

Ich sehe was ...

Ein farbenfrohes Schau-genau-Spiel für 2 - 5 Kinder von 3 - 8 Jahren.

Autoren: Inka & Markus Brand
Illustration: Fabian & Christian Jeremies
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 5 Ratesteine aus Holz
- 36 Karten mit 6 Gegenständen in je 6 Farben
- 6 Farbkarten
- 6 Motivkarten
- 12 Bärenkarten
- 2 Würfel
- 1 Aufkleberbogen
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Der kleine Rätselbär hat etwas entdeckt, aber was mag es nur sein? Es ist nicht blau und es ist auch kein Auto. Vielleicht ist es ja die rote Gießkanne? Mit etwas Würfelglück stellt ihr die richtigen Fragen und tastet euch an die Auflösung des Rätsels heran, indem ihr immer mehr Möglichkeiten ausschließt. Der beste Rätselrater erhält zur Belohnung eine Bärenkarte. Ziel des Spiels ist es, zuerst drei Bärenkarten zu sammeln.

Vor dem ersten Spiel

Beklebt den weißen Würfel mit den sechs Farbklebsen und den blauen Würfel mit den sechs Motivaufklebern.



Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Ratestein aus. Mischt die Karten mit den 36 Gegenständen und legt sie offen in einem Raster von sechs mal sechs Karten aus. Bildet je einen verdeckten Stapel aus den Farb- und den Motivkarten und haltet sie für das Spiel bereit. Das sind die beiden Rätselstapel. Stapelt auch die Bärenkarten. Das sind die Belohnungskarten. Haltet die Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der größte Bärenfan beginnt. Du bist der Rätselbär für diese Runde und gibst den anderen Kindern dein Rätsel auf. Nimm die beiden Rätselstapel zu dir und suche dir geheim eine Farbe und ein Motiv aus. Lege diese beiden Karten verdeckt vor dich und die beiden Kartenstapel ebenfalls verdeckt zurück an ihren Platz.

Beispiel: Du hast die Farbe Grün und das Motiv Tasse ausgewählt. Also wird die grüne Tasse gesucht.



Die Kinder müssen nun durch Fragen Schritt für Schritt die Lösung herausfinden.

Das geht so: Beginnend mit dem Kind neben dir setzen alle Kinder zunächst reihum ihren Ratestein auf eine beliebige Gegenstandskarte. Auf einer Karte darf immer nur ein Ratestein liegen. Rätselbär aufpasst! Legt ein Kind dabei seinen Ratestein auf die gesuchte Karte (**grüne Tasse**), lässt du dir nichts anmerken. Denn die spannende Fragerunde kommt erst noch.



Sobald jeder seinen Ratestein gesetzt hat, würfelt das erste Kind mit beiden Würfeln. Es entscheidet sich für einen Würfel und fragt dich entsprechend, ob dein Gegenstand die gewürfelte Farbe oder das gewürfelte Motiv hat. Du musst wahrheitsgemäß antworten. Danach dreht ihr alle Gegenstandskarten, die nicht in Frage kommen, um.

Beispiel 1: Tim hat die Farbe Gelb und das Motiv Gießkanne gewürfelt. Er fragt dich: „Ist es eine Gießkanne?“

Deine Antwort lautet: **„Nein, es ist etwas anderes.“**
Dreht alle 6 Gießkannen um!

Wichtig: Werden dabei Karten umgedreht, auf denen ein Ratestein liegt, darf das betreffende Kind ihn auf einen neuen Gegenstand legen. Das Neusetzen der Ratesteine erfolgt im Uhrzeigersinn beginnend bei dem Kind nach dem Rätselbär.

Beispiel 2: Anna hat die Farbe Grün und das Motiv Gießkanne gewürfelt. Sie fragt: „Hat der Gegenstand die Farbe Grün?“

Du antwortest: **„Ja, er ist grün.“**
Gut gemacht! Ihr seid der Lösung ein gutes Stück näher gekommen. Dreht jetzt alle Gegenstände um, die **nicht** grün sind.

Danach ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe und fragt wieder den Rätselbär nach Farbe oder Motiv.

Wichtig: Wer eine Kombination aus Farbe und Motiv würfelt, von der alle Karten bereits verdeckt liegen, kann nichts fragen und gibt die Würfel weiter.

Die Runde setzt sich so lange fort, bis maximal nur noch so viele Karten aufgedeckt liegen, wie ihr insgesamt Spieler seid. Kann ein Kind seinen Ratestein nicht mehr auf eine leere Karte setzen, nimmt es ihn zu sich.

Der Rätselbär gibt sein Geheimnis preis!

Decke jetzt deine beiden Rätselkarten auf. Das Rätsel ist gelöst! Das Kind, dessen Ratestein auf dem richtigen Gegenstand (**grüne Tasse**) liegt, bekommt eine Bärenkarte zur Belohnung. Hat kein Kind richtig gesetzt, bekommt der Rätselbär eine Bärenkarte.



Neue Runde

Sammelt alle Gegenstandskarten ein, mischt sie und legt sie wieder offen in einem Raster von sechs mal sechs Karten aus. Der Rätselbär legt die beiden Rätselkarten auf ihre Stapel zurück, mischt die Stapel und gibt sie an das nächste Kind weiter. Es ist der neue Rätselbär und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind drei Bärenkarten gesammelt hat und damit als bester Rätselrater das Spiel gewinnt.

Eye Spy ...

A colorful, look closely game for 2-5 children aged 3-8.

Authors: Inka & Markus Brand
Illustrations: Fabian & Christian Jeremies
Length of the game: approx. 10 minutes

Contents

- 5 wooden guessing counters
- 36 cards showing 6 objects in 6 colors
- 5 color cards
- 6 picture cards
- 12 bear cards
- 2 dice
- 1 sheet of stickers
- set of game instructions

Game Idea

Little Guessing Bear has discovered something. What might it be? It is not blue and it's not a car. Maybe it's the red watering can? With the help of some luck with the dice you can ask the right questions and step by step get closer to solving the riddle by eliminating other possible options. The best guessing bear receives a bear card as a reward. Aim of the game is to be the first to collect three bear cards.

Before the first game

Stick the six color splashes on the white die and the six pictures on the blue die.



Preparation

Each player chooses a guessing counter. Shuffle the cards showing the 36 objects and place them face up in a grid of six by six cards. Place the color cards and the motif cards ready in two separate piles. These are the guessing piles. Also pile up the bear cards. These are the reward cards. Get the dice ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The biggest fan of bears starts. You are the guessing bear for this round and set a riddle to the other players. Take both guessing piles and secretly choose a color and a picture card. Place the two cards face down in front of you and return the two guessing piles face down where they were.

*Example: You have chosen the color Green and the picture Cup. So it's the **green cup** that is being looked for.*



The other players now have to find the solution step by step by asking you questions.

This is how it's done: starting with the child next to you, all the children place, one by one, a guessing counter on any card of the grid. There can only be one counter on any card. Guessing bear watch out! If a player puts his counter on the card being searched for (**green cup**) don't react, as the exciting question round is still to take place.



As soon as each player has placed his guessing stone the first player rolls both dice. He chooses one of the dice and asks you correspondingly if your object has the color or picture that has been rolled. You have to answer correctly. Then you can turn over all the cards that don't qualify.

Example 1: Tim has rolled the color Yellow and the motif watering can. He asks: „Is it a watering can?“

Your answer is: **„No, it's something else.“**
So you turn over the six watering cans.

Important: If it implies turning over cards with guessing counters on them, the players in question may take their counter off and place them on another card. The replacing of these guessing counters is always done in a clockwise direction, beginning with the player next to the guessing bear.

Example 2: Anne has rolled the color Green and the motif Watering Can. She asks: „Is your object green?“

Your answer: **„Yes, it is green.“**
Well done! You have got that bit closer to the solution. Turn over all the objects that are **not** green.

Then it's the turn of the next child to roll the dice and ask the guessing bears for the color or the picture.

Important: Whoever rolls the combination of a color and motif for which all the cards have already been turned face down, can't ask a question and passes on the dice.

The game proceeds until there are as many cards left face up as the total number of players. If a player can't place his counter anymore on an empty card he has to keep the guessing counter in front of him.

The Guessing Bear discloses his Secret!

Turn over the two guessing cards in front of you. The riddle is solved! The player whose guessing counter is placed on the correct object (**green cup**) gets a bear card as a reward. If no player has placed his counter on the correct card the Guessing Bear gets a bear card.



New Round

Gather up all the cards in the grid, shuffle them and arrange them once again into a grid of six by six cards. The Guessing Bear places the two guessing cards back in their piles. He shuffles the piles and passes them on to the next player who is the new Guessing Bear and a new round starts.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected three bear cards and can now be called the best riddle solver.

L'ours aux devinettes

Un jeu d'observation tout en couleurs pour 2 à 5 enfants de 3 à 8 ans.

Auteurs : Inka & Markus Brand
Illustration : Fabian & Christian Jeremies
Durée de la partie : env. 10 minutes

Contenu du jeu

- 5 pions-devinettes en bois
- 36 cartes représentant 6 objets dans chacun 6 couleurs différentes
- 6 cartes de couleurs
- 6 cartes de motifs
- 12 cartes d'ours
- 2 dés
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu

Idée

Le petit ours aime bien jouer aux devinettes et il a découvert quelque chose : qu'est-ce que c'est ? Ce n'est pas bleu et ce n'est pas non plus une voiture. C'est peut-être l'arrosoir rouge ? En ayant un peu de chance aux dés, vous poserez les bonnes questions qui vous amèneront peu à peu à trouver la réponse à la devinette en éliminant de plus en plus de possibilités. Le meilleur aux devinettes est récompensé par une carte d'ours. Le but du jeu est de récupérer en premier trois cartes d'ours.

Avant de jouer pour la première fois

Sur le dé blanc, collez les six taches de couleur et sur le dé bleu, collez les six autocollants avec les motifs.



Préparatifs

Chaque joueur prend un pion-devinette. Mélangez les cartes représentant les 36 objets et posez-les faces visibles en six rangées de six. Empilez, faces cachées, les cartes des couleurs et celles des motifs en deux piles et préparez-les. Ce sont les deux piles de devinettes. Empilez aussi les cartes d'ours. Ce sont les cartes de récompense. Préparez les dés.

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui préfère le plus les ours commence. Tu es l'ours aux devinettes pendant ce tour et indiques la devinette aux autres joueurs. Prends les deux piles de cartes de devinettes près de toi et cherche discrètement une couleur et un motif sans les nommer. Pose ces deux cartes, faces cachées, devant toi et remets les deux piles à leur place.

Exemple : Tu as choisi la couleur verte et la tasse comme motif. Il faut donc chercher la tasse verte.



Les joueurs doivent trouver la solution pas à pas en t'interrogeant.

Comment jouer : en commençant par le joueur assis à ta gauche, tous les joueurs posent chacun à leur tour leur pion-devinette sur n'importe quelle carte d'objet. Il ne devra y avoir qu'un seul pion par carte. Petit ours aux devinettes, c'est à toi d'entrer en action ! Si un joueur pose son pion sur la carte recherchée (**tasse verte**), tu ne le fais pas remarquer, car c'est maintenant que la partie va être intéressante.



Une fois que tous les joueurs ont posé leur pion, le premier joueur lance les deux dés. Il choisit un des deux dés et te demande si l'objet recherché est de la couleur ou du motif du dé. Tu dois donner la bonne réponse sans tricher. Ensuite, vous retournez toutes les cartes qui représentent un objet non valable.

Exemple 1 : Tim a obtenu sur les dés la couleur jaune et le motif arrosoir. Il te demande : « Est-ce un arrosoir ? »

Tu réponds : **« Non, c'est autre chose ».**
Vous retournez les 6 arrosoirs !

Important : Si des cartes, sur lesquelles il y a un pion, doivent être retournées le joueur correspondant a le droit de poser son pion sur une autre carte. Pour poser son pion à un autre endroit, on commence par le joueur assis à gauche de l'ours aux devinettes et continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Exemple 2 : Anna a obtenu sur les dés la couleur verte et le motif arrosoir. Elle demande : « L'objet est-il vert ? »

Tu réponds : **« Oui, il est vert ».**
Bien joué ! Vous avez donc fait un pas en avant pour trouver la solution. Retournez tous les objets qui **ne** sont pas verts.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés et d'interroger l'ours aux devinettes en lui demandant la couleur ou le motif.

Important : Si un joueur obtient une couleur et un motif dont les cartes correspondantes ne sont plus représentées, il ne peut pas poser de questions et passe les dés au joueur suivant.

Le tour continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un nombre de cartes d'objets restantes correspondant au nombre total de joueurs. Si un joueur ne peut plus poser son pion sur une carte, il le retire du jeu.

L'ours aux devinettes dévoile son secret !

Retourne maintenant tes deux cartes de devinette : le secret est dévoilé ! Le joueur dont le pion se trouve sur le bon objet (**tasse verte**) prend une carte d'ours en récompense. Si aucun joueur n'a posé son pion sur la bonne carte, l'ours aux devinettes récupère une carte d'ours.



Nouveau tour

Ramassez toutes les cartes d'objets, mélangez-les et posez-les de nouveau sur six rangées de six. L'ours aux devinettes remet les deux cartes de devinettes sur la pile respective, mélange chaque pile et les passe au joueur suivant. C'est lui maintenant l'ours aux devinettes et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré trois cartes d'ours. Il gagne la partie et est le plus fort aux devinettes.

Ik zie, ik zie ...

Een kleurig observatiespel voor 2 - 5 kinderen van 3 - 8 jaar.

Auteurs: Inka & Markus Brand
Illustraties: Fabian & Christian Jeremies
Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud

5 houten raadstenen
36 kaarten met 6 voorwerpen in steeds 6 kleuren
6 kleurenkaarten
6 symboolkaarten
12 berenkaarten
2 dobbelstenen
1 vel stickers
spelregels

Spelidee

De kleine raadselbeer heeft iets ontdekt, maar wat zou het kunnen zijn? Het is niet blauw en het is ook geen auto. Is het soms de rode gieter? Met een beetje geluk bij het dobbelen, stellen jullie de juiste vragen en komen jullie steeds dichterbij de oplossing van het raadsel door steeds meer mogelijkheden uit te sluiten. De beste raadselrader krijgt als beloning een berenkaart. Het doel van het spel is om als eerste drie berenkaarten te verzamelen.

Voor het eerste spel

Plak de zes gekleurde vlekken op de witte dobbelsteen en de zes symboolstickers op de blauwe dobbelsteen.



Spelvoorbereiding

Elk kind kiest een raadsteen uit. Schud de kaarten met de 36 voorwerpen en leg ze open in een vierkant van zes bij zes kaarten. Leg de kleuren- en symboolkaarten ieder op een verdeckte stapel en houd ze klaar voor het spel. Dit zijn de beide raadselstapels. Leg ook de berenkaarten op een stapel. Dit zijn de beloningskaarten. Leg de dobbelstenen klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De grootste berenvriend begint. Jij bent deze ronde de raadselbeer en geeft de andere kinderen een raadsel op. Pak de beide raadselstapels en kies ongezien een kleur en een symbool uit. Leg deze twee kaarten verdeckt voor je neer en leg daarna de beide stapels op hun plek terug.

*Voorbeeld: je hebt de kleur groen en de afbeelding van de kop en schotel uitgekozen. Dus moet naar de **groene kop en schotel** worden gezocht.*



De kinderen moeten nu stap voor stap de oplossing proberen te ontdekken.

Dat gaat als volgt: beginnend bij het kind dat naast je zit, zetten alle kinderen om de beurt hun raadsteen op een voorwerpkaart naar keuze. Op een kaart mag altijd maar één raadsteen tegelijk liggen. Raadselbeer, let op! Als een van de kinderen zijn raadsteen op de gezochte kaart (**groene kop en schotel**) legt, laat je niets merken. Want eerst komt nog de spannende vragenronde.



Zodra iedereen zijn raadsteen heeft neergelegd, gooit het eerste kind met de twee dobbelstenen. Hij kiest een dobbelsteen uit en vraagt al naargelang de dobbelsteen, of je voorwerp de gegooide kleur of het gegooide symbool heeft. Je moet naar waarheid antwoorden. Daarna draaien jullie alle voorwerpkaarten die niet in aanmerking komen om.

Voorbeeld 1: Tim heeft de kleur geel en de afbeelding van de gieter gegooid. Hij vraagt je: "Is het een gieter?"

Nu antwoord je: **"Nee, het is iets anders."**
Draai alle 6 gieters om!

Belangrijk: als hierbij kaarten worden omgedraaid waarop een raadsteen ligt, mag het betreffende kind hem op een nieuw voorwerp leggen. Deze raadstenen worden kloksgewijs om de beurt verplaatst beginnend bij het kind naast de raadselbeer.

Voorbeeld 2: Anna heeft de kleur groen en de afbeelding van de gieter gegooid. Ze vraagt: "Is het voorwerp groen?"

Je antwoordt: **"Ja, het is groen."**
Goed zo! Jullie zijn een stuk dichterbij de oplossing.
Draai nu alle voorwerpen om die **niet** groen zijn.

Daarna is het volgende kind aan de beurt om met de dobbelstenen te gooien en vraagt hij/zij aan de raadselbeer naar een kleur of symbool.

Belangrijk: wie een combinatie van een kleur en symbool gooit waarvan alle kaarten al zijn omgekeerd, kan niets vragen en geeft de dobbelsteen aan de volgende speler door.

De ronde gaat net zolang door tot er maximaal net zoveel kaarten open liggen als het totale aantal spelers dat meedoet. Als een van de kinderen zijn raadsteen niet meer op een lege kaart kan zetten, legt hij hem voor zich neer.

De raadselbeer geeft zijn geheim prijs!

Draai nu je beide raadselkaarten om. Het raadsel is opgelost! Het kind wiens raadsteen op het juiste voorwerp (**groene kop en schotel**) ligt, krijgt als beloning een berenkaart. Als geen enkel kind zijn raadsteen op de juiste plek heeft staan, krijgt de raadselbeer een berenkaart.



Nieuwe ronde

Verzamel alle voorwerpkaarten, schudt ze en leg ze opnieuw open in een vierkant van zes bij zes kaarten. De raadselbeer legt de twee raadselkaarten terug op hun stapel, schudt de stapels en geeft ze aan het volgende kind door. Hij is de nieuwe raadselbeer en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de kinderen drie berenkaarten heeft verzameld en zo als beste raadselrader het spel wint.

Veo, veo. ¿Qué ves?

Un juego de atención lleno de colores alegres para 2 – 5 niños de 3 a 8 años.

Autores: Inka y Markus Brand
Ilustraciones: Fabian y Christian Jeremies
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Contenido del juego

5 fichas de acertijo de madera
36 cartas de objetos (6 objetos en 6 colores diferentes)
6 cartas de colores
6 cartas de motivos
12 cartas de ositos
2 dados
1 pliego de adhesivos
1 instrucciones del juego

El juego

El osito de los acertijos ha visto una cosita, pero ¿qué cosita será? No es ni azul ni tampoco es un coche. Quizás sea la regadera roja, ¿puede ser? Con algo de suerte en los dados haréis las preguntas adecuadas y os iréis acercando a la solución del acertijo excluyendo cada vez más posibilidades. El mejor adivinador recibirá de premio una carta de osito. El objetivo del juego es ser el primero en reunir tres cartas de osito.

Antes de jugar por primera vez

Pegad en el dado blanco los seis adhesivos con colores y en el dado azul los seis adhesivos con motivos.



Preparativos

Cada niño elige una ficha de acertijo. Barajad las cartas con los 36 objetos y ponélas boca arriba formando una cuadrícula de seis por seis cartas. Haced dos mazos con las cartas boca abajo, uno con las cartas de colores y el otro con las cartas de los motivos y tened esos dos mazos preparados para jugar. Estos dos mazos serán los mazos de los acertijos. Haced un mazo también con las cartas de ositos que será el mazo de los premios. Tened los dados preparados.

¿Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza aquel de vosotros que tenga la mayor afición por los osos. Serás el Osito de los Acertijos durante esta ronda y plantearás tu acertijo a los demás niños. Coge los dos mazos de acertijos y busca un color y un motivo sin que los vean tus compañeros de juego. Colócate delante de las dos cartas boca abajo y vuelve a colocar los dos mazos en su sitio.

*Ejemplo: Has elegido las cartas con el color verde y con la taza. Así pues habrá que buscar la **taza verde**.*



Los niños tienen que averiguar la solución paso por paso mediante preguntas.

La cosa funciona de esta manera: Comenzando por el niño que está sentado a tu izquierda, todos los niños, por turno, colocarán su ficha de acertijos sobre una carta de objeto cualquiera. Sobre una carta sólo puede haber una ficha de acertijos. ¡Ojo, Osito de los Acertijos! Si un niño pone su ficha sobre la carta buscada (**taza verde**) debes procurar que no se te note en la cara pues es ahora cuando da comienzo la emocionante ronda de preguntas.



Cuando todos hayan colocado su ficha, el primer niño tirará los dos dados y entonces se decidirá por uno de los dos y te preguntará si tu objeto es del color o del motivo del dado elegido. Tú tendrás que responder diciendo siempre la verdad. A continuación dais la vuelta a todas las cartas de los objetos que quedan descartados.

Ejemplo 1: Tim ha sacado en los dados el color amarillo y el motivo de la regadera. Te pregunta: "¿Es una regadera?"

Tu respuesta será: **«No, es otra cosa.»**
¡Dad la vuelta a las 6 regaderas porque quedan descartadas!

Importante: Si se da la vuelta a cartas sobre las que hay una ficha colocada, los niños afectados podrán colocarlo sobre otro objeto. El orden en la nueva colocación de las fichas se realiza en el sentido de las agujas del reloj comenzando por el niño que está a la izquierda del Osito de los Acertijos.

Ejemplo 2: Ana ha sacado en los dados el color verde y el motivo de la regadera. Te pregunta: "¿Esa cosa, ¿es de color verde?"

Tú responderás: **«Sí, es verde.»**
¡Muy bien! Habéis dado un paso de gigante para conocer la solución. Girad ahora todos los objetos que **no** son de color verde.

A continuación le toca tirar los dados al siguiente niño en posesión del turno y preguntará de nuevo al Osito de los Acertijos por el color o por el motivo.

Importante: Si alguien saca una combinación en los dados con un color y un motivo de los que no quedan ya cartas boca arriba, no podrá entonces preguntar y pasará los dados al siguiente jugador.

La ronda prosigue como máximo hasta que haya tantas cartas boca arriba como jugadores sois. Si un niño no puede colocar su ficha sobre una carta porque no quedan ya, entonces se guardará la ficha.

¡El Osito de los Acertijos revelará ahora su secreto!

Da la vuelta ahora a tus dos cartas de acertijo. ¡El acertijo queda resuelto! El niño que ha puesto su ficha sobre el objeto correcto (**la taza verde**) recibe de premio una carta de osito. Si ningún niño ha acertado será entonces el Osito de los Acertijos quien gane una carta de osito.



Una ronda nueva

Reunid todas las cartas de objetos, barajadlas y volved a ponerlas en una cuadrícula de seis por seis cartas. El Osito de los Acertijos devuelve las dos cartas a sus mazos respectivos, baraja los mazos y se los da al siguiente jugador que será el nuevo Osito de los Acertijos. Da comienzo una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba en el momento en que un niño consigue su tercera carta de osito convirtiéndose así en el ganador de la partida y proclamándose el mejor adivinador de acertijos.

Indovina, indovinello ...

Un allegro gioco colorato per osservare con attenzione, per 2-5 bambini da 3 a 8 anni.

Autori: Inka & Markus Brand
Illustrazioni: Fabian & Christian Jeremies
Durata del gioco: circa 10 minuti

Dotazione del gioco

5 dischetti-indovina in legno
36 carte con 6 oggetti, ognuno in sei colori
6 carte dei colori
6 carte con motivi
12 carte orso
2 dadi
1 foglio con autoadesivi
istruzioni di gioco.

Idea e scopo del gioco

L'orso indovinello ha scoperto qualcosa, ma che cosa sarà mai? Non è blu e neppure è un'automobile. Sarà magari l'annaffiatoio rosso? Con un poco di fortuna ai dadi riuscirte a porre le domande giuste ed allora, escludendo passo dopo passo le varie possibilità, vi avvicinerete alla soluzione dell'indovinello. Il giocatore più bravo a risolvere l'indovinello riceve in premio una carta orso. Scopo del gioco è raccogliere per primi tre carte orso.

Prima di iniziare a giocare

Incollate sul dado bianco gli autoadesivi con le sei macchie di colore e sul dado blu quelli con i sei motivi.



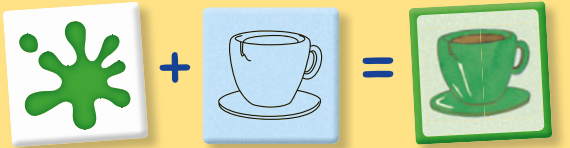
Preparazione del gioco

Ogni bambino sceglie un dischetto-indovina. Mescolate le carte con i 36 oggetti e disponetele scoperte in sei righe per sei colonne. Con le carte dei colori e con quelle con motivi formate due mazzi coperti e teneteli pronti per il gioco. Sono i due mazzi indovinello. Formate un mazzo anche con le carte orso. Sono le carte premio. Preparate i dadi.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che più ama gli orsi. Per questo giro sarai l'orso indovinello e proporrai il tuo indovinello agli altri bambini. Prendi i due mazzi indovinello e scegli in segreto un colore ed un motivo. Metti queste due carte coperte davanti a te e rimetti al loro posto, sempre coperti, i due mazzi di carte.

*Esempio: Hai scelto il colore verde e il motivo della tazza. Si cercherà dunque la **tazza verde**.*



Ponendo delle domande, i bambini dovranno trovare passo dopo passo la soluzione.

Iniziando dal giocatore che siede accanto a te, ogni bambino depone il proprio dischetto-indovina sopra una carta degli oggetti a scelta. Su ogni carta potrà esserci un solo dischetto-indovina. Fa' attenzione, orso indovinello! Se un bambino depone il suo dischetto-indovina sulla carta ricercata (**tazza verde**), farai finta di niente. Infatti l'avvincente serie di domande e risposte deve ancora iniziare.



Non appena tutti i giocatori hanno deposto il proprio dischetto-indovina, il primo bambino lancia i due dadi, sceglie uno dei dadi e ti domanda se il tuo oggetto ha il colore oppure il motivo che è uscito sul dado. Tu devi rispondere senza barare. Girate poi tutte le carte degli oggetti non pertinenti.

Esempio 1: Tommaso ha ottenuto con il suo lancio il colore giallo e il motivo dell'annaffiatoio. Ti chiede: "È un annaffiatoio?"

La tua risposta sarà: **"No, è un'altra cosa"**.
Girate le sei carte-annaffiatoio!

Importante: Se si girano delle carte sulle quali c'è un dischetto-indovina, il bambino a cui quest'ultimo appartiene può collocarlo sopra un nuovo oggetto. Il nuovo giro per spostare i dischetti-indovina si svolge in senso orario, iniziando dal bambino che succede, in senso orario, all'orso indovinello.

Esempio 2: Anna ha ottenuto con il suo lancio il colore verde e il motivo dell'annaffiatoio. Anna domanda: "L'oggetto è di colore verde?"

Tu rispondi: **"Sì, è verde"**.
Molto bene! Vi state avvicinando alla soluzione.
Girate tutti gli oggetti che **non** sono verdi.

Il turno per tirare i dadi passa poi al bambino successivo, che interroga l'orso indovinello sul colore o sul motivo.

Importante: Se esce una combinazione di colore e motivo dei quali tutte le carte sono già coperte, il bambino che ha tirato i dadi non può chiedere nulla e passa i dadi al giocatore successivo.

Il giro prosegue fino a quando restano scoperte tante carte quanti sono complessivamente i giocatori. Quando un bambino non può più collocare il suo dischetto-indovina su una carta vuota, se lo riprende.

L'orso indovinello rivela il suo segreto!

Scopri le tue due carte indovinello. Svelato il segreto! Ricevi in premio una carta orso il bambino che ha collocato il proprio dischetto-indovina sull'oggetto giusto (**tazza verde**). Se nessuno ha indovinato, l'orso indovinello riceve la carta orso.



Nuovo giro

Raccogliete le carte degli oggetti, mescolatele e disponetele di nuovo, scoperte, in sei righe per sei colonne. L'orso indovinello rimette le due carte indovinello sui loro mazzi, mescola i mazzi e li passa al bambino successivo. Questo bambino è il nuovo orso indovinello ed ha inizio un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un bambino ha raccolto tre carte orso. È il migliore nel risolvere indovinelli e vince perciò il gioco.