

EN




The game encourages children to cooperate with each other. The purpose of the game is to talk and make up stories together.

MATERIALS

60 tokens: each with a picture of a situation or object that the children will be familiar with and to which they will have a psychological response. The images will be easy for them to relate to and use as a starting point for a story.

Puzzle chain: a long puzzle formed of 12 pieces on which the players place twelve tokens. The sequence of tokens changes colour every four pieces.

Spinner: split into six wedges/sections

-  • **MEMORY:** the players describe a memory featuring the object on their token. *Example: It happened once that... one day I went... etc.*
-  • **DESCRIPTION:** the players describe an aspect or characteristic of the object featured on their token. *Example: I can play football with a ball.. Balls are round...*
-  • **MAKE-BELIEVE:** the players make up story featuring the object on their token. *Example: Once upon a time...*
In this version, the children can also choose to make up a single story that connects the various objects/things on the tokens.

RULES

Spread the tokens out on the table/floor, face down; assemble the puzzle chain and place it in the centre of the table/floor. The youngest player spins the spinner. The arrow indicates the play mode: memory, description or make-believe. The players take turns to pick up a token, place it on the token chain and perform the activity shown on the spinner. Once there are four tokens in the chain, the next player turns the spinner again and the symbol selected becomes the new playing mode. The game has been successfully completed when there are twelve tokens on the puzzle chain.

IT




Il gioco favorisce la cooperazione tra i bambini. Lo scopo del gioco è quello di raccontate, parlare e inventare storie tutti insieme.

MATERIALI

60 gettoni: rappresentano immagini e situazioni significative, vicine al vissuto dei bambini e favoriscono una stimolazione psicologica; li invogliano cioè a raccontare in modo spontaneo e naturale.

Puzzle catena: è un lungo puzzle composto da dodici pezzi sui quali i bambini possono posizionare dodici gettoni. La sequenza dei gettoni cambia colore ogni 4 pezzi.

Spinner: è suddiviso in 6 spicchi/sezioni

-  • **RICORDO:** i bambini rievocano un ricordo che ha per protagonista il soggetto pescato. *Esempio: una volta mi è successo che... Un giorno sono andato... e così via.*
-  • **DESCRIZIONE:** i bambini descrivono un aspetto, una caratteristica relativa al soggetto in questione. *Esempio: con la palla posso giocare a calcio... La palla è tonda...*
-  • **FATTO INVENTATO:** i bambini inventano una storia a partire dal soggetto pescato. *Esempio: c'era una volta...*
In questa variante, i bambini possono anche inventare un'unica storia collegando tra loro gli oggetti, soggetti pescati.

REGOLAMENTO DI GIOCO

I bambini dispongono tutti i gettoni sul piano di gioco coperti; montano il puzzle catena e lo posizionano al centro del piano di gioco. Il giocatore più piccolo gira lo spinner. La freccia determinerà la modalità di gioco: ricordo, descrizione o fatto inventato; a turno i bambini pescano un gettone, lo posizionano sul puzzle catena ed eseguono il compito indicato dallo spinner. Dopo aver posizionato quattro gettoni, il bambino di turno gira di nuovo lo spinner e, in base al simbolo che uscirà, si stabilirà una nuova modalità di narrazione. Si vince quando si riescono a posizionare dodici gettoni sul puzzle catena.

FR

Voici un jeu qui favorise la coopération entre enfants. Le but du jeu est de raconter, parler et inventer des histoires tous ensemble.


LE MATÉRIEL


60 jetons : des images et des situations significatives, proches du vécu des enfants, sont représentées sur les jetons, elles favorisent ainsi la stimulation psychologique, c'est-à-dire qu'elles encouragent les joueurs à raconter de manière spontanée et naturelle.

Puzzle plateau : il s'agit d'un long puzzle en chaîne composé de douze pièces sur lesquelles les enfants peuvent positionner douze jetons. La séquence des jetons change de couleur toutes les quatre pièces.

Girouette : elle est divisée en 6 quartiers/sections

-  • **SOUVENIR :** les enfants doivent évoquer un souvenir dont le thème principal est lié au sujet qu'ils viennent de pêcher. *Par exemple : une fois, il m'est arrivé... Un jour je suis allée... et ainsi de suite.*

 • **DESCRIPTION** : les enfants décrivent un aspect ou une caractéristique qui a un rapport avec le sujet pêché. *Exemple : je joue au foot avec le ballon... Le ballon est rond...*

 • **UN FAIT INVENTÉ** : les enfants inventent une histoire à partir du sujet pêché. *Exemple : il était une fois...*
Dans cette variante de jeu, les enfants peuvent également inventer une seule histoire reliant les objets et les sujets pêchés entre eux.

RÈGLEMENT DU JEU

Les enfants placent tous les jetons face cachée sur la surface de jeu. Ils assemblent ensuite le puzzle plateau et le placent au centre de la surface de jeu. Le joueur le plus jeune fait tourner la girouette. La flèche de la girouette déterminera le type de récit : souvenir, description ou fait inventé. Chacun leur tour, les enfants pêchent un jeton le placent sur le plateau et exécutent l'action indiquée par la girouette. Une fois que quatre jetons ont été placés sur le plateau, le joueur dont vient le tour fait à nouveau tourner la girouette : le symbole indiqué par la flèche imposera un nouveau type de narration. Le jeu prend fin lorsque les enfants ont placé douze jetons sur le puzzle plateau.

ES

El juego favorece la cooperación entre los niños. El objetivo del juego es el de hablar, inventar y contar historias todos juntos.


LOS MATERIALES


60 fichas: representan imágenes y situaciones significativas, cercanas a las experiencias de los niños, y favorecen una estimulación psicológica: es decir, los animan a contar de una manera espontánea y natural.

Puzzle cadena: es un largo puzzle formado por doce piezas sobre las que los niños pueden colocar doce fichas. La secuencia de las fichas cambia de color cada 4 piezas.

Spinner: está dividido en 6 secciones

 • **RECUERDO**: los niños evocan un recuerdo que tenga como protagonista el sujeto pescado. *Ejemplo: una vez me pasó que... Un día fui... y así.*

 • **DESCRIPCIÓN**: los niños describen un aspecto, una característica relativa al sujeto en cuestión. *Ejemplo: con la pelota puedo jugar al fútbol... La pelota es redonda...*

 • **HECHO INVENTADO**: los niños se inventan una historia a partir del sujeto pescado. *Ejemplo: érase una vez...* **En esta variante, los niños también pueden inventar una historia única uniendo entre ellos los objetos y sujetos pescados.**

REGLAMENTO DE JUEGO

Los niños colocan todas las fichas tapadas sobre la superficie de juego; montan el puzzle en cadena y lo colocan en el centro de la superficie de juego. El jugador más joven gira el spinner. La flecha determina la modalidad de juego: recuerdo, descripción o hecho inventado. Por turnos, los niños pescan una ficha, la colocan sobre la cadena y hacen lo que el spinner les dice que hagan. Tras colocar cuatro fichas, el niño de turno vuelve a girar el spinner y, según el símbolo que salga, se establece una nueva modalidad de narración. Se gana cuando se logra colocar doce fichas sobre el puzzle en cadena.

DE

Das Spiel fördert die Kooperation unter Kindern. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam Geschichten zu erfinden und zu erzählen und über sie zu sprechen.


DIE MATERIALIEN

60 Spielmarken: Sie stimulieren mit inhaltsreichen Bildern und Situationen, die erlebten Erfahrungen der Kinder nahekommen, die Denkfähigkeit und regen die Kinder zum spontanen und natürlichen Erzählen an.

Reihenpuzzle: Ein langes Puzzle, das aus zwölf Teilen besteht, auf denen die Kinder zwölf Spielmarken ablegen können. Die Abfolge der Spielmarken ändert alle 4 Teile die Farbe.

Spinner: Er ist in 6 Teilbereiche/Abschnitte unterteilt.

 • **ERINNERN**: Die Kinder beschwören eine Erinnerung herauf, deren wichtigstes Element das gezogene Motiv ist. *Beispiel: Einmal passierte mir, dass ... An einem Tag ging ich ... und so weiter.*

 • **BESCHREIBEN**: Die Kinder beschreiben einen Aspekt, ein Merkmal oder etwas anderes, das mit dem jeweiligen Motiv zusammenhängt. *Beispiel: Mit dem Ball kann ich Fußball spielen ... Der Ball ist rund ...*

 • **ERFINDEN**: Die Kinder erfinden eine Geschichte, die mit dem gezogenen Motiv anfängt. *Beispiel: Es war einmal ...*
Bei dieser Variante können die Kinder auch eine einzige Geschichte erfinden, in der die gezogenen Motive und Gegenstände miteinander verknüpft werden.

SPIELREGELN

Die Kinder verteilen alle Spielmarken umgedreht auf der Spielfläche. Dann setzen sie das Reihenpuzzle zusammen und legen es in die Mitte der Spielfläche. Der jüngste Spieler dreht den Spinner. Der Pfeil bestimmt die Spielvariante: ERINNERN, BESCHREIBEN oder ERFINDEN. Die Kinder ziehen der Reihe nach eine Spielmarke, legen sie auf das Reihenpuzzle und führen die vom Spinner angegebene Aufgabe aus. Nachdem vier Spielmarken abgelegt wurden, dreht das Kind, das dran ist, erneut den Spinner. Je nach ausgewähltem Symbol wird eine neue Spielvariante für das Storytelling festgelegt. Das Spiel ist beendet, wenn zwölf Marken auf dem Reihenpuzzle abgelegt werden konnten.