

KIDS

DESIGN



4-7

EN *1 or more players*

Each player takes a whiteboard and they take turns, first using the marker pen to draw. The turn player spins the category token to determine the category of the challenge (animals or objects*). They then start to draw a subject from the category determined by the token on their whiteboard, incorporating the coloured shapes in their composition. Once they have finished their drawing, they pass the marker pen to the other player. Each player has two minutes to create their drawing. Once they have finished their drawings, the players – with the help of a judge, if necessary – decide which is the more beautiful of the two. The player with the most beautiful drawing wins a victory token, and the next turn then begins (the second player starts the turn this time). The first to win 3 victory tokens wins the game.

Go to our site and discover so many educational tips!

IT *1 o più giocatori*

Ogni giocatore prende una lavagnetta e, a turno, usa per primo il pennarello per disegnare. Il giocatore di turno lancia in aria il gettone-categorie per determinare la categoria della sfida (animali o oggetti*). Quindi comincia a disegnare un soggetto della categoria determinata dal gettone sulla propria lavagnetta, utilizzando nella composizione anche le forme colorate. Terminato il disegno,

passa il pennarello all'avversario. Ciascun giocatore ha due minuti di tempo per realizzare il disegno. Finiti i disegni, i giocatori, anche con l'aiuto di un giudice (se necessario), decidono qual è il più bello tra i due. Il giocatore con il disegno più bello ottiene un gettone-vittoria e si procede con un'altra manche (inizierà il turno il secondo giocatore). Il primo che conquista 3 gettoni-vittoria vince la partita.

Vai sul nostro sito e scopri tanti suggerimenti didattici!

FR 1 ou plusieurs joueurs

Tous les joueurs se munissent d'une ardoise et, chacun leur tour, utilisent le feutre pour dessiner. Le joueur dont c'est le tour lance le jeton-catégorie en l'air afin de déterminer la catégorie du défi (animaux ou objets*). Une fois la catégorie déterminée, le joueur commence à dessiner un sujet appartenant à la catégorie en question sur son ardoise en utilisant également les formes colorées. Une fois qu'il a complété son dessin, il passe le feutre à l'adversaire. Chacun des joueurs dispose de deux minutes pour réaliser son dessin. Une fois que tous les joueurs ont complété leur dessin, ils décident, avec l'aide d'un juge (si nécessaire), quel est le plus beau dessin des deux. Celui qui a réalisé le plus beau dessin, gagne un jeton-victoire et on entame une deuxième manche (cette fois-ci ce sera le deuxième joueur à commencer). Le premier à gagner 3 jetons-victoire remporte la partie.

De nombreuses suggestions pédagogiques vous attendent sur notre site !

ES 1 o varios jugadores

Cada jugador coge una pizarra y, por turnos, es el primero en usar el rotulador para dibujar. El jugador de turno lanza al aire la ficha-categoría para determinar la categoría del reto (animales u objetos*). Entonces empieza a dibujar un sujeto de la categoría determinada por la ficha en su pizarra, empleando en la composición también las formas de colores. Al acabar el dibujo, le pasa el rotulador al otro jugador. Cada jugador tiene dos minutos para realizar su dibujo.

Al acabar los dibujos, los jugadores, con la ayuda de un juez (si es necesario), deciden cuál es el más bonito de los dos. El jugador con el dibujo más bonito consigue una ficha-victoria y se continúa con otra ronda (empezará el turno el segundo jugador). El primero en conseguir 3 fichas-victoria gana la partida.
¡Visita nuestra página web y descubre nuestras sugerencias didácticas!

DE 1 oder mehr Spieler

Beide Spieler nehmen eine Tafel und zeichnen jeweils abwechselnd als Erster mit dem Stift.

Der Spieler am Zug wirft die Kategoriemarke in die Luft, um die Kategorie des Wettkampfs zu bestimmen (Tiere oder Gegenstände*). Danach beginnt er, ein Motiv aus der von der Marke festgelegten Kategorie auf seiner Tafel zu zeichnen. Er kann für seine Komposition auch die bunten Formen verwenden. Wenn er fertig ist, gibt er seinem Spielgegner den Stift. Jeder Spieler hat zwei Minuten Zeit, um die Zeichnung anzufertigen. Wenn die Zeichnungen fertig sind, entscheiden die Spieler, welche der beiden schöner ist, gegebenenfalls auch mit Hilfe eines Schiedsrichters. Der Spieler mit der schöneren Zeichnung erhält eine Siegmarke und eine weitere Runde beginnt (der zweite Spieler ist diesmal als Erster an der Reihe) Der Spieler, der als Erster 3 Siegmarken ergattert, gewinnt das Spiel.

Gehen Sie auf unsere Website und entdecken Sie viele pädagogische Tipps!

PT 1 ou mais jogadores

Cada jogador tira um quadro e, à vez, usa primeiro o marcador para desenhar. O jogador que tem a vez lança ao ar a ficha das categorias para determinar a categoria do desafio (animais ou objetos*). Em seguida, começa a desenhar no seu quadro uma figura da categoria determinada pela ficha, utilizando também as formas coloridas para realizar a composição. Depois de terminar o desenho,

passa o marcador ao adversário. Cada jogador tem dois minutos para realizar o desenho. Depois de terminarem os desenhos, os jogadores, também com a ajuda de um juiz (se necessário), decidem qual é o mais belo dos dois. O jogador com o desenho mais belo recebe uma ficha de vitória e prossegue com outra ronda (o segundo jogador começará a ronda). O primeiro que obtiver 3 fichas de vitória ganha o jogo.

Visita a nossa página web para mais sugestões didáticas!



*



ANIMALS
ANIMALI
ANIMAUX
ANIMALES
TIERE
ANIMAIS

OBJECTS
OGGETTI
OBJETS
OBJETOS
GEGENSTÄNDE
OBJETOS