora todos intentan encontrar el insecto correcto lo más rápido posible. ¿Diste la vuelta a la ficha equivocada? Da la vuelta para que los otros jugadores no vean la imagen. Consejo: trata de recordar el lugar de cada imagen, de modo que con el próximo lanzamiento sepas dónde ir inmediatamente.



field

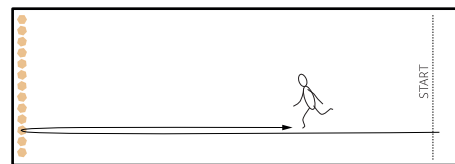


Variedad 2

Deja que alguien esconda todas las fichas en tu casa. O divide las fichas entre los jugadores y que las escondan. Tira los dados. Ahora todos intentan encontrar la ficha correcta lo más rápido posible. ¡Intenta recordar dónde está la ficha y no se lo digas a los demás!

Variedad 3

Pon todas las fichas boca abajo en una fila. Determina y marca el lugar de la línea de salida. Un jugador lanza los dados. Ahora, todos deben correr lo más rápido posible hacia las fichas y rodear una ficha. Si no es el correcto, regresa a la línea de salida antes de que pueda rodear otra ficha.

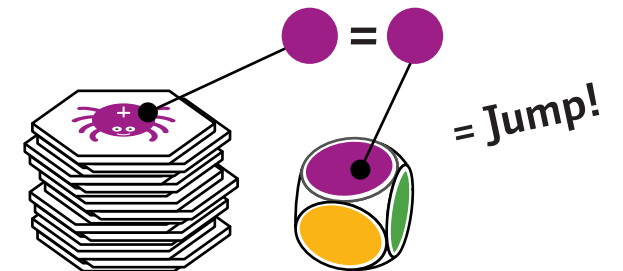


field

Variedad 4

Con esta variedad, no hay ganador ni perdedor, juegan todos juntos. Haz una pila con todas las fichas boca abajo. Lanza los dados de colores y rodea la ficha superior. ¿Son iguales los colores de la ficha y los dados? Entonces hacer todos el trabajo como se describe a continuación O crea tus propias formas:

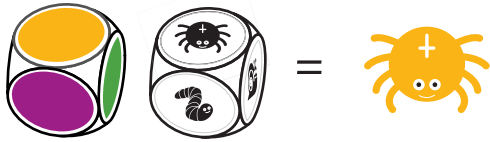
Morado: Salta en 1 o 2 piernas
Verde: Gira
Amarillo: Rueda por el suelo





PL Drewniana Gra Znajdź Robaczka

GA292



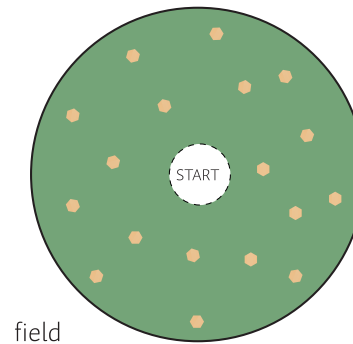
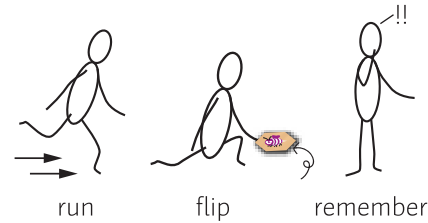
Celem gry jest znalezienie robaczków odpowiadających rysunkowi i kolorze na wyrzuconych kostkach. Jedna kostka pokazuje kształt robaczka a druga jego kolor.

1 Wariant

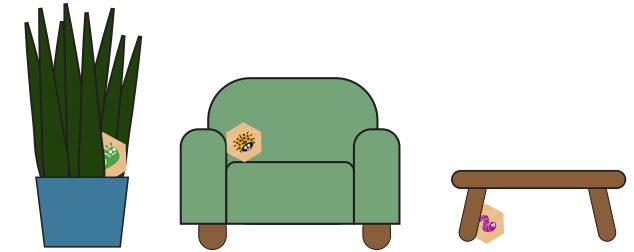
Roztóż wszystkie żetony rysunkiem do dołu na dużej powierzchni. Żetony są daleko od siebie. Jeden z graczy rzuca obiema kostkami. Wiesz już jakiego robaczka masz szukać?

Wszyscy starają się znaleźć właściwego robaczka tak szybko, jak to możliwe. Czy odwrócisz żeton z niewłaściwym robaczkiem? Odwróć go tak, aby inni gracze nie widzieli obrazka.

Wskazówka: staraj się zapamiętać miejsce i odwróconego robaczka - będziesz miał łatwiej w kolejnej rundzie.



field

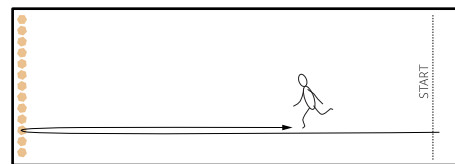


2 Wariant

Niech ktoś ukryje wszystkie żetony (za kanapą, pod telewizorem itp). Możesz podzielić żetony między graczy i wszyscy chowają swoje żetony. Rzuć kostką. Teraz wszyscy starają się znaleźć odpowiedniego robaczka tak szybko, jak to możliwe. Spróbuj zapamiętać, gdzie są jakie robaczki ale nie mów innym!

3 Wariant

Ułóż wszystkie żetony w rzędzie (rysunkiem do dołu). Zaznaczcie linię startu i stańcie przy niej (równoległe do rzędu z robaczkami). Jeden gracz rzuca kostką. Wiesz jakiego robaczka masz szukać? Teraz wszyscy będą tak szybko, jak to możliwe do i podnoszą jeden żeton. Jeśli nie jest to właściwy robaczek, wróć na linię startu, zanim będziesz mógł sprawdzić kolejny żeton.



field

4 Wariant

Dzięki tej różnorodności nie ma zwycięzcy ani przegranego, ale gracie wszyscy razem.

Ułóż stos żetonów tak, aby wszystkie rysunki były zakryte. Rzuć kolorowymi kostkami i odwróć górny żeton. Czy kolory żetonu i kości są takie same? Jeśli tak, wszyscy wykonują zadanie zgodnie z opisem poniżej lub wymyśl własne zadania:

Fioletowy: Skacz na 1 lub 2 nogach

Zielony: Zakręć się wokół

Żółty: Turlaj się

Jeśli są inne kolory odśroć kolejną kartę, rzuć kostką ponownie itd.

