

EN - INSTRUCTIONS - Three different games in one. The Chronological Order and Lotto games help children to connect time and understand the concepts of before, after and lastly. The Storytelling game provides input cards to spark the imagination and create a host of brand-new tales of their own.

CHRONOLOGICAL ORDER GAME - This game uses the sequence cards with matching coloured bands (three cards with a blue stripe for example) which are put into chronological order on the chrono-board. Laying over the right or wrong strip, if three faces appears then the scene is in the correct chronological order; if not, the order of the cards should be rejigged until the correct sequence is formed. The game continues by sorting the other eight sequences.

MINI LOTTO GAME - Multiple players, each with an equal number of right-wrong strips. Place the scene cards face down on the table. Each child takes a turn to pick a card which goes to the player with the right-wrong strip in the same colour. The first player to complete their sequence wins.

STORYTELLING GAME - Mix up the cards then pick out three (or five) and lay them out on the table in any order, mixing up the colour or chronological order. Encourage the children to make up stories that connect the scenes, letting their imaginations run free. The game can also be played cooperatively: one player picks a card and starts telling a story; the next player then picks a card and continues the story, picking up from where the previous player left off, and so on until the end.

IT - ISTRUZIONI - Con questi materiali si possono svolgere tre tipi di attività. Con il *Gioco delle Sequenze* e la *Tombolina* i bambini imparano a collocare tre scene in sequenza temporale, acquisendo così i concetti di «prima», «dopo» e «infine». Con il gioco *Inventastorie* si usano le cartine per costruire liberamente storie e racconti.

IL GIOCO DELLE SEQUENZE - Si scelgono le cartine delle sequenze che hanno la fascia di uno stesso colore (ad esempio le tre cartine con la fascia blu) e si ricompongono in ordine temporale sulla apposita plancia. Quindi si posiziona la relativa barretta di verifica: se si formano tre faccine, la sequenza delle scene è stata ricostruita correttamente, altrimenti si modifica la posizione delle cartine fino a che non si ottiene la sequenza giusta. Si ripete il gioco riordinando le altre otto sequenze.

TOMBOLINA - Si gioca in 2 o 4 giocatori. Si distribuiscono le barrette di verifica in numero uguale. Le cartine delle scene si mettono coperte sul tavolo. Un bambino (a turno) pesca una cartina, che va assegnata a chi possiede la barretta di verifica di colore corrispondente. Vince chi completa per primo le sue sequenze.

INVENTASTORIE - Si mescolano le cartine, se ne pescano tre (o cinque) e si mettono scoperte sul tavolo, senza rispettare il colore e l'ordine temporale. Quindi si costruisce un racconto collegando le scene delle cartine e lasciandosi ispirare liberamente dalle immagini. Si può giocare anche in modo cooperativo: un giocatore pesca una carta e inizia il racconto; il giocatore successivo ne pesca un'altra e prosegue la storia collegandosi alla situazione precedente e così via fino alla conclusione.

FR - INSTRUCTIONS - Le matériel de jeu permet de mettre en place trois types d'activités différentes. Avec le *Jeu des Séquences* et le *P'tit Loto*, les enfants apprennent à ordonner trois scènes d'une séquence temporelle et acquièrent ainsi les concepts de « avant », « après » et « enfin ». Avec le jeu *Invente une Histoire*, ils utilisent les cartes pour construire des histoires et des récits en toute liberté.

LE JEU DES SÉQUENCES - On commence par choisir les cartes des séquences dont la bande est de la même couleur (par exemple, les cartes identifiées par une bande bleue). On assemble ensuite la séquence composée des trois cartes en respectant l'ordre temporel, en les insérant sur la base prévue à cet effet. On accoste la barre de vérification au bas de la base : si trois visages souriants apparaissent, la séquence est correcte. Dans le cas contraire, on rectifiera la séquence de manière à former la bonne séquence. On répètera la même activité jusqu'à avoir assemblé les huit séquences différentes.

LE P'TIT LOTO - Ce jeu est conçu pour plusieurs joueurs auxquels on distribue le même nombre de barres de vérification. On place ensuite les cartes représentant les scènes sur la table, face cachée. Chacun leur tour, les enfants pêchent une carte, celui dont la barre de vérification est de la même couleur que la carte la prend et la place sur sa base. Le premier à avoir complété sa séquence (ou ses séquences) gagne.

INVENTE UNE HISTOIRE - On mélange les cartes puis on en pêche trois (ou cinq) au hasard avant de les placer face visible sur la table, sans respecter ni la couleur ni la séquence temporelle. Le joueur construit alors une histoire en s'inspirant librement des images et en reliant les scènes entre elles. On peut aussi jouer de manière coopérative : un joueur pêche une carte et commence son récit ; le joueur suivant en pêche une autre et continue l'histoire en reliant son propre récit à la situation précédente et ainsi de suite.

ES- INSTRUCCIONES - Con estos materiales se pueden llevar a cabo tres tipos de actividades. Con el *Juego de las Secuencias* y el *Pequeño Bingo*, los niños aprenden a colocar tres escenas en secuencia temporal, adquiriendo, de esta manera, los conceptos de «antes», «después» e «por fin». Con el juego *Inventahistorias*, se usan las cartas para construir libremente historias y cuentos.

EL JUEGO DE LAS SECUENCIAS - Se escogen las cartas de las secuencias que tienen la franja del mismo color (por ejemplo, las tres cartas con la franja azul) y se montan en orden temporal en el marco adecuado. Entonces se coloca la correspondiente barra de verificación: si salen tres cartas, la secuencia de las escenas está correctamente formada; de lo contrario, se modifica la posición de las cartas hasta conseguir la secuencia correcta. Se repite el juego ordenando las demás secuencias.

PEQUEÑO BINGO - Juegan varios niños, que se reparten las barritas de verificación en un número igual. Las cartas de las escenas se colocan cubiertas sobre la mesa. Un niño (por turnos) roba una carta, que se asigna a quien posea la barrita de verificación del color correspondiente. Gana el primero en completar su secuencia (o secuencias).

INVENTAHISTORIAS - Se mezclan las cartas, se roban tres (o cinco) y se colocan boca arriba sobre la mesa, sin respetar el color ni el orden temporal. Entonces se crea una historia uniendo las escenas de las cartas y dejándose inspirar libremente por las imágenes. También se puede jugar de manera cooperativa: un jugador roba una carta y empieza la historia; el siguiente jugador roba otra y continúa con la historia, enlazándola con la situación anterior y así hasta terminar.

DE- ANLEITUNG - Mit diesen Materialien lassen sich drei Arten von Aktivitäten durchführen. Bei dem *Sequenzspiel* und dem *Bingo-Spiel* lernen die Kinder, jeweils drei Szenen in die richtige zeitliche Abfolge zu bringen, und werden mit den Begriffen „davor“, „zwischen drin“ und „danach“ vertraut. Bei dem Spiel „*Geschichten erfinden*“ werden die Karten verwendet, um frei Geschichten und Erzählungen zu erschaffen.

SEQUENZSPIEL - Es werden drei Sequenzkarten gewählt, deren Band die gleiche Farbe hat (z.B. die drei Karten mit blauem Band), und in der zeitlichen Abfolge auf der Legeunterlage zusammengesetzt. Danach wird die entsprechende Kontrollkarte angelegt: Wenn drei lachende Gesichter zu sehen sind, wurden die Szenen in der richtigen Abfolge angeordnet. Andernfalls wird die Position der Karten so lange verändert, bis die Abfolge richtig ist. Das Spiel wird mit den anderen acht Sequenzen wiederholt.

BINGO-SPIEL - Mehrere Kinder spielen zusammen und verteilen die Kontrollkarten in jeweils gleicher Anzahl untereinander. Die Karten der Szenen werden umgedreht auf der Spielfläche verteilt. Die Kinder ziehen der Reihe nach je eine Karte, die jeweils derjenige Spieler erhält, der die Kontrollkarte mit der entsprechenden Farbe besitzt. Der Spieler, der seine Sequenz (oder seine Sequenzen) als Erster vervollständigt, gewinnt.

GESCHICHTEN ERFINDEN - Die Karten werden gemischt. Anschließend werden drei (oder fünf) Karten gezogen und aufgedeckt auf der Spielfläche verteilt, ohne dabei auf die Farbe oder die zeitliche Abfolge zu achten. Nun wird eine Geschichte erschaffen, indem die Szenen auf den Karten miteinander verbunden werden. Dabei kann man sich frei von den Abbildungen inspirieren lassen. Auch eine kooperative Spielvariante ist möglich: Ein Spieler zieht eine Karte und beginnt die Erzählung. Der nächste Spieler zieht eine weitere Karte und setzt die Geschichte fort, wobei er an die vorherige Situation anknüpft. So geht es abwechselnd weiter bis zum Ende der Geschichte.

PT- INSTRUÇÕES - Com estes materiais, é possível desenvolver-se três tipos de atividade. Com o *Jogo das Sequências* e do *Bingo*, as crianças aprendem a colocar três cenas em sequência temporal, adquirindo assim os conceitos de «antes», «depois» e «por último». Com o jogo *Inventastórias*, usam-se as cartas para construir livremente histórias e contos.

O JOGO DAS SEQUÊNCIAS - Escolhem-se as cartas das sequências que têm a faixa da mesma cor (por exemplo, as três cartas com a faixa azul) e organizam-se temporalmente na respetiva placa. Em seguida, posiciona-se a respetiva barra de verificação: se se formarem três faces, a sequência das cenas foi reconstruída corretamente, caso contrário, altera-se a posição das cartas até se obter a sequência certa. Repete-se o jogo organizando-se as outras oito sequências.

BINGO - É jogado por várias crianças pelas quais se distribuem as barras de verificação em número igual. As cartas das cenas são colocadas viradas para baixo na mesa. Uma criança (à vez) pesca uma carta, que deve ser atribuída a quem possui a barra de verificação da cor correspondente. Vence quem primeiro completar a sua sequência (ou sequências).

INVENTAESTÓRIAS - Misturam-se as cartas, pescando-se três (ou cinco) e colocam-se viradas para cima na mesa, sem respetar a cor e a ordem temporal. Em seguida, constrói-se uma história ligando-se as cenas das cartas e inspirando-se livremente nas imagens. Pode jogar-se também de forma cooperativa: um jogador pesca uma carta e começa a história; o jogador seguinte, pesca outra e continua a história ligando-se à situação anterior e assim por diante até a conclusão.