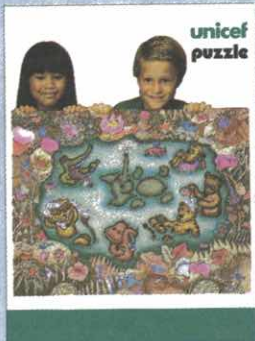
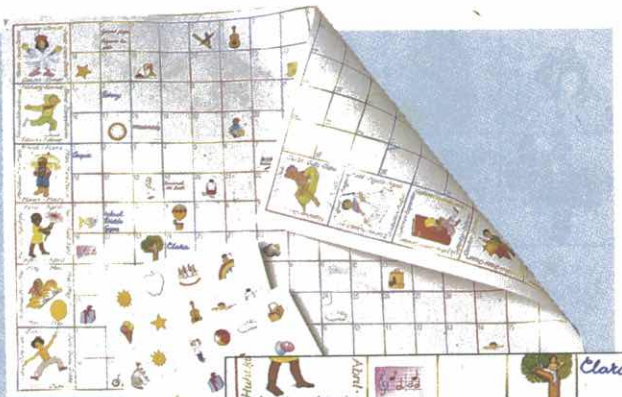


unicef puzzle

Code 9700 Puzzle



Code 8700 Puzzle



Code 6650
Children's planning poster / Calendrier
d'activités / Calendario de actividades para niños



Code 8760
Cubes / Rompecabezas



Code 7800
Cookery book /
Livre de cuisine /
Libro de cocina



Code 8605
Stationery for children /
Papier à lettres pour enfants /
Papel de cartas para niños

Inhoud: 48 kartonnen kaartjes met afbeeldingen van kinderen, die hun armen uitstrekken, zijwaarts, naar boven of naar beneden. Als de kaartjes aan elkaar worden gelegd, houden de kinderen elkaars hand vast. Twee dobbelstenen geven aan of het volgende kind in de rij een jongen of een meisje moet zijn, en of het wel of niet iets op het hoofd draagt (een hoed, een sluier etc). Er zijn verschillende manieren om dit spel te spelen:

1. Een spel voor de hele kleintjes. Alle kaartjes worden op de tafel uitgespreid (met de afbeelding naar boven). De spelers gooien om beurten de twee dobbelstenen. De speler die aan de beurt is pakt een geschikte kaart en legt die in het midden (bijvoorbeeld een jongen met een hoed, als één van de dobbelstenen «jongen» aangeeft en de andere dobbelsteen «hoed»). De kaartjes worden aan elkaar gelegd, zodat de kinderen elkaars hand vasthouden. Het doel is een gesloten cirkel te krijgen van kinderen die elkaar bij de hand houden, van minimaal 20 kaartjes.

2. Dit en de volgende spelletjes zijn voor iets oudere kinderen (vanaf 4 jaar). Alle kaartjes worden met de afbeelding naar beneden over de tafel verspreid. Er wordt om beurten gespeeld. Gooi de twee dobbelstenen en draai een kaartje om. Als het plaatje overeenkomt met wat de dobbelstenen aangeven (bijvoorbeeld «meisje zonder hoed»), dan mag je het kaartje houden en er nóg een proberen — tot je er een tegenkomt die niet klopt met wat de dobbelstenen aangeven. Als dit het geval is, dan leg je het kaartje weer terug met de afbeelding naar beneden, en is de volgende speler aan de beurt. Je moet natuurlijk proberen te onthouden welke kaartjes al door andere spelers zijn omgedraaid en waar deze liggen. Iedere speler vormt zijn eigen rij kaartjes, en de winnaar is degene die aan het einde de meeste plaatjes heeft.

3. Hetzelfde spel kan ook worden gespeeld als een wedstrijd. Er wordt een lijn getrokken op de tafel of op de grond — bijvoorbeeld met een aantal potloden — van waaruit ieder aan zijn hand-in-hand ketting begint (Laat een ruimte van tenminste drie kaartjes breed tussen de verschillende rijen). Speel het spel zoals hierboven aangegeven.

4. Leg alle kaartjes weer met de afbeelding naar beneden op de tafel. Iedere speler pakt vijf willekeurige kaartjes en legt ze vóór zich op tafel. Speel om beurten, en gooi iedere keer beide dobbelstenen. Als je een kaartje hebt dat overeenkomt met wat de dobbelstenen aangeven, dan leg je dit in het midden. Als je er meerdere hebt, leg deze dan allemaal in het midden. Maar als er geen enkele bij zit, dan moet je er een van de tafel pakken, tot je er een vindt die klopt. Degene die als eerste al zijn kaartjes kwijt is, is de winnaar.

5. Dit spel speel je in je eentje — zonder dobbelstenen — een hand-in-hand puzzel. De bedoeling is om de 48 stenen zó te rangschikken in een rechthoekig blok van 6x8 kaartjes, dat alle kinderen op de plaatjes elkaars hand vasthouden en een gesloten cirkel vormen. Op het bijgesloten vel papier zijn vier mogelijkheden aangegeven. Maar er zijn nog véél meer oplossingen mogelijk!



Ce jeu est composé de 48 planchettes + 2 dés. Chaque planchette représente un enfant, garçon ou fille, avec ou sans chapeau. Quand on pose les planchettes les unes à côté des autres, les enfants se donnent la main. Les dés indiquent si l'enfant suivant sera un garçon ou une fille, avec ou sans chapeau.

1. Ronde pour les tout petits. Poser les planchettes mélangées sur la table (image visible). Lancer les dés, choisir l'image correspondant aux dés et la poser: c'est la première planchette de votre ronde. A tour de rôle, ajouter une planchette pour former une ronde d'au moins 20 personnages.

2. Chacun sa ronde pour les plus grands. Poser les planchettes mélangées sur la table (image cachée). Lancer les dés, retourner une planchette, si elle ne correspond pas aux dés, la reposer (image cachée) dans le jeu. Au joueur suivant de lancer les dés. Si elle correspond, la poser pour commencer sa ronde et en retourner une seule autre sans jeter les dés et ainsi de suite. Le joueur gagnant sera naturellement celui qui aura formé la ronde la plus longue.

3. Chacun sa chaîne pour les plus grands. Mêmes règles que le jeu précédent, mais sous forme de course. Choisir une ligne de départ pour les chaînes. Laisser un espace de trois planchettes entre les chaînes. Le gagnant sera celui dont la dernière planchette est la plus éloignée de la ligne de départ. Ces chaînes n'étant pas toutes droites, celui qui aura le plus de planchettes ne sera pas forcément le gagnant.

4. Qui n'a plus de planchettes a gagné. Poser les planchettes mélangées sur la table (image cachée). A chacun d'en choisir 5 et de les retourner devant lui. Lancer les dés et se débarrasser des planchettes qui correspondent aux dés. Si aucune ne correspond, piocher jusqu'à ce qu'on en trouve une. Le gagnant est celui qui s'est débarrassé le premier de ses planchettes.

5. Solitaire. Se joue sans les dés. Faire un rectangle de 48 planchettes (6 x 8), de manière à ce que tous les enfants se tiennent par la main et dansent la ronde. Il y a plusieurs solutions!

* * * *

L'UNICEF remercie toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de ce jeu et en particulier Alex Randolph et Selecta Spielzeug.



Inhalt: Auf 48 Bildsteinen aus Pappe sind Kinder aus aller Welt abgebildet, die von einem Rand zum anderen nach rechts und links oder übereck die Arme ausstrecken. Wenn man die Bildsteine aneinanderlegt, reichen sich die Kinder gegenseitig die Hände. 2 Würfel bestimmen immer, ob das nächste Kind in der Kette ein Junge oder ein Mädchen mit oder ohne Kopfbedeckung (wie z.B. Hut, Schleier usw.) sein soll.

1. Ein Spiel für die ganz Kleinen. Alle Steine werden offen (Bild nach oben) auf dem Tisch gemischt. Der Reihe nach wirft jedes Kind die 2 Würfel, sucht sich ein passendes Bild aus (z.B. Junge mit Hut, wenn der eine Würfel einen Jungen zeigt und der andere einen Hut) und legt es in die Mitte. Bei jedem Zug wird das neue Bild an das vorige angelegt. Spielziel ist, eine geschlossene Kette – wie im Ringelreihen – von nicht weniger als 20 Steinen zu legen.

2. Dieses und die nächsten Spiele sind für die etwas Größeren (ab 4 Jahren). Alle Steine werden verdeckt auf dem Tisch gemischt. Reihum wirft jeder beide Würfel und deckt einen Stein auf. Paßt das Bild zu dem Würfelwurf (z.B. Mädchen ohne Kopfbedeckung), darf er das Bild zu sich nehmen und sofort ein weiteres aufdecken, bis er eines aufdeckt, das nicht paßt. Wenn ein Bild nicht paßt, wird es sofort wieder umgedreht und der nächste ist an der Reihe. Natürlich soll man sich – wie im memory-Spiel – merken, welche Bilder von den Mitspielenden aufgedeckt worden sind und wo diese Bilder liegen. Jeder legt seine eigene Kette von Bildsteinen vor sich und wer am Ende die meisten Bilder ausgelegt hat, ist der Gewinner.

3. Genau das gleiche Spiel kann man auch als Wettrennen spielen. Auf dem Tisch oder auf dem Boden wird eine Startlinie markiert – z.B. eine Reihe von Bleistiften – von der jeder Spieler seine Hand-in-Hand-Kette anlegt. (Zwischen den Ketten sollte man einen Abstand von mindestens 3 Steinen lassen.) Weiterspielen wie unter 2. beschrieben.

4. Alle Steine werden wieder verdeckt auf dem Tisch gemischt. Jeder nimmt sich 5 und legt sie offen vor sich hin. Man spielt der Reihe nach, bei jedem Zug werden beide Würfel geworfen. Hat man ein passendes Bild, legt man es in die Mitte. Hat man mehr als ein passendes, darf man mehr als eines anlegen. Hat man aber kein passendes, muß man so lange von den verdeckten Steinen nehmen, bis man ein passendes gefunden hat. Wer zuerst keine Steine mehr hat, hat gewonnen.

5. Zum alleine Spielen, ohne Würfel: ein Hand-in-Hand-Puzzle. Es handelt sich darum, die 48 Bildsteine in einem 6 x 8 Rechteck so zu legen, daß sich eine durchgehende, geschlossene Kinderkette, wie im Ringelreihen, ergibt. Vier Lösungen sind auf dem anliegenden Blatt abgebildet. Es gibt aber noch viele, viele andere Lösungen!

* * * *

UNICEF dankt allen, die zu diesem Spielzeug beigetragen haben, vor allem A. Randolph und Selecta Spielzeug.

