

IT COME GIOCARE

Preparazione del gioco

- Posizionare i 24 feltri in ordine sparso sul tavolo.
- Mettere le 12 stelle premio accanto alla macchinetta.
- Indossare la fascetta in modo che il velcro possa catturare l'icona cibo in feltro.

Svolgimento del gioco:

2-3 anni: Riconosci il cibo e mettilo nella macchina degli snack!

Il gioco aiuta il bambino a riconoscere gli alimenti ed i colori per poi afferrarli e posizionarli nel cassetto, sviluppando linguaggio, coordinazione e associazione.

1. La macchina degli snack viene aperta, lasciando il cassetto accessibile.
2. Il genitore preme il pulsante posto sopra la macchina degli snack.
3. Quando i tre rulli si fermano, il bambino guarda le icone uscite.
4. Il bambino cerca i feltri corrispondenti, li prende con la fascetta in velcro e li mette nel cassetto della macchina degli snack.
5. Ad ogni turno finito correttamente, il bambino guadagna una stella.
6. Quando tutti i feltri sono stati riposti nel cassetto, il gioco finisce.

3 anni + : Afferra lo snack!

Un coinvolgente gioco per tutta la famiglia, in cui lo scopo è individuare i cibi ed afferrarli velocemente con le fascette in velcro!

1. Il giocatore più grande d'età preme il pulsante posto sopra la macchinetta.
2. Quando i tre rulli si fermano, si osservano le icone uscite.
3. Tutti i giocatori cercano il più velocemente possibile i feltri corrispondenti alle icone.
4. La fascetta in velcro permette di catturare un'icona alla volta.
5. Il primo giocatore che raccoglie tutti e tre i feltri corretti vince il turno in base alla velocità e guadagna 1 stella premio.

Fine del turno

- Tutti i feltri vengono rimessi sul tavolo in ordine sparso.
- Si inizia una nuova manche.

Fine della partita

Vince il giocatore che, al termine delle manche, ha raccolto più stelle premio.

Spiegazione delle icone dei rulli

- Le icone sui rulli rappresentano i feltri (cibi) da cercare:
- Icona cibo - prendi il feltro corrispondente.
- Macchia multicolore - puoi prendere qualsiasi feltro.
- Macchia rossa - puoi prendere qualsiasi feltro rosso.
- Macchia blu - puoi prendere qualsiasi feltro blu.
- Macchia gialla - puoi prendere qualsiasi feltro giallo.
- Macchia verde - puoi prendere qualsiasi feltro verde.

EN HOW TO PLAY

Game preparation

- Arrange the 24 felt pieces in a random order on the table.
- Place the 12 prize stars next to the machine.
- Put on the headband so that the velcro can attach to the felt food shape.

How to play:

2-3 years: Identify the food and put it in the snack machine!

The game helps the child to recognise foods and colours, and then to pick them up and place them in the drawer, developing language skills, coordination and the ability to make associations.

1. The snack machine is opened, leaving the drawer accessible.
2. The parent presses the button on top of the snack machine.
3. When the three reels come to a stop, the child looks at the symbols that have appeared.
4. The child searches for the matching felt pieces, picks them up with the velcro strap, and places them in the snack machine's drawer.
5. Every time a round is completed successfully, the child earns a star.
6. Once all the felt pieces have been put back in the drawer, the game is over.

3 years +: Grab the snack!

An engaging game for the whole family, where the aim is to spot the foods and quickly grab them using the velcro straps!

1. The oldest player presses the button on top of the machine.
2. When the three reels come to a stop, players look at the symbols that have appeared.
3. All the players try to find the felt pieces that match the symbols as quickly as possible.
4. The velcro strap allows you to grab one felt piece at a time.
5. The first player to collect all three correct felt pieces wins the round on the basis of speed and earns 1 bonus star.

End of the round

- All the felt pieces are placed back on the table in no particular order.
- A new round begins.

End of the game

The player who has collected the most bonus stars by the end of the rounds wins.

Explanation of the reel symbols

- The symbols on the reels represent the felt shapes (foods) you need to look for:
- Food symbol – take the corresponding piece of felt.
 - Multicoloured patch – take any felt piece.
 - Red patch – take any red felt piece.
 - Blue patch – take any blue felt piece.
 - Yellow patch – take any yellow felt piece.
 - Green patch – take any green felt piece.

FR COMMENT JOUER

Préparation du jeu

- Disposez les 24 feutrine de manière aléatoire sur la table.
- Placez les 12 étoiles gagnantes à côté de la machine.
- Portez le bandeau de façon à ce que le velcro puisse attraper l'icône alimentaire en feutrine.

Déroulement du jeu :

2-3 ans : Identifie les aliments et mets-les dans la machine à snacks !

Ce jeu aide l'enfant à reconnaître les aliments et les couleurs, puis à les saisir et à les ranger dans le tiroir, ce qui favorise le développement du langage, de la coordination et de la capacité d'association.

1. La machine à snacks s'ouvre, laissant le tiroir accessible.
2. Le parent appuie sur le bouton situé au-dessus du distributeur de snacks.
3. Lorsque les trois rouleaux s'arrêtent, l'enfant regarde les symboles qui sont apparus.
4. L'enfant cherche les feutrine correspondantes, les prend avec la bande velcro et les place dans le tiroir de la machine à snacks.
5. À chaque tour terminé correctement, l'enfant gagne une étoile.
6. Une fois que toutes les feutrine ont été rangées dans le tiroir, le jeu est terminé.

3 ans et plus : Attrape un en-cas !

Un jeu amusant pour toute la famille, dont le but est d'identifier les aliments et de les attraper rapidement avec les bandes en velcro !

1. Le joueur le plus âgé appuie sur le bouton situé au-dessus de la machine.
2. Lorsque les trois rouleaux s'arrêtent, on observe les symboles qui apparaissent.
3. Tous les joueurs cherchent le plus vite possible les feutrine correspondant aux icônes.
4. La bande velcro permet de capturer une icône à la fois.
5. Le premier joueur à ramasser les trois feutrine correspondantes le plus rapidement remporte la manche et gagne 1 étoile de récompense.

Fin du tour

- Toutes les feutrine sont replacées dans le désordre sur la table.
- Une nouvelle manche commence.

Fin de la partie

Le joueur qui, à la fin des manches, a récolté le plus d'étoiles-récompenses remporte la partie.

Explication des icônes des rouleaux

- Les symboles sur les rouleaux représentent les feutrine (aliments) à rechercher :
- Icône « nourriture » : prends la feutrine correspondante.
 - Tache multicolore : tu peux utiliser n'importe quelle feutrine.
 - Tache rouge : tu peux utiliser n'importe quelle feutrine rouge.
 - Tache bleue : tu peux utiliser n'importe quelle feutrine bleue.
 - Tache jaune : tu peux utiliser n'importe quelle feutrine jaune.
 - Tache verte : tu peux utiliser n'importe quelle feutrine verte.

DE SO WIRD GESPIELT

Spielvorbereitung

- Lege die 24 Filzstücke gut gemischt auf den Tisch.
- Lege die 12 Preissterne neben den Snackautomaten.
- Lege das Armband so an, dass das Filzlebensmittel-Symbol am Klettverschluss haften kann.

Spielablauf:

2-3 Jahre: Erkenne das Lebensmittel und lege es in den Snackautomaten!

Das Spiel hilft dem Kind, Lebensmittel und Farben zu erkennen, sie dann zu greifen und in das Fach zu legen, wodurch Sprache, Koordination und Assoziationsvermögen gefördert werden.

1. Der Snackautomat wird geöffnet, sodass das Fach zugänglich ist.
2. Die Eltern drücken den Knopf oben am Snackautomaten.
3. Wenn die drei Rollen zum Stillstand kommen, schaut sich das Kind die angezeigten Symbole an.
4. Dann sucht es die passenden Filzstücke, nimmt sie mit dem Klettverschluss auf und legt sie ins Fach des Snackautomaten.
5. Für jede richtig absolvierte Runde erhält das Kind einen Stern.
6. Wenn alle Filzstücke im Fach versteckt sind, ist das Spiel zu Ende.

Ab 3 Jahren: Schnapp dir den Snack!

Ein unterhaltsames Spiel für die ganze Familie, bei dem es darum geht, die Lebensmittel zu erkennen und sie schnell mit den Klettverschlüssen zu greifen!

1. Der älteste Spieler drückt den Knopf oben am Snackautomaten.
2. Wenn die drei Rollen zum Stillstand kommen, schaut man sich die angezeigten Symbole.
3. Alle Spieler suchen so schnell wie möglich die Filzstücke, die zu den Symbolen passen.
4. Mit dem Klettverschluss lässt sich jeweils ein Symbol aufnehmen.
5. Der erste Spieler, der alle drei richtigen Filzstücke einsammelt, gewinnt die Runde und erhält einen Preisstern.

Ende des Spielzugs

- Alle Filzstücke werden gemischt auf den Tisch gelegt.
- Eine neue Runde beginnt.

Ende des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der am Ende der Runden die meisten Preissterne gesammelt hat.

Erklärung der Symbole auf den Rollen

- Die Symbole auf den Rollen entsprechen denen auf den Filzstücken (mit den Lebensmitteln):
- Lebensmittelsymbol – nimm das entsprechende Filzstück.
 - Bunter Fleck – du kannst jedes beliebige Filzstück nehmen.
 - Roter Fleck – du kannst jedes beliebige rote Filzstück nehmen.
 - Gelber Fleck – du kannst jedes beliebige blaue Filzstück nehmen.
 - Blauer Fleck – du kannst jedes beliebige gelbe Filzstück nehmen.
 - Grüner Fleck – du kannst jedes beliebige grüne Filzstück nehmen.

ES CÓMO JUGAR

Preparación del juego

- Coloca las 24 fichas de fieltro de forma aleatoria sobre la mesa.
- Coloca las 12 estrellas de premio junto a la máquina.
- Ponte la cinta de manera que la cinta adhesiva pueda sujetar el icono de comida de fieltro.

Desarrollo del juego:

2-3 años: Identifica la comida y métela en la máquina de snacks!

El juego ayuda al niño a reconocer los alimentos y los colores para luego cogerlos y colocarlos en el cajón, lo que le permite desarrollar el lenguaje, la coordinación y la capacidad de asociación.

1. Se abre la máquina de snacks, dejando el cajón accesible.
2. El padre o la madre pulsa el botón situado encima de la máquina de snacks.
3. Cuando se detienen los tres rodillos, el niño mira los símbolos que han salido.
4. El niño busca los fieltros correspondientes, los toma con la cinta adhesiva y los coloca en el cajón de la máquina de snacks.
5. Cada vez que termine correctamente una ronda, el niño ga-

nará una estrella.

6. Cuando todos los fieltros se hayan guardado en el cajón, el juego termina.

A partir de 3 años: ¡Coge el snack!

¡Un juego divertido para toda la familia, cuyo objetivo es identificar los alimentos y atraparlos rápidamente con las cintas adhesivas!

1. El jugador de mayor edad pulsa el botón situado encima de la máquina.
2. Cuando se detienen los tres rodillos, se observan los símbolos que han salido.
3. Todos los jugadores buscan lo más rápido posible los fieltros que corresponden a los iconos.
4. La cinta adhesiva permite atrapar un icono a la vez.
5. El primer jugador que recoja los tres fieltros correctos gana la ronda por velocidad y se lleva 1 estrella de premio.

Fin del turno

- Todas las fichas se vuelven a colocar sobre la mesa sin ordenar.
- Empieza una nueva ronda.

Fin de la partida

Gana el jugador que, al final de las rondas, haya conseguido más estrellas de premio.

Explicación de los iconos de los rodillos

Los símbolos de los rodillos representan los alimentos que hay que buscar:

- Icono de comida: coge el fieltro correspondiente.
- Mancha multicolor: puedes usar cualquier tipo de fieltro.
- Mancha roja: puedes usar cualquier fieltro rojo.
- Mancha azul: puedes usar cualquier fieltro azul.
- Mancha amarilla: puedes usar cualquier fieltro amarillo.
- Mancha verde: puedes usar cualquier fieltro verde.

PT COMO BRINCAR

Preparação do jogo

- Coloque as 24 peças de fieltro espalhados pela mesa.
- Coloque as 12 estrelas prêmio ao lado da máquina.
- Coloque a fita de modo que o velcro possa prender o ícone alimento de fieltro.

Como se joga:

2-3 anos: Identifica o alimento e coloca-o na máquina de snacks!

O jogo ajuda a criança a reconhecer os alimentos e as cores, para depois os pegar e colocar na gaveta, desenvolvendo a linguagem, a coordenação e a capacidade de associação.

1. A máquina de snacks é aberta, deixando a gaveta acessível.
2. O pai ou a mãe carrega no botão situado na parte superior da máquina de snacks.
3. Quando os três rolos param, a criança observa os símbolos que apareceram.
4. A criança procura as peças de fieltro correspondentes, apanha-os com a fita de velcro e as coloca na gaveta da máquina de snacks.
5. A cada ronda concluída corretamente, a criança ganha uma estrela.
6. Quando todos as peças de fieltro estiverem guardadas na gaveta, o jogo termina.

3 anos +: Agarra o snack!

Um jogo divertido para toda a família, cujo objetivo é identificar os alimentos e apanhá-los rapidamente com as fitas de velcro!

1. O jogador mais velho carrega no botão situado na parte superior da máquina.
2. Quando os três rolos param, os jogadores o observam os símbolos que apareceram.
3. Todos os jogadores procuram, o mais rapidamente possível, as peças de fieltro que correspondem aos ícones.
4. A fita de velcro permite apanhar um ícone de cada vez.
5. O primeiro jogador a recolher as três peças de fieltro corretas ganha a ronda, com base na velocidade, e recebe 1 estrela prêmio.

Fim da ronda

- Todas as peças de fieltro são colocadas de volta na mesa, sem qualquer ordem específica.
- Começa uma nova ronda.

Fim do jogo

Ganha o jogador que, no final das rondas, tiver recolhido mais estrelas prêmio.

Explicação dos ícones dos rolos

Os ícones nos rolos representam as peças de fieltro (alimentos) que se deve procurar:

- Ícone alimento — pega a peça de fieltro correspondente.
- Mancha multicolorida — pega qualquer peça de fieltro.
- Mancha vermelha — podes pegar qualquer peça de fieltro vermelha.
- Mancha azul — podes pegar qualquer peça de fieltro azul.
- Mancha amarela — podes pegar qualquer peça de fieltro amarela.
- Mancha verde — podes pegar qualquer peça de fieltro verde.

PL SPOSÓB ZABAWY

Przygotowanie gry

- Rozłóż 24 filcowe elementy w dowolnej kolejności na stole.
- Umieść 12 gwiazdek-nagród obok automatu.
- Załóż opaskę w taki sposób, aby rzep mógł złapać filcowy symbol jedzenia.

Przebieg zabawy:

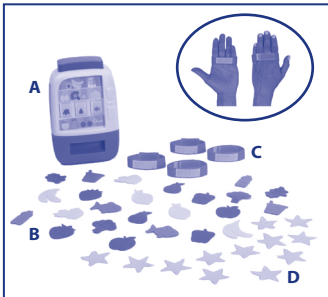
2-3 lata: Rozpoznaj jedzenie i wrzuć je do automatu z przekąskami!

Ta zabawka pomaga dziecku rozpoznawać produkty spożywcze i kolory, a następnie chwycać je i wkładać do szuflady, rozwijając w ten sposób umiejętności językowe, koordynację ruchową i zdolność kojarzenia.

1. Automat z przekąskami został otwarty, dzięki czemu szuflada jest dostępna
2. Rodzic naciska przycisk znajdujący się nad automatem z przekąskami
3. Kiedy trzy bębny się zatrzymają, dziecko przygląda się wyświetlonym symbolom
4. Dziecko szuka odpowiednich filcowych elementów, chwytając je za pomocą rzepu i wkłada do szuflady automatu z przekąskami.
5. Za każdą poprawnie ukończoną rundę dziecko otrzymuje gwiazdkę.
6. Gdy wszystkie filcowe elementy zostaną schowane do szuflady, gra się kończy.

3 lata +: Chwyć przekąskę!

To angażująca gra dla całej rodziny, w której celem jest rozpo-



chicco.fr/tri-selectif.html



46 012777 000 000_2623_2



Artsana S.p.A. - Via Saldarini Catelli, 1 - Grandate (CO) - Italy
www.chicco.com

znanie produktów spożywczych i szybkie złapanie ich za pomocą opasek z rzepem!

1. Najstarszy gracz naciska przycisk znajdujący się nad automatem.
2. Gdy trzy bębny się zatrzymają, sprawdza się, jakie symbole się pojawiły.
3. Wszyscy gracze starają się jak najszybciej znaleźć filcowe elementy odpowiadające symbolom.
4. Rzep umożliwia chwytanie każdego symbolu naraz.
5. Pierwszy gracz, który zbierze wszystkie trzy właściwe filcowe elementy, wygrywa rundę na podstawie szybkości i zdobywa 1 gwiazdkę nagrody.

Koniec rundy

- Wszystkie filcowe elementy kładzie się z powrotem na stole w przypadkowej kolejności.
- Rozpoczyna się nowa ronda.

Koniec gry

Wygrywa gracz, który po zakończeniu wszystkich rund zgromadzi najwięcej gwiazdek.

Opis symboli na bębnach

- Symboly na bębnach przedstawiają poszukiwane filcowe elementy (potrawy):
- Symbol jedzenia – wybierz odpowiedni filcowy element.
 - Wielobarwna plamka – możesz pobrać dowolny filcowy element.
 - Czerwona plamka – możesz pobrać dowolny filcowy element w kolorze czerwonym.
 - Niebieska plamka – możesz pobrać dowolny filcowy element w kolorze niebieskim.
 - Żółta plamka – możesz pobrać dowolny filcowy element w kolorze żółtym.
 - Zielona plamka – możesz pobrać dowolny filcowy element w kolorze zielonym.

NL HOE SPEELT U

Voorbereiding van het spel

- Leg de 24 viltjes willekeurig verspreid op de tafel.
- Zet de 12 beloningsterren naast de automaat.
- Draag de band zodanig dat het velcro het viltten voedselicon kan vastmaken.

Verloop van het spel:

2-3 jaar: Herken het eten en stop het in de snackautomaat!

Het spel helpt het kind om voedsel en kleuren te herkennen, ze vervolgens vast te pakken en in de lade te leggen, waardoor de taalvaardigheid, coördinatie en het associatievermogen worden ontwikkeld.

1. De snackautomaat wordt geopend, waardoor de lade toegankelijk wordt.
2. De ouder drukt op de knop bovenop de snackautomaat.
3. Als de drie rollen tot stilstand komen, kijkt het kind naar de symbolen die te zien zijn.
4. Het kind zoekt de bijpassende viltjes, pakt ze met het velcro bandje en legt ze in het laaitje van de snackautomaat.
5. Bij elke correcte voltooiing beurt verdient het kind een ster.
6. Als alle viltjes in de lade zijn gelegd, is het spel afgelopen.

3 jaar +: Pak de snack!

Een leuk spel voor het hele gezin, waarbij het de bedoeling is om het voedsel te herkennen en het snel te grijpen met de velcrobandjes!

- De oudste speler drukt op de knop bovenop de automaat.
- Als de drie rollen tot stilstand komen, kijkt u naar de symbolen die te zien zijn.
- Alle spelers zoeken zo snel mogelijk de viltjes die bij de pictogrammen horen.
- De velcroband maakt het mogelijk om één icono tegelijk te pakken.
- De eerste speler die alle drie de juiste viltjes verzamelt, wint de ronde op basis van snelheid en verdient 1 beloningsster.

Einde van de beurt

- Alle viltjes worden in willekeurige volgorde weer op tafel gelegd.
- Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

De speler die aan het einde van de rondes de meeste beloningssterren heeft verzameld, wint.

Uitleg bij de symbolen op de rollen

De symbolen op de rollen geven de viltjes (voedsel) weer die moet gezocht worden:

- Voedselpictogram – neem het bijbehorende viltje.
- Veelkleurige vlek – elke soort viltje kan gebruikt worden.
- Rode vlek – elk soort rood viltje kan gebruikt worden.
- Blauwe vlek – elke soort blauw viltje kan gebruikt worden.
- Gele vlek – elk soort geel viltje kan gebruikt worden.
- Groene vlek – elk soort groen viltje kan gebruikt worden.

ΕΛ ΠΑΙΖΕΤΑΙ;

Προετοιμασία παιχνιδιού

- Τοποθετήστε τις 24 τσάρες σε τυχαία διάταξη πάνω στο τραπέζι.
- Τοποθετήστε τα 12 αστεράκια δίπλα στο μηχάνημα.
- Φορέστε το λουράκι έτσι ώστε το βέλκρο να συγκρατεί το εικονίδιο φαγητού από τσάρα.

ΕΞΕΛΙΞΗ του παιχνιδιού

2-3 ετών: Αναγνώρισε το φαγητό και βάλτο στο μη-χάνημα με τα σνακ!

Το παιχνίδι βοηθά το παιδί να αναγνωρίζει τα τρόφιμα και τα χρώματα, για να τα πιάσει στη συνέχεια και να τα τοποθετήσει στο συρτάρι, αναπτύσσοντας έτσι τον λόγο, τον συντονισμό και την ικανότητα συσχέτισης.

- Το μηχάνημα σνακ ανοίγει, αφιόνοντας το συρτάρι προσόμοιο.
- Ο γονέας πατά το κουμπί που βρίσκεται πάνω από τον αυτόματο πωλητή σνακ.
- Όταν σταματήσουν οι τρεις τροχοί, το παιδί κοιτάζει τα σύμβολα που εμφανίζονται.
- Το παιδί ψάχνει να αντίστοιχα τσακίακ, τα πιάνει με το κομψιωμα βέλκρο και τα βάζει στο συρτάρι του μηχανήματος με τα σνακ.
- Με κάθε γύρο που ολοκληρώνεται σωστά, το παιδί κερδίζει ένα αστέρι.
- Όταν όλα τα τσακίακια έχουν τοποθετηθεί στο συρτάρι, το παιχνίδι τελειώνει.

3 ετών + : Πιάσε το σνακ!

Ένα συναρπαστικό παιχνίδι για όλη την οικογένεια, όπου ο στόχος είναι να εντοπίσετε τα τρόφιμα και να τα πιάσετε γρήγορα!

- Ο μεγαλύτερος σε ηλικία παίκτης πατά το κουμπί που βρίσκεται πάνω στο μηχάνημα.
- Όταν σταματήσουν οι τρεις τροχοί, παρατηρούμε τα εικονίδια που έχουν εμφανιστεί.
- Όλοι οι παίκτες ψάχνουν όσο το δυνατόν γρηγορότερα τα τετράγωνα που αντιστοιχούν στα εικονίδια.
- Το λουράκι με βέλκρο επιτρέπει τη λήψη ενός εικονιδίου κάθε φορά.
- Ο πρώτος παίκτης που θα μαζέψει και τα τρία σωστά τσακίακια κερδίζει τον γύρο με βάση την ταχύτητα και κερδίζει 1 αστέρι ως έπαθλο.

Τέλος του γύρου

- Όλα τα τσακίακια τοποθετούνται ξανά στο τραπέζι σε τυχαία σειρά.
- Ξεκινάει ένας νέος γύρος.

Τέλος του παιχνιδιού

Κερδίζει ο παίκτης που, στο τέλος των γύρων, έχει συγκεντρώσει τα περισσότερα αστέρια-ανταμιοβή.

Επεξήγηση των εικονιδίων στους τροχούς

- Τα εικονίδια στους τροχούς αντιπροσωπεύουν τα τσακίακ (τρόφιμα) που πρέπει να βρείτε:
- Εικονίδιο φαγητού - πάρε το αντίστοιχο τσακίακ.
- Πολύχρωμη κηλίδα - μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιοδήποτε τσακίακ.
- Κόκκινη κηλίδα - μπορείς να πάρεις οποιοδήποτε κόκκινο τσακίακ.
- Μπλε κηλίδα - μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιοδήποτε μπλε τσακίακ.
- Κίτρινη κηλίδα - μπορείς να χρησιμοποιήσεις οποιοδήποτε κίτρινο τσακίακ.
- Πράσινη κηλίδα - μπορείς να πάρεις οποιοδήποτε πράσινο τσακίακ.

TR NASIL OYNANIR

Oyun hazırlığı

- 24 keçe şekli masanın üzerine rastgele bir sırayla yerleştirin.
- Makinenin yanına 12 ödül yıldızını yerleştirin.
- Kafa bandını, cırt cırtlı bant keçe yiyecek şekillerine denk gelecek şekilde takın.

Nasıl oynanır?:

2-3 yaş:Yiyeceği tanı ve atıştırmaIık makinesine yerleştir!

Bu oyun, çocuğun yiyecekleri ve renkleri tanimasına, ardından bunları alıp çekmecese yerleştirmesine yardımcı olarak dil becerilerini, koordinasyonunu ve ilişkilendirme yeteneğini geliştirir.

- AtıştırmaIık makinesi açılır ve çekmecese erişim sağlanır.
- Ebeveyn, atıştırmaIık makinesinin üstündeki düğmeye

basar.

- Üç makara durduğunda, çocuk ortaya çıkan sembollere bakar.
- Çocuk, birbiriyile eşleşen keçe parçalarını arar, bunları cırt cırtlı bantla alır ve atıştırmaIık makinesinin çekmecesine yerleştirir.
- Her tur başanya tamamlandığında, çocuk bir yıldız kazanır.
- Tüm keçe parçaları çekmecese geri konulduğunda oyun sona erer.

3 yaş + :AtıştırmaIığı kap!

Tüm aile için eğlenceli bir oyundur. Yiyecekleri bulun ve cırt cırtlı bantlarla hızla yakalayın!

- En büyük oyuncu, makinenin üstündeki düğmeye basar.
- Üç makara durduğunda, oyuncular ortaya çıkan sembollere bakar.
- Tüm oyuncular, sembollere uyan keçe parçalarını olabildiğince çabuk bulmaya çalışır.
- Cırt cırtlı bant, her seferinde tek bir keçe parçasını almaını sağlar.
- Hızlı davranarak üç doğru keçe parçasını da ilk toplayan oyuncu turo kazanır ve 1 bonus yıldız kazanır.

Turun sonu

- Tüm keçe parçaları rastgele bir biçimde masanın üzerine geri yerleştirilir.
- Yeni bir tur başlar.

Oyunun sonu

Turların sonunda en fazla bonus yıldız toplayan oyuncu kazanır.

Makara sembollerinin açıklaması

Makaraların üzerindeki semboller, aramanız gereken keçe şekilleri (yiyecekler) temsil ederler:

- Yiyecek sembolü – ilgili keçe parçasını alın.
- Çok renkli sembol – herhangi bir keçe parçasını kullanın.
- Kırmızı sembol – herhangi bir kırmızı keçe parçasını alın.
- Mavi sembol – herhangi bir mavi keçe parçasını alın.
- Sarı sembol – herhangi bir sarı keçe parçasını alın.
- Yeşil sembol – herhangi bir yeşil keçe parçasını alın.

UK ЯК ГРАТИ

Підготовка до гри

- Розкладіть на столі 24 фігурки у довільному порядку.
- Покладіть 12 прозвих зірочок поруч з автоматом.
- Одягніть ремінець так, щоб липучка прикріпилася до фетрового значка із зображенням їжі.

Перебір гри:

2-3 роки: Дізнайся, що це за їжа, і поклади її в автомат!

Під час гри дитина вчиться розпізнавати продукти та кольори, а потім бере їх у руки й кладе у відповідний лоток, що сприяє розвитку мовлення, координації рухів та навичок асоціативного мислення.

- Автомат для закусок відкривається, тим самим відкриваючи доступ до лотка.
- Батьки натискають кнопку, розташовану над автоматом.
- Як тільки зупиняться три барабани, дитина дивиться на символи, які випали.
- Дитина шукає відповідні кружки, бере їх за липучку і кладе в лоток автомата.
- За кожн правильно пройдений раунд дитина отримує одну зірочку.
- Коли всі кружечки будуть складені в лоток, гра закінчується.

Від 3 років: Бери перекуси!

Заключюча гра для всієї родини, мета якої — знайти їжу та швидко скопити її за допомогою липучок!

- Гравець старшого віку натискає кнопку, розташовану над автоматом.
- Коли три барабани зупиняються, можна побачити символи, які випали.
- Усі гравці намагаються якомога швидше знайти кружечки, які відповідають символам.
- Застібка-липучка дозволяє брати по одному символу за раз.
- Перший гравець, який зібрав усі три потрібні кружечки, виграв раунд за швидкістю та отримує 1 бонусну зірочку.

Кінець раунду

- Усі елементи розкладаються на столі у довільному порядку.
- Починається новий раунд.

Кінець гри

Перемагає той гравець, який за підсумками всіх раундів набрав найбільше зірочок.

Опис символів на барабанах

- На барабанах зображені продукти, які потрібно знайти:
- Символ «жа» — вибери відповідний колір.
- Різнокольоровий символ — можна вибрати будь-який колір.
- Червоний символ — можна взяти будь-яку червону фігурку.
- Синій символ — можна взяти будь-яку синю фігурку.
- Жовтий символ — можна взяти будь-яку жовту фігурку.
- Зелений символ — можна взяти будь-яку зелену фігурку.

RU КАК ИГРАТЬ

Подготовка к игре

- Разложите 24 фигурки в произвольном порядке на столе.
- Положите 12 прозвых звездочек рядом с автоматом.
- Наденьте ремешок так, чтобы липучка прикрепилась к фетровому значку с изображением еды.

Ход игры:

2-3 года: Узнай, что это за еда, и положи её в автомат!

В процессе игры ребенок учится распознавать продукты и цвета, а затем берет их в руки и кладет в соответствующий лоток, что способствует развитию речи, координации дви­жений и навыков ассоциативного мышления.

- Автомат для закусок открывается, тем самым открывая доступ к лотку.
- Родитель нажимает кнопку, расположенную над автоматом.
- Как только остановятся три барабана, ребенок смотрит на выпавшие символы.
- Ребенок ищет подходящие кружки, берет их за липучку и кладет в лоток автомата.
- За каждый правильно выполненный раунд ребенок зарабатывает одну звездочку.
- Когда все кружочки будут уложены в лоток, игра заканчи­вается.

От 3 лет: Бери перекусы!

Увлекательная игра для всей семьи, цель которой — найти еду и быстро схватить ее с помощью застеежк-липучек!

- Игрок старшего возраста нажимает кнопку, расположен­ную над автоматом.
- Когда три барабана останавливаются, можно увидеть вы­павшие символы.
- Все игроки пытаются как можно быстрее найти соответ­ствующие символам кружки.
- Застежка-липучка позволяет брать по одному символу за раз.
- Первый игрок, собравший все три нужных кружка, выиг­рывает раунд по скорости и получает 1 бонусную звезду.

Конец раунда

- Все элементы выкладываются на стол в произвольном порядке.
- Начинается новый раунд.

Конец игры

Побеждает тот игрок, который по итогам всех раундов на­брал больше всего звездочек.

Описание символов на барабанах

- Символы на барабанах изображают продукты, которые нужно найти:
- Символ «Еда» — выбери соответствующий цвет.
- Разноцветный символ — можно взять любой цвет.
- Красный символ — можно взять любую красную фигурку.
- Синий символ — можно взять любую синюю фигурку.
- Желтый символ — можно взять любую желтую фигурку.
- Зеленый символ — можно взять любую зеленую фигурку.

EAC

SV ANVÄNDNING

FÖRBEREADA LEKSAKEN

- Lägg ut de 24 filtbittarna i slumpvis ordning på bordet.
- Placera de 12 belöningsstjärnorna bredvid snacksautomaten.
- Ta på dig på kardborrebandet så att filtbittarna som föreställer mat kan fastna.

Hur man leker:

2-3 år: Känn igen matvarorna och lägg den i snacksau­tomaten!

Leken hjälper barnet att känna igen matvaror och färger för att sedan ta tag i dem och lägga dem i lådan, vilket främjar språk­veckling, motorik och förmågan att associera.

- Snacksautomaten öppnas så att lådan blir tillgänglig.
- Föräldern trycker på knappen ovanpå snacksautomaten.
- När de tre rullarna stannar tittar barnet på de symboler som visas.
- Barnet letar efter de matchande filtbittarna, tar tag i dem med kardborrebandet och lägger dem i lådan i snacksautomaten.
- För varje omgång som slutförs korrekt får barnet en be­löningsstjärna.
- När alla filtbitar har lagts tillbaka i lådan är leken slut.

3 år + : Fånga snacksen!

Ett spännande spel för hela familjen, där målet är att hitta mat­varorna och snabbt fånga dem med kardborrebanden!

- Den äldsta spelaren trycker på knappen ovanpå automaten.
- När de tre rullarna stannar tittar man på vilka symboler som visas.
- Alla spelare letar så snabbt som möjligt efter de filtbitar som motsvarar symbolerna.
- Med kardborrebandet kan man fånga en symbol i taget.
- Den första spelaren som samlar ihop alla tre rätta filtbitar vin­ner omgången utifrån snabbhet och får 1 belöningsstjärna.

Slut på omgången

- Alla filtbitar läggs tillbaka på bordet i slumpmässig ordning.
- En ny omgång börjar.

Slut på spelet

Den spelare som har samlat flest belöningsstjärnor när om­gångarna är slut vinner.

Förklaring av symbolerna på rullarna

Symbolerna på rullarna föreställer de matvaror du ska leta efter:

- Symbol för en matvara – välj motsvarande filtbitt.
- Flerfärgad fläck – du kan ta vilken filtbitt som helst.
- Röd fläck – du kan ta vilken röd filtbitt som helst.
- Blå fläck – du kan ta vilken blå filtbitt som helst.
- Gul fläck – du kan ta vilken gul filtbitt som helst.
- Grön fläck – du kan ta vilken grön filtbitt som helst.

NO HVORDAN LEKE

Hvordan forberede spillet

- Legg de 24 filtbittene i tilfeldig rekkefølge på bordet.
- Plasser de 12 premie-stjernene ved siden av maskinen.
- Ta på båndet slik at borrelåsen kan feste seg til matsymbolet i filit.

Spillet forløp:

2-3 år: Gjenkjenn maten og legg den i snackmaskinen!

Leken hjelper barnet å gjenkjenne matvarer og farger, for der­etter å ta tak i dem og legge dem i skuffen, noe som bidrar til å utvikle språk, koordinering og assosiasjonsevne.

- Snackmaskinen åpnes, slik at skuffen blir tilgjengelig.
- Foreldrene trykker på knappen øverst på snackmaskinen.
- Når de tre rullene stopper, ser barnet på symbolene som har kommet opp.
- Barnet leter etter de riktige filtbittene, tar dem med borrelåsen og legger dem i skuffen på snackmaskinen.
- For hver runde som fullføres riktig, får barnet en stjerne.
- Når alle filtbittene er lagt tilbake i skuffen, er spillet slutt.

3 år + : Ta tak i snacksen!

Et spennende spill for hele familien, der målet er å finne matva­rene og fange dem raskt med borrelåstroppene!

- Den eldste spilleren trykker på knappen øverst på maskinen.
- Når de tre rullene stopper, ser man hvilke symboler som har kommet opp.
- Alle spillerne skal så raskt som mulig finne filtbittene som passer til symbolene.
- Takket være borrelåsen kan du fange ett symbol om gangen.
- Den første spilleren som samler inn alle de tre riktige filtbitt­ene, vinner runden basert på hastighet og får 1 bonusstjerne.

Rundens slutt

- Alle filtbittene legges tilbake på bordet i tilfeldig rekkefølge.
- En ny runde starter.

Spillet er avsluttet

Den spilleren som har samlet flest bonusstjerner etter hver runde, vinner.

Forklaring av symbolene på rullene

Symbolene på hjulene representerer filtbrikkene (matvarene) du skal lete etter:

- Matsymbol – ta den tilhørende filtbrikken.
- Flerfarget flekk – du kan bruke hvilken som helst type filit.
- Rød flekk – du kan bruke hvilken som helst rød filit.
- Blå flekk – du kan bruke hvilken som helst blå filit.
- Gul flekk – du kan bruke hvilken som helst gul filit.
- Grønn flekk – du kan bruke hvilken som helst grønn filit.

BR COMO BRINCAR

Preparação do jogo

- Coloque as 24 peças de feltro espalhadas na mesa.
- Coloque as 12 estrelas prêmio ao lado da máquina.
- Coloque a fita de modo que o velcro possa prender o ícone alimento de feltro.

Como jogar:

2-3 anos: Identifique o alimento e coloque-o na máquina de lanches!

O jogo ajuda a criança a reconhecer os alimentos e as cores para, em seguida, pegá-los e colocá-los na gaveta, desenvol­vendo a linguagem, a coordenação e a capacidade de asso­ciação.

- A máquina de lanches é aberta, deixando a gaveta acessível.
- O pai ou a mãe aperta o botão localizado na parte superior da máquina de lanches.
- Quando os três rolos param, a criança observa os símbo­los que apareceram.
- A criança procura as peças de feltro correspondentes, pega­-os com a fita de velcro e as coloca na gaveta da máquina de lanches.
- A cada rodada concluída corretamente, a criança ganha uma estrela.
- Quando todos as peças de feltro estiverem guardadas na gaveta, o jogo termina.

3 anos +: Pegue o lanche!

Um jogo envolvente para toda a família, em que o objetivo é identificar os alimentos e pegá-los rapidamente com as tiras de velcro!

- O jogador mais velho aperta o botão localizado na parte su­perior da máquina.
- Quando os três rolos param, os jogadores observam os sím­bolos que apareceram.
- Todos os jogadores procuram, o mais rápido possível, as pe­ças de feltro que correspondem aos ícones.
- A faixa de velcro permite pegar um ícone por vez.
- O primeiro jogador a recolher as três peças de feltro corretas vence a rodada, com base na velocidade, e ganha 1 estrela prêmio.

Fim da rodada

- Todos as peças de feltro são colocadas de volta na mesa, sem nenhuma ordem específica.
- Começa uma nova rodada.

Fim do jogo

Vence o jogador que, ao final das rodadas, tiver acumulado mais estrelas prêmio.

Explicação dos ícones dos rolos

Os ícones nos rolos representam as peças de feltro (alimentos) que você deve procurar:

- Ícone alimento — pegue o feltro correspondente.
- Manchas multicoloridas — você pode pegar qualquer peça de feltro.
- Mancha vermelha — você pode pegar qualquer peça de feltro vermelha.
- Mancha azul — você pode pegar qualquer peça de feltro azul.
- Mancha amarela — você pode pegar qualquer peça de feltro amarela.
- Mancha verde — você pode pegar qualquer peça de feltro verde.

AR طريقة اللعب

طريقة اللعب:

- 2-3 سنوات: حدد الطعام وضعه في آلة الوجبات الخفيفة! تساعد هذه اللعبة الطفل على التعرف على الأطعمة والألوان ثم التقاطها ووضعها في الدرج ما يساهم في تنمية مهاراته اللغوية وتنسيقه الحركي وقدرته على الربط بين الأشياء.

- ثم فتح آلة بيع الوجبات الخفيفة ما يجعل الدرج متاحًا
- يضغط اللاعب على الزر الموجود أعلى آلة بيع الوجبات الخفيفة
- عندما تتوقف البكرات الثلاث، ينظر اللاعبون إلى الرموز التي ظهرت
- يبحث الطفل عن قطع اللباد المتطابقة. ثم يلتقطها باستخدام شريط الصابون ويضعها في جرة آلة الوجبات الخفيفة.
- في كل مرة يتم فيها إكمال جولة نجاح يحصل الطفل على نجمة.
- بمجرد إعادة جميع قطع اللباد إلى الجرة، تنتهي اللعبة.

- أعوام 3 فأكثر: تناول الوجبة الخفيفة! لعبة متعة لجميع أفراد العائلة. حيث يتمثل الهدف في التعرف على الأطعمة والتقاطها بسرعة باستخدام أسطرمة الفيديو!

- يضغط اللاعب الأكرس سًا على الزر الموجود أعلى آلة بيع الوجبات الخفيفة.
- عندما تتوقف البكرات الثلاث، ينظر اللاعبون إلى الرموز التي ظهرت
- يحاول جميع اللاعبين العثور على قطع اللباد التي تتطابق مع الرموز بأسرع ما يمكن.
- يتمح لك الشريط اللاصق التقاط قطعة واحدة من اللباد في كل مرة.
- 5 في كل مرة الأول الذي يجمع قطع اللباد الثلاث الصحيحة يغوز بالجولة بنّاء على السرعة ويحصل على نجمة إضافية واحدة.

نهاية الجولة

- تعاد جميع قطع اللباد إلى الطاوله في ترتيب معين.
- تبدأ جولة جديدة.

- شرح رموز البكرات للعبة.
- تتل الرموز الموجودة على البكرات الأشكال المصنوعة من اللباد (الأطعمة) التي عليك البحث عنها.
- رقم الطعام - حدد قطعة اللباد المقابلة.
- رقعة مشعده الألوان - اختر أي قطعة من اللباد.
- رقعة حمراء - حدد أي قطعة من اللباد الأحمر.
- رقعة زرقاء - حدد أي قطعة من اللباد الأزرق.
- رقعة صفراء - حدد أي قطعة من اللباد الأصفر.
- رقعة خضراء - حدد أي قطعة من اللباد الأخضر.

