



Magic House

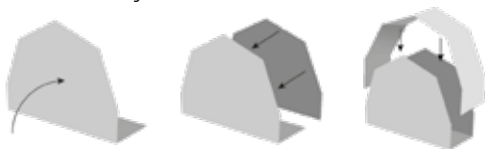
Shape Sorter



CONTENT: Magic house to assemble; 10 character tiles; 10 shaped trees.

HOW TO PLAY

1. How to assemble the magic house:



Now separate the character tiles from the trees. The characters are from the novels of Sir James Matthew Barrie and are:



2. Once the magic house has been assembled and the box closed, observe the openings on the roof... each corresponds to a specific tree tile. Insert them all! You have now completed Peter Pan and the Lost Boys' underground hideout, which is protected by fantastic undergrowth. You also have a base to finish "furnishing" the whole environment.

3. Hide the characters in the cottage: you will protect them from the evil Captain Hook and his crew of pirates.

Now take a close look at the base of each tree tile and look for the character tile of the same size: pull out the trees and slide each character into their unique slot.

4. Once you have put all the characters back into the house, open the box and have fun with the five setting and storytelling games. Now try to invent new stories, here are some ideas:

MAGIC MUSHROOM OR... HOOK? A giant mushroom has sprung up on the hideout roof but not by magic... This wild idea comes from Captain Hook, who has disguised himself as a mushroom to spy on Peter and his friends! Invent what happens next and how the adventure ends.

FAIRY TALES, MERMAIDS AND ENCHANTED BOOKS It is nighttime. Peter is on the big bed with Nibs, Wendy, John and Michael: he is about to read the tale of the blue haired mermaid that he met during one of his many adventures. Help him by inventing your own story!

STEAMING HOT TEA Wendy has invited Tinker Bell for tea to make peace. The two of them often quarrel, because the fairy is jealous. At five in the afternoon Tinker Bell arrives and, surprisingly, makes the cups and teapot disappear with a spell... What will Wendy do? Will she get Peter to help her? Will she call Tiger Lily? Or will she do something else?

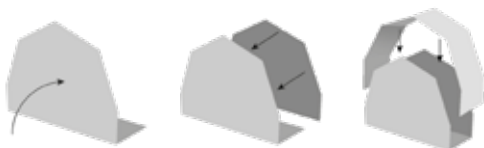
CROCODILE TEETH Hook's enemy, the crocodile, hides on the roof of the house: he can feel that the pirate is near. Too bad that the alarm clock in his belly rings just as Peter and Nib appear! With a somersault in the air, Peter...

HAPPY THOUGHTS! Peter wants to teach Wendy, John and Michael to fly. It takes a lot of happy thoughts to do so... Invent them and then shout them out together with Peter!

CONTENU: Maison enchantée à assembler ; 10 cartes-personnages ; 10 arbres prédécoupés.

RÈGLES DU JEU

1. Assemble la maison enchantée en suivant les instructions :



Maintenant sépare les formes-personnages des formes-arbres. Les personnages sont extraits des romans de James Matthew Barrie et sont les suivants :



2. Assemble la maison enchantée, referme la boîte et observe les fissures sur le toit... à chacune d'elles correspond une seule forme-arbre. Encastre-les toutes ! De cette manière, tu complèteras le refuge souterrain de Peter Pan et des enfants perdus, protégé par un sous-bois fantastique. Tu disposes également d'une base pour aménager l'environnement.

3. Cache les personnages de l'histoire dans la maison pour les protéger du méchant capitaine Crochet et de sa bande de pirates.

Maintenant, observe bien la base de chacune des formes-arbres et cherche la forme-personnage de la même dimension : retire l'arbre et enfle le personnage dans la fissure correspondante.

4. Une fois que tous les personnages seront dans la maison, ouvre la boîte et amuse-toi avec les cinq jeux de rôle et de narration. Maintenant, invente autant d'histoires que tu veux, voici quelques suggestions...

CHAMPIGNON MAGIQUE OU... CROCHET ? Un champignon géant a poussé sur le toit mais pas par magie... Cette idée farfelue est du capitaine Crochet qui s'est déguisé en champignon pour espionner Peter Pan et ses amis ! Invente la suite et la chute de l'histoire.

FABLES, SIRÈNES ET LIBRE ENCHANTÉS La nuit vient de tomber. Peter Pan est allongé sur le grand lit avec l'enfant perdu, Wendy, Jean et Michel : il s'apprête à lire la fable de la sirène aux cheveux bleus, qu'il a rencontrée lors d'une de ses nombreuses aventures. Aide-le à inventer une fable toute à toi !

UN THÉ FUMANT Wendy a invité la fée Clochette à prendre le thé, pour faire la paix. En effet, elles se disputent souvent parce que la fée est jalouse. A cinq heures de l'après-midi, la fée Clochette arrive et fait disparaître par enchantement la théière et les tasses... Que fera Wendy ? Demandra-t-elle de l'aide à Peter Pan ou à Lili la Tigresse ? Ou encore... ?

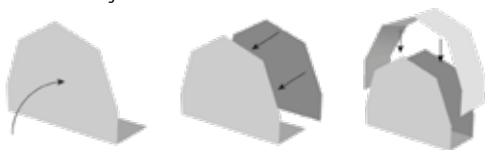
LES DENTS DU CROCODILE Sur le toit de la maison se cache le crocodile, ennemi juré du capitaine Crochet : il sent bien que Crochet n'est pas loin. Dommage que le réveil qui est dans son ventre se mette sonner juste au moment où Peter Pan et l'enfant perdu sont en train de sortir ! Peter fait une cabriole et...

DES PENSÉES POSITIVES ! Peter Pan veut apprendre à voler à Wendy, Jean et Michel. Ils auront besoin de pensées positives... Invente-les et prononce-les à voix haute !

CONTENUTO: Casetta magica da costruire; 10 tessere-personaggio; 10 alberi sagomati.

COME SI GIOCA

1. Monta la casetta magica così:



Ora separa le forme-personaggio dalle forme-albero. I personaggi sono tratti dai romanzi di James Matthew Barrie e sono:



2. Montata la casetta magica e chiusa la scatola, osserva le fessure che sono sul tetto... a ciascuna corrisponde una delle forme-albero. Incastrale tutte! In questo modo, completi il rifugio sotterraneo di Peter Pan e dei bimbi sperduti, che sarà protetto da un fantastico sottobosco. Hai a disposizione anche una base per "arredare" l'ambiente.

3. Nascondi nella casetta i protagonisti della storia: li proteggerai dal malvagio Capitan Uncino e dalla sua teppa di pirati. Osserva bene la base di ciascuna forma-albero e cerca la tessera-personaggio della stessa dimensione. Sfila la forma-albero e fai scivolare ciascun personaggio nella fessura.

4. Una volta riportati tutti i personaggi nella casetta, apri la scatola e divertiti con le cinque attività di ambientazione e narrazione. Prova ad inventare tante storie, ecco alcuni suggerimenti.

FUNGO MAGICO O... UNCINO? *Un fungo gigante è spuntato sul tetto ma non per magia... L'idea strampalata è di Capitan Uncino, che si è travestito da fungo per spiare Peter e i suoi! Inventa cosa succede dopo e come va a finire la storia.*

FAVOLE, SIRENE E LIBRI FATATI *La notte è scesa. Peter è sul lettone con Pennino, Wendy, Gianni e Michele: sta per leggere la favola della Sirena dai capelli celesti, conosciuta in una delle tante avventure. Aiutalo inventando una favola tutta tua!*

TÈ FUMANTE *Wendy ha invitato Campanellino a prendere il tè per fare pace. Le due litigano spesso, perché la fatina è gelosa. Alle cinque del pomeriggio, Campanellino arriva e, a sorpresa, fa sparire con un incantesimo tazze e teiera... Cosa farà Wendy? Si farà aiutare da Peter o chiamerà Giglio Tigrato? Oppure?*

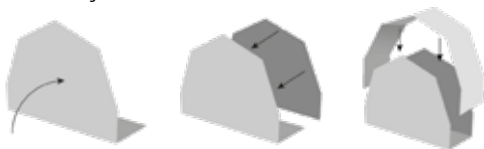
DENTI DI COCCODRILLO *Sul tetto della casetta il Coccodrillo, nemico di Uncino, sente che il pirata è vicino. Peccato che la sveglia che ha nel pancione si metta a trillare proprio mentre Peter e Pennino si affacciano! Con una capriola in aria, Peter... Continua tu.*

PENSIERI FELICI! *Peter vuole insegnare a volare a Wendy, Gianni e Michele. Occorrono tanti pensieri felici... Inventali e poi gridali tu insieme a lui!*

Contenido: Casita mágica para construir; 10 tarjetas-personaje; 10 árboles perfilados.

CÓMO SE JUEGA

1. Monta la casita mágica así:



Ahora separa las formas-personaje de las formas-árbol. Los personajes están inspirados en las novelas de James Matthew Barrie y son:



2. Tras montar la casita mágica y cerrar la caja, observa las ranuras sobre el tejado... a cada una de ellas le corresponde una sola forma-árbol. ¡Encájalas todas! De esta manera completas el refugio subterráneo de Peter Pan y de los niños perdidos, protegido por un magnífico bosque. También tienes disponible una base para "decorar" el ambiente.

3. Esconde en la casita a los protagonistas del cuento: así los protegerás del malvado capitán Garfio y de su tropa de piratas.

Ahora observa con atención la base de cada forma-árbol y busca la forma-personaje del mismo tamaño: quita la forma-árbol y desliza cada personaje en su ranura correspondiente.

4. Cuando hayas llevado a todos los personajes en la casita, abre la caja y diviértete con los cinco juegos de ambientación y narración. Ahora prueba a inventar historias diferentes, aquí tienes algunas ideas...

SETA MÁGICA O... ¿GARFIO? *Sobre el tejado ha salido una seta gigante, pero no por arte de magia... ¡Es una descabellada idea de capitán Garfio, que se ha disfrazado de seta para espiar a Peter Pan y a los suyos! Invéntate lo que ocurre después y cómo acaba.*

CUENTOS, SIRENAS Y LIBROS ENCANTADOS *Ya es de noche. Peter está sobre la cama con Nibs, Wendy, John y Michael: van a leer el cuento de la sirena del pelo azul, que conoció en una de sus muchas aventuras. ¡Ayúdalo inventándote tu propio cuento!*

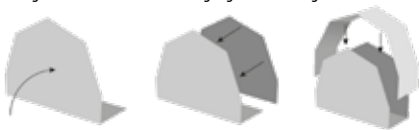
TÉ HUMEANTE *Wendy ha invitado a Campanilla a tomar el té para hacer las paces. Las dos discuten a menudo, porque la pequeña hada está celosa. A las cinco de la tarde, Campanilla llega y, por sorpresa, hace desaparecer, con un hechizo, las tazas y la tetera... ¿Qué hará Wendy? ¿Le pedirá ayuda a Peter Pan o a Tiger Lily? ¿O qué más?*

DIENTES DE COCODRILLO *Sobre el tejado de la casita se esconde el cocodrilo enemigo de Garfio: siente que el pirata está cerca. ¡Qué mala suerte que el despertador que lleva en su barriga empiece a sonar justo mientras Peter y Nibs se asoman! Con una voltereta en el aire, Peter...*

¡PENSAMIENTOS FELICES! *Peter quiere enseñarle a volar a Wendy, a John y a Michael. Hacen falta muchos pensamientos felices... ¡Invéntalos y grítalos tú también junto a ellos!*

Inhalt: Magische kleine Haus zum Zusammenbauen; 10 Figuren-Bildkarten; 10 geformte Bäume.
SO WIRD GESPIELT

1. Baue das magische kleine Haus unter Befolgung der Abbildungen zusammen:



Trenne nun die Figuren-Bildkarten von den geformten Bäumen. Bei den Figuren handelt es sich um Figuren aus den Büchern von James Matthew Barrie, und zwar:



2. Nachdem du das magische kleine Haus zusammengebaut und die Schachtel geschlossen hast, betrachte aufmerksam die Schlitz im Dach: Jedem Schlitz entspricht jeweils ein einziger geformter Baum. Stecke in jeden Schlitz den richtigen Baum! Auf diese Weise vervollständigst du den unterirdischen Unterschlupf von Peter Pan und den verlorenen Jungs, den ein fantastisches Unterholz schützt. Mit der Unterseite des Hauses kannst du den Raum auch „einrichten“.

3. Verstecke die Hauptfiguren der Geschichte in dem kleinen Haus: So schützt du sie vor dem bösen Captain Hook und seiner Piratenbande.

Danach schau dir die Basis eines jeden geformten Baumes genau an und suche für eine jede die Figuren-Bildkarte mit der gleichen Breite: Ziehe die geformten Bäume einen nach dem anderen heraus und lasse jeweils die entsprechenden Figur durch den Schlitz rutschen.

4. Wenn du alle Figuren in das kleine Haus gebracht hast, öffne die Schachtel und hab Spaß bei den fünf Erzählspielen mit Umgebungsbezug. Nun versuche, viele andere Geschichten zu erfinden, hier sind einige Anregungen ...

MAGISCHER PILZ ODER ... CAPTAIN HOOK? Ein Riesenpilz ist auf dem Dach erschienen, aber nicht durch Magie ... Die verrückte Idee ist von Captain Hook: Er hat sich als Pilz verkleidet, um Peter und seine Freunde auszuspionieren! Denk dir aus, was als nächstes passiert und wie die Geschichte wohl endet!

MÄRCHEN, MEERJUNGFRAUEN UND ZAUBERHAFT BÜCHER Es ist Nacht geworden. Peter liegt mit Nibs, Wendy, John und Michael auf dem großen Bett: Er will gerade das Märchen von der Meerjungfrau mit den hellblauen Haaren lesen, die er in einem der vielen Abenteuer kennengelernt hat. Hilf ihm dabei und erfinde dein ganz eigenes Märchen!

DAMPFENDER TEE Wendy hat Tinker Bell zum Tee eingeladen, um sich mit ihr zu versöhnen. Die beiden streiten sich oft, weil die Fee eifersüchtig ist. Als Tinker Bell um fünf Uhr nachmittags kommt, lässt sie mit einem Zauber Tassen und Teekanne verschwinden ... Was wird Wendy wohl tun? Lässt sie sich von Peter helfen oder ruft sie Tiger Lily zu Hilfe? Oder was meinst du?

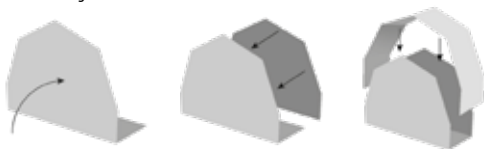
KROKODILZÄHNE Auf dem Dach des kleinen Hauses hat sich das Krokodil versteckt, das besonders gerne Captain Hook verfolgt: Es spürt, dass der Pirat in der Nähe ist. Schade für das Krokodil, dass der Wecker in seinem Bauch gerade in dem Moment zu klingeln beginnt, als Peter und Nibs heraus schauen! Peter macht einen Purzelbaum in der Luft und ...

GLÜCKLICHE GEDANKEN! Peter will Wendy, John und Michael das Fliegen beibringen. Dafür brauchen sie viele glückliche Gedanken ... Erfinde sie und rufe sie gemeinsam mit ihm laut aus!

Conteúdo: Casa mágica para construir; 10 cartões-personagem; 10 árvores perfiladas.

COMO JOGAR

1. Monta a casa mágica assim:



Agora separa as formas-personagem das formas-árvores. As personagens são retiradas dos romances de James Matthew Barrie e são:



2. Depois de montares a casa mágica e fechares a caixa, observa as fissuras no telhado ... a cada uma corresponde uma forma-árvore. Encaixa-as todas! Desta forma, completas o refúgio subterrâneo de Peter Pan e das crianças perdidas, protegido por uma fantástica vegetação. Tens também à disposição uma base para “decorar” o ambiente.

3. Esconde os protagonistas da história na casa: protege-os do malvado Capitão Gancho e do seu bando de piratas.

Agora observa bem a base de cada forma-árvore e procura a forma-personagem com o mesmo tamanho: tira a forma-árvore e faz deslizar cada personagem na fissura.

4. Depois de voltares a colocar todas as personagens na casa, abre a caixa e diverte-te com os cinco jogos de ambientação e narração. Agora experimenta inventar muitas histórias. Tens aqui algumas ideias ...

COGUMELO MÁGICO OU... GANCHO? Um cogumelo gigante surgiu no telhado, mas não por magia... A ideia maluca é do Capitão Gancho, que se disfarçou de cogumelo para espiar o Peter e os seus amigos! Inventa o que acontece e como irá acabar.

FÁBULAS, SEREIAS E LIVROS DE FADAS A noite caiu. Peter está na cama com Nibs, Wendy, João e Miguel: está prestes a ler a fábula da sereia dos cabelos azul-celeste, que conheceu numa das suas muitas aventuras. Ajuda-o inventando a tua própria história!

CHÁ FUMEGANTE A Wendy convidou a Sininho para tomar um chá e fazerem as pazes. As duas costumam zangar-se, porque a fada é ciumenta. Às cinco da tarde, a Sininho chega e, surpreendentemente, faz as xícaras e a chaleira desaparecerem com um feitiço ... O fará a Wendy? Irá pedir ajuda ao Peter ou chamará a Tigrinha? Ou?

DENTES DE CROCODILO No teto da casa esconde-se um crocodilo inimigo do Capitão Gancho: ouve o pirata por perto. Só que o despertador que tem na sua barriga começa a dar horas no momento em que Peter e Nibs espertam para fora! Com uma cambalhota no ar, Peter...

PENSAMENTOS FELIZES! Peter quer ensinar a Wendy, o João e o Miguel a voar. São necessários muitos pensamentos felizes... Inventa-os e depois grita-os juntamente com ele!



lifelong playing, lifelong learning!

Design and illustrations: Giulia Serafin

MU27996 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy