

# Family game

## FUN CHARADES



**Contents:** 110 picture cards

**Inhalt:** 110 Karten mit Zeichnungen

**Contenu:** 110 cartes-images

**Содержимое игры:** 110 карт с рисунками

**Contenido del juego:** 110 cartas con dibujos

**Játék tartalma:** 110 ábrát tartalmazó kép

**Περιεχόμενο παιχνιδιού:** 110 κάρτες με εικόνες

**Conținutul jocului:** 110 carduri cu desene

**Zawartość gry:** 110 kart z rysunkami

**2 OR MORE PLAYERS**

**AGE 3+**



### RULES

Lose yourself in this stimulating game in which you make faces and strange noises, scribble, and communicate with gestures! Collect points and become a master of communication!

#### What are the rules?

Sit comfortably, shuffle the cards and arrange them in a deck face down. Starting with the youngest player, each person takes turns to take the top card and, without showing it to them, makes the other players guess the symbol. You can show the symbol as a noun, a verb or even a proverb – whatever you associate with the picture. It's worth writing down your idea on a separate sheet of paper before trying to communicate.

This may be something:

- to describe with words
- to show
- to draw
- to imitate with a sound

If the other players guess what the symbol is, the player keeps the card as a trophy. If not – put it aside. The next player now takes their turn. They will now try to communicate their symbol. The player with the most cards wins. If the highest number of cards are held by two or more players, it's a draw.

For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## Familienspiel

### SCHARADE



#### ANLEITUNG

Lassen Sie sich auf ein lebhaftes Spiel ein, bei dem Sie im Handumdrehen Gesichter machen, Kritzeleien zeichnen, seltsame Geräusche machen und durch Zeichen kommunizieren können! Sammeln Sie Punkte und werden Sie ein Meister der Kommunikation!

#### Spielregeln

Setzen Sie sich bequem hin, mischen Sie die Karten und stapeln Sie sie auf. Der jüngste Teilnehmer beginnt das Spiel. Er greift von oben nach der Karte und versucht, den anderen den darauf gezeichneten Slogan zu vermitteln: ein Substantiv, ein Verb und sogar ein Sprichwort – was immer er mit der Zeichnung in Verbindung bringt (es lohnt sich, es aufzuschreiben, bevor man sie auf einer separaten Karte zeigt).

Es kann ein Schlüsselwort sein:

- zur Beschreibung mit Worten
- zum Zeigen
- zum Aufzeichnen
- zum Nachahmen mit Ton

Wenn die anderen Teilnehmer das Schlüsselwort erraten haben, nimmt der Spieler die Karte als Trophäe entgegen. Wenn nicht, legt er sie

beiseite. Der nächste Spieler ist dran, der versucht, sein Schlüsselwort den anderen zu vermitteln. Derjenige, der die meisten Karten einsammelt, gewinnt. Wenn es mehrere solcher Spieler gibt, gewinnen alle Sieger.

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## Jeu familial

# CHARADES



### RÈGLE DU JEU

Laissez-vous entraîner dans ce jeu dynamique où on fait des grimaces, on gribouille, on fait des bruits bizarres et on communique avec les signes ! Marquez des points et devenez le champion de la communication !

#### Comment jouer ?

Installez-vous confortablement, mélangez les cartes et formez une pile, images vers le bas. Le joueur le plus jeune commence. Il prend la carte du dessus et essaie de faire deviner aux autres joueurs le mot représenté par l'image : un nom, un verbe ou même un proverbe – tout ce qui peut évoquer l'image (il peut être utile de le noter sur une feuille à part, avant de le montrer).

Le mot peut être :

- décrit avec des paroles
- mimé
- dessiné
- imité avec des bruits

Si les autres joueurs ont deviné le mot, le joueur emporte son trophée – la carte devinée. S'ils n'ont pas réussi à deviner, la carte est mise de côté. C'est au tour du joueur suivant de tenter de faire deviner son mot. Le gagnant est celui qui arrive à collecter le plus grand nombre de cartes. Si plusieurs joueurs ont le même nombre gagnant de cartes, ils ont tous gagné ex-aequo.

Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

# Семейная игра

## КАЛАМБУРЫ



### ИНСТРУКЦИЯ

Втянитесь в веселую игру, в которой можно корчить мины, рисовать каракули, издавать разные странные звуки и общаться с помощью жестов! Соберите очки и стань мастером коммуникации!

**Как играть?** Сядьте поудобнее, перетасуйте карты и положите их в стопке узором вверх. Игру начинает самый младший участник. Он берет карту сверху и пробует передать остальным нарисованное на ней ключевое понятие: существительное, глагол и даже поговорку – что-либо будет ему ассоциироваться с рисунком (стоит записать их перед показом на отдельном листке).

Это может быть ключевое слово:

- для описания с помощью слов
- для показания
- для рисования
- для подражания с помощью звука

Если остальные участники отгадали ключевое слово, то игрок забирает карту в качестве трофея. Если не отгада – откладывает ее в сторону. Пришло время для очередного игрока, который старается передать свое ключевое слово. Выигрывает тот, кто соберет больше карт. Если таких игроков будет больше, то выигрывают все, у кого одинаково наибольшее количество карт.

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на сайте [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

# Juego familiar

## CHARADAS



### MANUAL

¡Déjate llevar por el emocionante juego en el que puedes hacer muecas, garabatear, hacer sonidos raros y comunicarte

por señas! ¡Gana puntos y conviértete en un maestro de la comunicación!

### ¿Cómo se juega?

Poneos cómodos, barajad las cartas y colocadlas bocabajo en una pila. Empieza el jugador más joven. Coge la primera carta e intenta comunicar a los demás el dibujo que contiene (un nombre, un verbo o incluso un refrán): cualquier cosa que pueda asociarse al dibujo. Vale la pena apuntarlo en una hoja por separado, antes de la presentación.

Puede ser una palabra o frase que puedas:

- describir con palabras
- transmitir mediante gestos
- dibujar
- imitar con sonidos

Si los demás jugadores adivinan la palabra o frase, el jugador se queda con la carta como trofeo. Si no, la deja a un lado y cede el turno. El siguiente jugador intenta entonces comunicar el dibujo de su carta. Gana quien consiga el mayor número de cartas. En caso de empate, ganan todos los jugadores que han empatado.

Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas estimulantes en [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## Családi játék ACTIVITY JÁTÉK



### JÁTÉKSZABÁLY

Próbáld ki ezt az izgalmas játékot, ahol gesztikulálhatsz, firkálhatsz, mutogathatsz és különböző hangokat adhatsz ki. Gyűjts pontokat és legyél a kommunikáció bajnoka!

### Hogyan kell játszani?

Üljetek le kényelmesen, keverjétek össze a kártyákat és helyezétek le őket lefordítva egy kupacba. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Felveszi a legfelső kártyát és megpróbálja körbeírni a többieknek a kártyán szereplő feladványt: tárgyat, ígét, vagy akár szólást – bármi, ami eszébe jut a képről (érdemes felírni egy cetlire, mielőtt megpróbálná elmutogatni).

A feladványt a feladattól függően:

- körbe kell írni
- el kell mutogatni
- el kell rajzolni
- hanggal kell utánozni

Ha a többiek kitalálták a jelszót, a kártya trófeaként a játékosnál marad. Ha nem – félreteszi Most a következő játékos következik, aki megpróbálja úgy előadni a feladványát, hogy azt a többiek kitalálják. Az a játékos nyer, aki a legtöbb kártyát össze. Ha több ilyen játékos lesz, akkor együtt nyernek.

Még több inspiráló játék, rejtvény és fejtörő a  
[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## Οικογενειακό παιχνίδι ΣΠΑΖΟΚΕΦΑΛΙΕΣ



### ΟΔΗΓΙΕΣ

Συμμετάσχετε στο διασκεδαστικό παιχνίδι όπου μπορείτε να κάνετε γκριμάτσες, να σχεδιάσετε μουντζούρες, να κάνετε περιέργους θορύβους και να επικοινωνείτε με τη νοηματική γλώσσα! Συλλέξτε πόντους και γίνετε πρωταθλητής στην επικοινωνία!

### Πώς παίζεται?

Καθίστε άνετα, ανακατέψτε τις κάρτες και τοποθετήστε τις σε ένα σωρό με το μοτίβο στραμμένο προς τα πάνω. Ο νεότερος συμμετέχων ξεκινά το παιχνίδι. Παίρνει μια κάρτα από την κορυφή και προσπαθεί να εξηγήσει στους άλλους το σύνθημα που βρίσκεται πάνω της: ένα ουσιαστικό, ένα ρήμα ή ακόμα και μια παροιμία – ό, τι του έρχεται στο μυαλό σχετικά με την εικόνα (αξιίζει να το σημειώσετε σε ξεχωριστό φύλλο πριν τα δείξετε).

Αυτό μπορεί να είναι ένα σύνθημα:

- για να το περιγράψετε με λόγια
- για να το δείξετε
- για να το σχεδιάσετε
- για να το μιμηθείτε με ήχο

Εάν οι άλλοι συμμετέχοντες έχουν μαντέψει το σύνθημα, ο παίκτης παίρνει την κάρτα ως τρόπαιο. Εάν όχι, την αφήνει στην άκρη. Ώρα για έναν άλλο παίκτη να προσπαθήσει να εξηγήσει το δικό του σύνθημα. Ο νικητής είναι όποιος συλλέξει τις περισσότερες κάρτες. Εάν υπάρχουν παίκτες με την ίδια ποσότητα καρτών, όλοι αυτοί οι παίκτες κερδίζουν.

Περισσότερα εμπνευσμένα παιχνίδια, αινίγματα και σπαζοκεφαλιές θα βρείτε στην ιστοσελίδα [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

## Joc de familie

### JOC DE CUVINTE

#### MANUAL

Implică-te într-o distracție exuberantă în care poți face fețe, mâzgăli, face zgomote ciudate și comunica prin limbajul semnelor! Adună puncte și devino un maestru în comunicare!

#### Cum se joacă?

Așezați-vă comod, amestecați cardurile și așezați-le pachet cu cu fața în jos. Cel mai tânăr participant începe jocul. El ia cardul de sus și încearcă să le transmită celorlalți termenul desenat pe el: un substantiv, un verb sau chiar un proverb – orice ce asociază cu desenul (merită să-și noteze pe o foaie separată înainte de a le arăta).

Termenul poate fi:

- descris în cuvinte
- arătat
- desenat
- redat cu un sunet

Dacă ceilalți participanți au ghicit termenul, jucătorul ia cardul ca trofeu. Dacă nu, el îl pune deoparte. E timpul ca un alt jucător să încerce să-și comunice termenul. Câștigă cel care adună cele mai multe carduri. Dacă există mai mulți astfel de jucători, jucătorii cu cel mai mare număr de carduri câștigă.

Alte jocuri și ghicitori pline de inspirații veți găsi pe site-ul [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

# Gra rodzinna

## KALAMBURY



### INSTRUKCJA

Wciągnij się w żywiołową zabawę, w której można robić miny, rysować bazgroły, wydawać dziwne dźwięki i komunikować się na migi! Zbieraj punkty i zostań mistrzem komunikacji!

### Jak grać?

Usiądźcie wygodnie, potasujcie karty i połóżcie je w stosie wzorem do góry. Grę zaczyna najmłodszy uczestnik. Sięga po kartę z wierzchu i próbuje przekazać pozostałym narysowane na niej hasło: rzeczownik, czasownik, a nawet przysłowie – cokolwiek skojarzy mu się z rysunkiem (warto zapisać je przed pokazaniem na osobnej kartce).

Może to być hasło:

- do opisanego słowami
- do pokazania
- do narysowania
- do naśladowania dźwiękiem

Jeśli pozostali uczestnicy odgadli hasło, gracz zabiera kartę jako swoje trofeum. Jeśli nie – odkłada ją na bok. Czas na kolejnego gracza, który stara się przekazać swoje hasło. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej kart. Jeśli takich graczy będzie kilku, wygrywają wszyscy remisująco.

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)

Illustrations / Abbildungen / Illustrations / Иллюстрации / Ilustraciones / Ilustracje: **Anna Kleszczewska**

Graphic design / Grafische Gestaltung / Projet graphique / Графический дизайн / Diseño gráfico / Projekt graficzny:

**Aleksandra Bartosik**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte /

Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut**

Adaptation of the box design / Grafische Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte /

Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Monika Domaradzka**



© EDGARD 2021

Edgard, Belgijska 11, 02-511 Warsaw, Poland