

P

Passinhos de galinha

português

Jogo de sociedade para crianças de tenra idade, com regras simples, sobre um tema afetivo, bem conhecido dos mais pequenos: a galinha e os pintainhos.

Objectivos do jogo

- Ser o primeiro a colocar 4 ovos no respectivo ninho.
- Contar de 1 a 4.
- Respeitar uma regra.

Idade

- A partir dos 3 anos.

Número de jogadores

De 2 a 4 jogadores.

Conteúdo

- 1 tabuleiro de cartão com uma roda em forma de galinha.
- 4 ninhos de madeira com 4 alvéolos para colocar os 4 ovos.
- 16 ovos de madeira.
- 1 dado com numeração de 1 a 3.
- 1 saco de tecido para colocar os 16 ovos.
- 1 exemplar das regras do jogo.

Regras do jogo

- Cada um dos jogadores tira um ninho e coloca-o à sua frente.

Auteur : Stéphanie Charpiot-Desbenoit
Illustratrice : Stéphanie Charpiot-Desbenoit

336181

© Nathan / Sejer 2009.
Nathan / Sejer, 30 Place d'Italie - 75013 Paris - France.

Hen Run

Eierlauf

Gira Gallina

Gira la gallina

Kippenspel

Passinhos de galinha

Nathan

Trott' cocotte

Un premier jeu de société pour les jeunes enfants, à la règle de jeu simple, sur un thème affectif, proche des petits : la poule et ses poussins.

Buts et objectifs du jeu

- Être le premier à avoir garni son nid de 4 œufs.
- Compter de 1 à 4.
- Respecter une règle.

Âge

- À partir de 3 ans.

Nombre de joueurs

- 2 à 4 joueurs.

Contenu

- 1 plan de jeu cartonné avec une roue en forme de poule.
- 4 nids en bois avec 4 alvéoles pour poser les 4 œufs.
- 16 œufs en bois.
- 1 dé avec des constellations de 1 à 3.
- 1 sac en tissu contenant les 16 œufs pour la pioche.
- 1 règle de jeu.

Règle du jeu

- Chaque joueur prend un nid qu'il place devant lui.
- Placer le bec de la poule face au nid de départ (cercle rouge)
- À tour de rôle, lancer le dé et tourner la roue (poule) du nombre indiqué par le dé, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si le joueur tombe sur un poussin, il prend un œuf et le place dans son nid.
- Le gagnant est celui qui, le premier, réunit 4 œufs dans son nid.

Consignes

- Cases abeille, canard et pigeon : imiter le cri de l'animal.
- Case tortue : passer son tour.
- Case dinosaure : relancer le dé et reculer du nombre de cases indiqué par le dé (si le dé indique 3, le joueur tombe sur la case du poussin et gagne un œuf).
- Case autruche : sauter 3 cases.

Selon l'âge des enfants, il est possible d'adapter les consignes.

An introductory board game for very young children with simple rules and a touching theme that children enjoy: the hen and her chicks.

Aims and objectives of the game

- To be the first fill his or her nest with 4 eggs.
- Counting from 1 to 4.
- Respecting a rule.

Age

- From the age of 3.

Number of players

- 2 to 4 players.

Contents

- 1 cardboard game board with a hen-shaped wheel.
- 4 wooden nests with 4 niches to place each egg.
- 16 wooden eggs.
- 1 dice with numbers from 1 to 3.
- 1 fabric bag containing the 16 eggs.
- 1 set of game rules.

Rules of the game

- Each player takes a nest and places it in front of him or her.

- Place the hen's beak on the starting nest (circled in red).
- Each child takes turns to throw the dice and turn the hen wheel clockwise the corresponding number of spaces.
- If the wheel lands on a space with an egg, the player takes an egg and places it in his or her nest.
- The winner is the first one to fill his or her nest with 4 eggs.

Instructions

- Spaces representing a bee, a duck or a pigeon: imitate the noise made by the corresponding animal.
- Space representing a tortoise: skip a turn.
- Space representing a dinosaur: throw the dice again and go back the number of spaces indicated by the dice (if the dice shows 3, the player lands on the space representing a chick and wins an egg).
- Space representing an ostrich: skip 3 spaces.

The instructions can be adapted to the children's age.

Ein erstes Gesellschaftsspiel für kleine Kinder mit einfachen Spielregeln zu einem gefühlsbetonten Thema, das den Kleinen vertraut ist: Die Henne und ihre Küken.

Absicht und Ziele des Spiels

- Als Erster sein Nest mit 4 Eiern füllen.
- Zählen von 1 bis 4.
- Eine Regel einhalten.

Alter

- Ab 3 Jahre.

Anzahl der Spieler

- 2 bis 4 Spieler.

Inhalt

- 1 Spielbrett mit einem Drehrad in Form einer Henne.
- 4 Nester aus Holz mit 4 Vertiefungen zum Ablegen der 4 Eier.
- 16 Holz Eier.
- 1 Anzeigewürfel von 1 bis 3.
- 1 Stoffbeutel, der die 16 Eier enthält.
- 1 Spielanleitung.

Spielregeln

- Jeder Spieler nimmt sich ein Nest und stellt es vor sich hin.
- Die Henne wird so gedreht, dass ihr Schnabel gegenüber dem Startnest liegt (roter Kreis).

- Es wird reihum gewürfelt und das Rad (die Henne) wird um die vom Würfel gezeigte Anzahl im Uhrzeigersinn weitergedreht.
- Wird dem Spieler ein Küken angezeigt, nimmt er sich ein Ei und legt es in sein Nest.
- Gewonnen hat, wer als Erster 4 Eier in seinem Nest zusammen hat.

Anweisungen

- *Felder Biene, Ente und Taube: Den Ruf des Tieres nachahmen.*
- *Feld Schildkröte: Eine Runde aussetzen.*
- *Feld Dinosaurier: Erneut würfeln und um die Felderzahl zurückkehren, die vom Würfel angezeigt wird (zeigt der Würfel 3 an, landet der Spieler auf dem Feld des Kükens und gewinnt ein Ei).*
- *Feld Strauß: 3 Felder überspringen.*

Die Anweisungen können je nach Entwicklungsstand der Kinder angepasst werden.

Un primer juego de mesa para niños pequeños, con reglas sencillas, sobre un tema que les resulta tierno y cercano: la gallina y sus pollitos.

Objetivo y finalidad del juego

- Ser el primero en llenar el nido con 4 huevos.
- Contar de 1 a 4.
- Respetar las reglas.

Edad

- A partir de 3 años.

Número de jugadores

- Entre 2 y 4 jugadores.

Contenido

- 1 tablero de cartón con una rueda en forma de gallina.
 - 4 nidos de madera con 4 huecos para colocar los 4 huevos.
 - 16 huevos de madera.
 - 1 dado con grupos de 1, 2 y 3 puntos.
 - 1 bolsa de tela con 16 huevos para robar.
- Reglas del juego.

Reglas del juego

- Cada jugador coge un nido que coloca frente a sí.

- Colocar el pico de la gallina frente al nido de partida (señalado con un círculo rojo).
- Tirar el dado por turno y girar la rueda (gallina) el número de veces que indique el dado, en el sentido de las agujas del reloj.
- Si el jugador cae en un pollito, coge un huevo y lo coloca en su nido.
- El ganador es el que llena primero el nido con 4 huevos.

Instrucciones

- *Casillas abeja, pato y paloma: imitar el sonido del animal.*
- *Casilla tortuga: un turno sin jugar.*
- *Casilla dinosaurio: volver a tirar el dado y retroceder el número de casillas indicado (si el dado indica 3, el jugador cae en la casilla del pollito y gana un huevo).*
- *Casilla avestruz: avanzar 3 casillas.*

Las consignas se pueden adaptar a la edad de los niños.

Un primo gioco di società per i bambini più piccoli, con regole semplici, su una tematica affettiva, vicina ai bambini: la chioccia e i suoi pulcini.

Obiettivi del gioco

- Mettere per primi le 4 uova nel nido.
- Contare da 1 a 4.
- Rispettare una regola.

Età

- A partire dai 3 anni.

Numero di giocatori

- Da 2 a 4 giocatori.

Contenuto

- 1 plancia di gioco in cartone con una ruota a forma di chioccia.
- 4 nidi di legno con 4 spazi per collocare le 4 uova.
- 16 uova in legno.
- 1 dado con puntini da 1 a 3.
- 1 sacchetto in tessuto per contenere le 16 uova.
- 1 libretto di istruzioni.

Regole del gioco

- Ogni giocatore prende un nido che dispone davanti a sé.

- Il becco della chioccia viene collocato dinanzi al nido di partenza (cerchio rosso).
- A turno si lancia il dado e si gira la ruota (chioccia) del numero indicato dal dado, in senso orario.
- Se il giocatore si imbatte in un pulcino, prende un uovo e lo colloca nel suo nido.
- Vince chi per primo riempie il nido con le 4 uova.

Indicazioni di gioco

- *Caselle vespa, anatra e piccione: si imita il verso dell'animale.*
- *Casella tartaruga: si passa il turno.*
- *Casella dinosauro: si rilancia il dado e si torna indietro del numero di caselle indicato dal dado (se il dado indica 3, il giocatore finisce nella casella del pulcino e vince un uovo).*
- *Casella struzzo: si saltano 3 caselle.*

In base all'età dei bambini, è possibile adattare le istruzioni.

Een eerste gezelschapspel voor jonge kinderen, met eenvoudige spelregels en een thema dat kleine kinderen goed aanvoelen: een kip en haar kuikens.

Doel en bedoeling van het spel

- Als eerste het nest vullen met 4 eieren.
- Tellen van 1 tot 4.
- Zich aan de regels houden.

Leeftijd

- Vanaf 3 jaar.

Aantal spelers

- 2 tot 4 spelers.

Inhoud

- 1 kartonnen speelbord met een draaischijf in de vorm van een kip.
- 4 houten nestplankjes met 4 vakjes om 4 eieren in te plaatsen.
- 16 houten eieren.
- 1 dobbelsteen van 1 tot 3.
- 1 stoffen zak met 16 eieren die dienst doet als de pot.
- 1 maal spelregels.

Spelregels

- Elke speler plaatst een nestplankje voor zich.

- Laat de snavel van de kip in de richting van het eerste nestje wijzen (rode cirkel).
- Iedereen moet om beurten de dobbelsteen rollen en de schijf (kip) zo vaak met de klok mee draaien als de dobbelsteen aangeeft.
- Als de speler een kuiken vindt, mag hij een ei pakken en dit in zijn nest zetten.
- Winnaar is de degene die als eerste 4 eieren heeft verzameld.

Instructies

- *Vakjes met bij, eend en duif: het geluid van het dier nadoen.*
- *Vakje met schildpad: beurt overslaan.*
- *Vakje met dinosauro: opnieuw gooien en het aantal aangegeven vakjes achteruitgaan (als de dobbelsteen 3 aangeeft, komt de speler op het vakje met het kuiken en wint hij een ei).*
- *Vakje met struisvogel: 3 vakjes overslaan.*

De spelregels kunnen worden aangepast aan de leeftijd van de kinderen.