



Juego Cooperativo: ¡Seamos Puntuales!

Objetivo:

Conseguir **entre todos** que los niños del mundo lleguen a clase antes de que suene el timbre.

Sistema de Juego:

1. Pegar los cinco niños del mundo y el timbre en el dado. Pegar los otros dos timbres a ambos lados de la ficha roja.
2. Poner el tablero boca arriba sobre la mesa y al lado las 20 fichas de los niños del mundo boca abajo. Colocar la ficha del timbre en la casilla de salida del tablero.
3. Por turnos, lanzar el dado: (memory)
 - Si sale uno de los niños del mundo, buscar la pareja (2 fichas) de ese mismo niño entre las fichas que están boca abajo. Si se acierta, se deja la pareja dentro de la clase, si no se acierta, se vuelven a dejar las fichas boca abajo. (Propiciar la cooperación de todos los jugadores para encontrar la pareja)
 - Si sale el timbre, éste avanza una casilla.
4. Posibles finales:
 - Todos ganan: cuando todos los niños del mundo han llegado a clase antes de que el timbre alcance la meta.
 - Todos pierden: cuando el timbre alcanza la meta y no han llegado a clase todos los niños del mundo.

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



Group Game: Let's get there on time!

Objective:

For **everyone** to get the children of the world into class before the bell rings.

How to play:

1. Stick the five children of the world and bell stickers on the dice. Stick the other two bell stickers on each side of the red counter.
2. Put the board face-up on the table and the 20 cards of the children of the world face-down next to it. Put the bell counter on the starting box of the board.
3. Take turns to throw the dice: (Memory)
 - If one of the children of the world is thrown, the player has to find the pair of that child among the face-down cards. If he gets it right, the pair can be placed in the classroom; if not, the card is returned to its face-down position (encourage all the players to cooperate in finding the matching pair)
 - If the bell is thrown, the bell counter moves forward one space.
4. Possible outcomes:
 - Everyone wins: when all the children of the world get to the classroom before the bell gets to the finish line.
 - Everyone loses: when the bell gets to the finish line without all the children having reached the classroom.

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



Jeu coopératif : soyons à l'heure !

Objetif :

Parvenir **tous ensemble** à ce que les enfants du monde entrent en classe avant la sonnerie.

Système de jeu :

1. Coller les cinq enfants du monde et la sonnerie sur les faces du dé. Coller les deux autres sonneries de chaque côté de la fiche rouge.
2. Placer le plateau de jeu sur la table, face visible, et, à côté, les 20 fiches des enfants du monde à l'envers. Placer la fiche de la sonnerie sur la case de départ du plateau de jeu.
3. Lancer le dé à tour de rôle : (memory)
 - Si l'un des enfants du monde apparaît, rechercher la paire de ces deux enfants parmi les fiches à l'envers. Si la paire est réunie, la laisser dans la classe ; sinon, remettre les fiches à l'envers (Encourager la coopération entre tous les joueurs pour trouver la paire).
 - Si la sonnerie apparaît, elle avance d'une case.
4. Fins possibles :
 - Tout le monde gagne : si tous les enfants du monde sont entrés dans la classe avant que la sonnerie n'atteigne l'arrivée.
 - Tout le monde perd : si la sonnerie atteint l'arrivée et tous les enfants du monde ne sont pas rentrés dans la classe.

ATTENTION ! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituer un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



Groepsspel: Wij zijn op tijd!

Doel:

Er met zijn allen voor zorgen dat alle kinderen op tijd in de klas zijn voordat de bel gaat.

Spelsysteem:

1. Plak de vijf kinderen en de bel op de dobbelsteen. Plak de andere twee bellen op beide kanten van de rode fiche.
2. Leg het spelbord op tafel met de afbeeldingen naar boven en de 20 kaartjes met de kinderen met de afbeeldingen naar beneden eraan. Leg het kaartje van de bel in het vakje start van het bord.
3. Gooi om de beurt de dobbelsteen: (memory)
 - Als de uitkomst een van de kinderen is, zoek dan tussen de kaartjes met de afbeelding naar beneden naar het bijbehorende kind. Als dat is gelukt, worden de twee kinderen in de klas achtergelaten, als het niet is gelukt, worden de kaartjes weer met de afbeelding naar beneden teruggelegd. (Moedigt de medewerking van alle spelers aan om het andere kind te vinden)
 - Als de uitkomst de bel is, gaat deze een vakje vooruit.
4. Mogelijk eind:
 - Iedereen wint: als alle kinderen op tijd in de klas zijn voordat de bel de finish bereikt.
 - Iedereen verliest: als de bel de finish bereikt en niet alle kinderen in de klas zijn.

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet aanbevolen voor kinderen onder de 36 maanden. Bevat elementen die los kunnen komen en ingeslikt kunnen worden. Bewaar deze handleiding en de gegevens van de fabrikant.



Kooperatives Spiel: Seien wir pünktlich!

Ziel:

Alle zusammen sollen es schaffen, dass die Kinder der Welt im Klassenzimmer sind, bevor es läutet.

Spielsystem:

1. Die fünf Kinder der Welt und die Glocke auf den Würfel kleben. Die anderen zwei Glocken jeweils auf eine Seite der roten Karte kleben.
2. Das Spielbrett mit der Oberseite nach oben auf den Tisch legen und daneben die 20 Karten mit den Kindern der Welt mit der Abbildung nach unten. Die Karte mit der Glocke in das Startfeld des Spielbretts legen.
3. Der Reihe nach würfeln: (Memory)
 - Wird eines der Kinder der Welt gewürfelt, aus den mit der Abbildung nach unten liegenden Karten das passende Paar zu diesem Kind suchen. Falls dies gelingt, bleibt das Paar dazu im Klassenzimmer, falls nicht, werden die Karten wieder mit der Abbildung nach unten auf den Tisch gelegt (Zur Kooperation aller Spieler beim Suchen nach dem Paar animieren).
 - Wird die Glocke gewürfelt, rückt diese ein Feld vor.
4. Mögliche Aufösungen des Spiels:
 - Alle gewinnen: Wenn alle Kinder der Welt im Klassenzimmer sind, bevor die Glocke das Ziel erreicht.
 - Alle verlieren: Wenn die Glocke das Ziel erreicht und noch nicht alle Kinder der Welt im Klassenzimmer sind.

ACHTUNG: Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.



Gioco cooperativo: Siamo puntuali!

Obiettivo:

Fare in modo, **tutti insieme**, che i bambini del mondo arrivino in aula prima del suono della campanella.

Sistema del gioco:

1. Attaccare i cinque bambini del mondo e la campanella sul dado. Attaccare le altre due campanelle su entrambi i lati della scheda rossa.
2. Posizionare sul tavolo il pannello da gioco (rivolto verso l'alto) e accanto le 20 schede dei bambini del mondo con l'immagine rivolta verso il basso. Posizionare la scheda della campanella nella casella di partenza del pannello da gioco.
3. A turno, lanciare il dado: (memory)
 - Se viene estratto uno dei bambini del mondo, cercare la coppia corrispondente tra le schede rivolte verso il basso. Se viene trovata l'immagine corrispondente, la coppia rimane all'interno dell'aula, diversamente, occorre lasciare le schede rivolte verso il basso. (Fomentare la cooperazione di tutti i giocatori per trovare la coppia corrispondente all'immagine estratta)
 - Se viene estratta la campanella, questa avanza di una casella.
4. Finali possibili:
 - Tutti vincono: quando tutti i bambini del mondo arrivano in aula prima che la campanella raggiunga la meta.
 - Tutti perdono: quando la campanella raggiunge la meta e i bambini del mondo non arrivano in aula.

AVVERTENZA! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini di età sotto dei 36 mesi poiché contiene elementi che si possono staccare ed essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.



Jogo cooperativo: Sejamos pontuais!

Objetivo:

Conseguir **entre todos** que todas as crianças do mundo cheguem à sala de aula antes que toque a campainha.

Sistema de jogo:

1. Colar as cinco crianças do mundo e a campainha no dado. Colar as outras duas campainhas em ambos os lados do cartão vermelho.
2. Com o tabuleiro sobre a mesa e a face voltada para cima, colocar ao lado os 20 cartões das crianças do mundo com a face voltada para baixo. Colocar o cartão da campainha na casa de saída do tabuleiro.
3. Lançar o dado à vez: (jogo de memória)
 - Se sair uma das crianças do mundo, procurar o par dessas crianças nos cartões que se encontram com a face voltada para baixo. Se se acertar, coloca-se o par dentro da sala de aula. Se não se acertar, os cartões são novamente colocados com a face voltada para baixo. (Fomentar a cooperação de todos os jogadores para encontrar o par)
 - Se sair a campainha, esta avança uma casa.
4. Finais possíveis:
 - Todos ganham: quando todas as crianças do mundo chegam à sala de aula antes da campainha alcançar a meta.
 - Todos perdem: quando a campainha alcança a meta e nem todas as crianças do mundo chegaram à sala de aula.

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não recomendado para menores de 36 meses por conter elementos suscetíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



Ομαδικό παιχνίδι: Ας είμαστε συνεπείς!

Σκοπός του παιχνιδιού:

Να καταφέρουν **όλοι οι παίκτες μαζί** να βάλουν τα παιδιά του κόσμου στην τάξη πριν χτυπήσει το κουδούνι.

Πώς παίζεται:

1. Κολλήστε τα πέντε παιδιά του κόσμου και το κουδούνι στο ζάρι. Κολλήστε τα άλλα δύο κουδούνια στις δύο πλευρές της κόκκινης κάρτας.
2. Τοποθετήστε το ταμπλό με την όψη προς τα πάνω στο τραπέζι και στο πλάι τις 20 κάρτες με τα παιδιά του κόσμου με την όψη προς τα κάτω. Τοποθετήστε την κάρτα με το κουδούνι στην αφετηρία του ταμπλό.
3. Ρίξτε το ζάρι, καθένas με τη σειρά του: (παιχνίδι μνήμης)
 - Αν δείξει ένα από τα παιδιά του κόσμου, ψάξτε το ζευγάρι αυτού του παιδιού στις κάρτες με την όψη προς τα κάτω. Αν βρείτε το ζευγάρι, αφήστε το μέσο στην τάξη, αν δεν το βρείτε, αφήστε τις κάρτες πίσω στη θέση τους με την όψη προς τα κάτω. (Ενθαρρύνετε τη συνεργασία όλων των παικτών για τον εντοπισμό του ζευγαριού)
 - Αν δείξει το κουδούνι, τότε το κουδούνι προχωράει μία θέση.
4. Πώς μπορεί να τελειώσει το παιχνίδι:
 - Όλοι κερδίζουν: όταν όλα τα παιδιά του κόσμου μπουν στην τάξη πριν φτάσει το κουδούνι στο τέρμα.
 - Όλοι χάνουν: όταν το κουδούνι φτάσει στο τέρμα και δεν έχουν μπει στην τάξη όλα τα παιδιά του κόσμου.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυρματολογούνται και υπάρχει κίνδυνος κατάποσής τους. Διατηρήστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.



Samarbeidspill: La oss være punktlige!

Formål:

Oppnå **mellom alle** at barna i verden kommer tidsnok på skolen før klokka ringer inn.

Spillesystem:

1. Lim de fem verdensbarna og ringeklokka på terningen. Lim de to andre ringeklokkene på hver side av den røde brikken.
2. Legg brettet på bordet med forsiden opp og ved siden av de 20 brikkene med verdensbarna med billedsiden ned. Plasser brikken med ringeklokken på brettets startfelt.
3. Kast terningen etter tur: (Memory)
 - Dersom ett av verdensbarna går ut, let og finn parett blant brikkene med billedsiden ned. Hvis det velges riktig, blir parett igjen på skolen, og hvis valget er feil, skal brikkene legges tilbake igjen med billedsiden ned. (Få alle spillerne til å samarbeide for å finne parett)
 - Hvis ringeklokken kommer opp, skal den flyttes ett felt fremover.
4. Mulige avslutninger:
 - Alle vinner: når alle barna i verden rekker frem på skolen før ringeklokken kommer i mål.
 - Alle taper: når ringeklokken kommer i mål og noen av barna i verden fremdeles ikke er fremme på skolen.

ADVARSEL! Kvelningsfare. Ikke anbefalt for barn under 36 måneder på grunn av elementer som kan løsne og svelges. Oppbevar denne informasjonen og produsentens data.



Samarbetsspel: Vi kommer i tid!

Syfte:

Alla **hjälpas åt** för att se till att alla barn från hela världen hinner fram till skolan innan skolklockan ringer.

Så här spelar man:

1. Klistra fast världens barn och klockan på tärningen. Klistra fast de andra två klockorna på båda sidor av det röda kortet.
2. Placera spelbrädet med framsidan uppåt och de 20 spelkortet med världens barn med framsidan nedåt mitt på bordet. Placera kortet med klockan på spelbrädet startruta.
3. Spelarna turas om att slå tärningen: (memory)
 - Om ett av världens barn kommer ut så måste spelarna hjälpas åt att leta rätt på det bamparet bland korten som ligger upp och ned på bordet. Om spelarnas lyckas hitta båda korten så kan de släppa in barnet i klassrummet. Om de inte lyckas hitta rätt kort som läggs korten tillbaka på bordet med framsidan nedåt. (Uppmuntra spelarna att samarbeta för att hitta rätt kortpar)
 - Om tärningen visar en klocka så flyttas denna ett steg närmare skolan.
4. Möjliga slutresultat:
 - Alla vinner: När alla världens barn har hunnit in i klassrummet innan klockan hinner fram till skolan.
 - Alla förlorar: Om klockan hinner fram till skolan innan alla världens barn har hunnit in i klassrummet.

WARNING! Risk för kvävning. Rekommenderas ej för barn under 36 månader eftersom spelet innehåller delar som kan lösna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.

Ref. 20817



Gruppespil: Lad os komme til tiden!

Målsætning:

At man ved hjælp af alle deltagerne i gruppen sørger for, at verdens børn kommer i skole, før skoleklokken ringer.

Sådan spiller man:

1. Påklæb de 5 børn fra et sted i verden og skoleklokken på terningen. Klæb de 2 resterende skoleklokker på hver sin side af den røde spillejeton.
2. Læg spillepladen med forsiden opad på bordet og ved siden af de 20 spillebrikker med verdens børn med forsiden nedad. Anbring spillejetonen med skoleklokken på i startboksen på spillepladen.
3. Kast terningen efter tur: (memory)
 - Hvis et af verdens børn kommer frem, skal man finde parret til dette barn blandt spillebrikkerne, som ligger med forsiden nedad. Hvis man rammer rigtigt, placerer man parret inde i klasselokalet. Hvis man ikke trækker den rigtige spillebrik, skal alle spillebrikkerne igen anbringes med forsiden nedad. (Sørg for, at alle spillerne samarbejder om at finde parret, der hører sammen)
 - Hvis terningen viser skoleklokken, rykker denne en rubrik frem.
4. Mulige slutresultater:
 - Alle vindere: når alle verdens børn er kommet i skole, før skoleklokken når i mål.
 - Alle tabere: når skoleklokken når i mål, før alle verdens børn er kommet i skole.

ADVARSEL! Risiko for kvælning. Spillet må ikke bruges til børn under 3 år, idet det indeholder dele, som kan rive sig løs med efterfølgende fare for slugning. Gem denne information samt oplysningerne om fabrikanten.



Skupinová hra: Dostaňme sa tam načas!

Ciel:

Spoločnými silami dosiahnuť, aby všetky deti sveta boli v triede skôr, než zazvoní zvonček.

Spôsob hrania:

1. Na hraciu kocku nalepte päť detí sveta a zvonček. Zvyšné dva zvončeky nalepte na obe strany červeného žetónu.
2. Na stôl položte horeznačky hraciu dosku a vedľa nej rozložte doluznačky 20 kariet detí sveta. Žetón so zvončekom položte na prvú poličku na hracej doske.
3. Kockou sa bude hádzať podľa stanoveného poradia: (pamät)
 - Ak pri hodení vyjde jedno z detí sveta, treba medzi kartami, ktoré sú doluznačky, nájsť dvojicu tohto dieťaťa. Ak vytiahnete správne karty, dáte dvojicu do triedy, ak sa to nepodarí, ponecháte karty doluznačky. (Týmto sa pri hľadaní páru podnecuje spolupráca medzi všetkými hráčmi).
 - Ak pri hodení kockou vyjde zvonček, žetón so zvončekom posuniete o jedno poličko dopredu.
4. Možnosti ukončenia hry:
 - Všetci vyhrajú, ak budú všetky deti sveta v triede skôr, než zvonček dosiahne cieľ.
 - Všetci prehrajú, ak zvonček dosiahne cieľ a v triede nie sú všetky deti sveta.

UPOZORNENIE! Riziko udusenía. Neoporuča sa pre deti do 36 mesiacov, pretože obsahuje prvky, ktoré sa môžu uvoľniť a byť prehltnuté. Uchovajte tieto informácie a údaje výrobcu na bezpečnom mieste.



Yhteistyöleikki: Olethan täsmällinen!

Tarkoituks:

Yritetään kaikki yhdessä, että kaikki maailman lapset ehtivät luokkaan ennen kelloälyä.

Pelin kulku:

1. Liimaa viisi eri maiden lasta ja soitokello noppaan. Liimaa kaksi muuta soitokelloa puunaisen kortin molemmille puolille.
2. Aseta peililauta kuvapuoli ylöspäin pöydälle ja sen viereen 20 lapsikorttia kuvapuoli alaspäin. Aseta soitokellokortti peililaudan lähtöruutuun.
3. Noppaa heitettään vuorotellen: (muistipeli)
 - Jos noppa osoittaa yhtä lapsista, pelaaajat etsivät kyseistä lapsiparia kuvapuoli alaspäin olevista korteista. Jos pari löytyy, lapset siirretään luokan sisäin, jos pareja ei löydy, kortit jätetään takaisin paikalleen kuvapuoli alaspäin. (Edistää kaikkien pelaajien yhteistyötä parien etsimisessä)
 - Jos nopanheitolla tulee soitokello, kello siirtyy yhden ruudun eteenpäin.
4. Mahdolliset pelin lopputilanteet:
 - Kaikki voittavat: jos kaikki maailman lapset ovat ehtineet luokkaan, ennen kuin soitokello pääsee maaliin.
 - Kaikki häviävät: kun soitokello ehtii maaliin eivätkä kaikki lapset ole ehtineet luokkaa.

VAROITUS! Tukehtumisvaara. Ei suositella alle 36 kuukauden ikäisille, sisältää irtoavia osia, jotka on mahdollista nielaista. Säilytä nämä tiedot ja valmistajan tiedot.



Gra grupowa: Bądźmy punktualni!

Cel gry:

Gracze powinni osiągnąć **wspólnymi siłami**, aby dzieci z różnych stron świata dotarły do klasy zanim zabrzmi dzwonek na lekcję.

Sposób gry:

1. Nalep na kostce obrazki z pięciorgiem dzieci z różnych stron świata i dzwonkiem, a następnie nalep dwa pozostałe dzwonki po obu stronach czerwonej karty.
2. Ułóż na stole planszę obrazkami do góry i rozłóż obok 20 kart przedstawiających dzieci z różnych stron świata obrazkiem do dołu. Ułóż kartę z dzwonkiem na polu startowych planszy.
3. Gracze po kolei rzucają kostką: (memory)
 - W przypadku wyrzucenia kostką obrazku dziecka, należy odkryć parę tych samych dzieci wśród rozłożonych obrazkiem do dołu kart. Jeśli gracze uda się trafić, zostawia parę dzieci wewnątrz klasy, jeśli nie, karty ponownie odwraca się obrazkiem do dołu i zostawia na stole. (Należy zachęcać dzieci do współpracy w odnajdywaniu drugiej pary).
 - W przypadku wyrzucenia kostką dzwonka, karta z dzwonkiem przesuwa się o jedno pole.
4. Możliwe zakończenia gry:
 - Wszyscy wygrają: gdy uda się umieścić wszystkie dzieci z różnych stron świata w klasie zanim dzwonek dotrze do mety.
 - Wszyscy przegrają: gdy dzwonek dotrze do mety zanim uda się umieścić wszystkie dzieci z różnych stron świata w klasie.

OSTRZEŻENIE! Ryzyko udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i luźne elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.



Grup Oyunu: Okula Yetişelim!

Amaç:

Herkesin zil çalmadan önce dünya çocuklarını sınıfa yetiştirmeleri gerekir.

Nasıl oynanır:

1. Beş dünya çocuğunu ve zil yapıştirmalarını zara yapıştirın. Diğer iki zil yapıştirmasını piyonun her iki tarafına yapıştirın.
2. Oyun kartonunu yukarı bakacak şekilde masaya koyun ve 20 dünya kartı çocuğunu yukarı aşağı bakacak şekilde oyun kartonunun yanına koyun. Zil piyonunu kartonun başlangıç kutusuna koyun.
3. Sırayla zarı atın: (Hafıza)
 - Dünya çocuklarından biri geldiğinde oyuncunun bu çocuğu aşağı bakan kartlar arasından bulması gerekir. Doğru kartı bulursa bu çocuk sınıfa konabilir; doğru kartı bulamazsa kart aşağı bakacak şekilde bırakılır (tüm oyuncuları kart bulma sırasında iştirilgi yapması için teşvik edin).
 - Zil geldiğinde zil piyonu bir adım ilerler.
4. Olası sonuçlar:
 - Herkes kazanır: Zil bitiş çizgisine gelmeden önce tüm dünya çocukları sınıfa girdiği zaman.
 - Herkes kaybeder: Tüm çocuklar sınıfa ulaşmadan zil bitiş çizgisine geldiği zaman.

UYARI! Boğulma riski. Yerinden çıkıp yutulabilen parçalar içerdiğinden 36 aydan küçük çocuklar için önerilmez. Bu bilgiler ve üretici bilginleri güvenli bir yerde saklayın.



Társasjáték: Érjünk oda időben!

Cél:

A csoport tagjainak **együttes erővel** kell elérniük, hogy a világ minden tájáról származó gyerekek a csengő megszólalása előtt az iskolába érjenek.

Játékszabályok:

1. Ragassza az 5 db. gyermek ábrázoló matricát és a csengő matricát a dobókocka oldalaira. Ragassza a fennmaradó 2 db csengő ábrázoló matricát a piros kártya egy-egy oldalára.
2. Helyezze a játéktáblát színével felfelé az asztalra és rakja ki mellé egyesével és színükkel feléle fordítva a 20 db, a világ minden tájáról származó gyermeket ábrázoló képes kártyát. Helyezze a csengő ábrázoló kártyát a kijárathoz.
3. A játékosok egymás után dobnak a dobókockával: (memóriajáték)
 - Ha a játékos gyermeket dob, a csoportnak meg kell próbálnia megkeresni a színével feléle kirakott kártyák között az adott gyermeket ábrázoló kártyapárt. Ha sikerül megtalálnia, játékos a kártyákat a játéktáblán az iskolába helyezi (az erre kialakított helyre). Ha nem sikerült megtalálni a kártyapárt, a színére fordított kártyákat ismét le kell fordítani. (Buzdítsa a játékosokat arra, hogy segítsenek egymásnak a kártyapárok megkeresésében.)
 - Ha a játékos csengőt dob, a csengő egygyelőre lép a mezőben.
4. Lehetőséges játékvég változatok:
 - Mindnyájan nyerne: Ha a csoportnak sikerült az iskolába vinnie az összes gyermeket, mielőtt a csengő célba érne.
 - Mindnyájan veszne: Ha a csengő célba ér, mielőtt a csoportnak sikerült volna az összes gyermeket az iskolába vinnie.

FIGYELMEZTETÉS! Fülladásveszély! 36 hónapos kor alatt nem ajánlott könnyen leváló tartozékai miatt, amelyek sérülést okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártó adatait gondosan őrizze meg.



Skupinská igra: Bodimo točni!

Cíl igre:

Vsi igralci morajo otroke s celega sveta popeljati v razred, preden zazvoní.

Pravila igre:

1. Nalepke z vsemi petimi otroki s celega sveta in nalepke z zvoncem prilepite na kocko. Drugi dve nalepki z zvoncem nalepite na vsako stran rdeče igralne figure.
2. Igralno ploščo položite na mizo in poleg nje razvrstite vseh 20 kart z otroki s hrbtno stranjo navzgor. Figure za zvonec položite na začetno polje igralne plošče.
3. Izmenično mečite kocko: (spomin)
 - Če igralec vrže kocko in se kocka ustavi na otroku, mora igralec poiskati ustrežno sliko tega otroka med kartami, ki so s hrbtno stranjo položene na mizo. Če najde pravega otroka, karto lahko prestavi v razred; če ne najde pravega otroka, karto položi nazaj na mizo s hrbtno stranjo navzgor (spodbujajte vse igralce pri iskanju ustreznega para).
 - Če igralec vrže kocko in se kocka ustavi na slikki z zvoncem, se zvonec premakne za eno igralno polje.
4. Možni izidi:
 - Vsi zmagoje: če vsi otroci prispejo v razred, preden zazvoní pride do cilja.
 - Vsi izgubijo: če zvonec prispe v cilj, preden vsi otroci prispejo v razred.

OPOZORILO! Nevarnost zadušitve. Ni primerno za otroke do 36 mesecev starosti, saj vsebuje dele, ki bi lahko odpadli in ki bi jih otroci lahko pogoltnili. Hranite te informacije in proizvajalčevo dokumentacijo na varnem mestu.



Joc de grup: Să fim punctuali!

Obiectiv:

Toți jucătorii trebuie să aducă în clasă toți copii din lume înaintea ca clopoțelul să sune.

Reguli pentru joc:

1. Lipiți abțibildurile cu cei cinci copii din lume și cu clopoțelul pe zar. Lipiți celelalte două abțibilduri cu clopoțelul pe fiecare parte a căsuței roșii.
2. Așezați planșa cu fața în sus pe masă și așezați cele 20 de cărți cu copiii din lume lângă planșa, cu fața în jos. Puneți căsuța cu clopoțelul în prima căsuță de pe planșa.
3. Dați pe rând cu zarul: (Memorie)
 - Dacă zarul indică unul din copiii din lume, jucătorul trebuie să găsească perechea copilului respectiv printre cărțile așezate cu fața în jos. Dacă ghicește, poate să pună perechea în clasă; dacă nu, cartea se așază la loc, cu fața în jos (încurajați toți jucătorii să coopereze la găsierea perechii).
 - Dacă zarul indică clopoțelul, căsuța cu clopoțel se mută cu o căsuță înaintea.
4. Rezultate posibile:
 - Câștigă toți jucătorii: atunci când toți copiii din lume ajung în clasă înaintea ca clopoțelul să ajungă la linia de finiș.
 - Pierd toți jucătorii: atunci când clopoțelul ajunge la linia de finiș înaintea ca toți copiii să fi ajuns în clasă.

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conține elemente care se pot desprinde și care pot fi înghițite. Păstrați aceste informații și datele de la producător.