

GAME RULES

BEFORE YOU START: Gnome Sweet Gnome doubles as a game and a toy to playfully discover stacking, hiding, counting, and sizes for young children. The challenges and game rules below are suited for children aged 3 and up.

- 1** Choose a challenge according to the player's skill level.
- 2** Arrange the playing pieces to construct the scene shown on your challenge card. Depending on the difficulty of the challenge it is either in detail or only outlined.
- 3** Compare it carefully to the scene shown on your challenge card: it should match it exactly.

HINTS FOR PARENTS AND TEACHERS: This game can be hard for children when they are new to logic and deduction games. Things like left/right, up/down, and visible/invisible might seem obvious for adults but are not for young children. Encourage children to find the solution themselves by practicing language skills and asking questions like:

- Where does the red gnome go and why?
- Can you see on the card where the gnome lives? What's the size of the gnome?

Logic and deduction can be a challenging 'concept' for a child to understand and will need practice. Don't focus on age, every child learns new things at their own pace.

If a challenge seems too hard, turn to the solution, and try working backwards from there. Looking at the solution helps them build their understanding. Children learn new building techniques that help them understand more fully what is and what isn't possible while playing the game.

SPELREGELS

VOOR JE START: Gnome Sweet Gnome kan zowel gebruikt worden als een spel maar ook als speelgoed waar de kleuters zaken mee kunnen leren ontdekken zoals stapelen, verstoppen, tellen, ...

- 1** Kies een opdracht die geschikt is voor de speler zijn/haar niveau.
- 2** Probeer na te bouwen wat er getoond wordt op de opdracht door gebruik te maken van bloempotten en kabouters. Afhankelijk van de moeilijkheid van de opdracht zal er een deel van de kabouter of een lijntekening getoond worden.
- 3** Vergelijk nauwkeurig of de voorzijde van de constructie overeenkomt met de illustratie in de opdracht. Het moet exact hetzelfde zijn.

TIPS VOOR BEGELEIDER EN OUDERS : Dit spel kan moeilijk zijn voor kinderen die nieuw zijn in logica- en deductiespellen. Elementen als links/rechts, boven/onder, zichtbaar/ niet-zichtbaar lijken eenvoudig voor een volwassene, maar zijn dat zeker niet voor een jong kind. Probeer het kind te stimuleren om de oplossing zelf te vinden waarbij ze zo ook hun taalvaardigheden verder ontwikkelen. Help het kind door vragen te stellen, zoals:

- Waar moet de rode kabouter staan en waarom?
- Welke kabouter zou hier verstopt zijn? Welke grootte van kabouter zou het zijn?

Logica en deductie kan best een moeilijk 'concept' zijn voor kinderen om te leren begrijpen en heeft veel oefening nodig. Focus niet op de leeftijd, elk kind heeft zijn eigen tempo waarop het iets nieuws leert.

Als een oplossing te moeilijk is, toon dan de oplossing, probeer het dan zo op te lossen. Kijken naar de oplossing helpt een kind te begrijpen wat er moet gebeuren. Kinderen zullen zo nieuwe technieken leren kennen en ontdekken wat mogelijk is.

SPIELREGELN

VOR DEM START: Gartenwichtel eignet sich zur spielerischen Entdeckung von Stapeln, Verstecken, Zählen. Die folgenden Herausforderungen und Spielregeln eignen sich für Kinder ab 3 Jahren.

- 1** Wähle eine Herausforderung.
- 2** Ordne die Spielelemente so an, dass die in der Herausforderung abgebildete Szene entsteht. Je nach Schwierigkeitsstufe ist sie entweder sehr detailliert dargestellt oder wird nur angedeutet.
- 3** Vergleiche sorgfältig die abgebildete Szene mit deinen Spielelementen: Es sollte genau übereinstimmen.

HINWEISE FÜR ELTERN UND PÄDAGOGEN: Dieses Spiel kann besonders schwierig sein für Kinder, die noch keine Erfahrungen mit Logikspielen gesammelt haben. Unterschiede wie links/rechts, oben/unten und sichtbar/versteckt können für Erwachsene sehr eindeutig erscheinen, nicht aber so für Kinder. Ermutige das Kind, eigenständig die richtige Lösung zu finden, indem du sie beispielhaft mit folgenden Fragen unterstützt:

- Wohin muss der rote Wichtel und wieso?
- Kannst du auf der Karte sehen, wo der Wichtel wohnt? Wie groß ist dieser Wichtel?

Logik kann für Kinder zunächst sehr schwierig erscheinen – das erfordert Übung und Verständnis. Fokussier dich dabei nicht an den Altersangaben, jedes Kind lernt in unterschiedlicher Geschwindigkeit. Ist eine Herausforderung zu schwierig, schaut euch gemeinsam die Lösung an und rekonstruiert diese. Dieses Vorgehen kann helfen, die Art der Herausforderung besser zu verstehen.

RÈGLES DU JEU

AVANT DE DÉBUTER UNE PARTIE : Lut'Un, Deux, Trois ! est à la fois un jeu et un jouet permettant l'observation, la manipulation, l'empilement, le décompte, le jeu de cache-cache...tout en s'amusant. Les règles de jeu et de difficultés des défis conviennent parfaitement aux enfants à partir de 3 ans.

- 1** Choisissez un défi selon l'âge de l'enfant.
- 2** Disposez les seules pièces nécessaires à la reconstitution de l'illustration du défi choisi. Selon la difficulté de celui-ci, l'illustration peut montrer l'ensemble des pièces ou les suggérer... (Certaines pièces pouvant être en partie cachées !).
- 3** Comparez attentivement votre assemblage à celui du défi, les deux doivent correspondre parfaitement.

Ce jeu peut être perçu comme difficile lors d'une première approche de la logique et de la déduction. Des notions telles que gauche/droite, dessus/dessous, visible/caché semblent évidentes aux adultes, mais ne le sont pas pour les jeunes enfants. Pour les encourager à résoudre eux-mêmes les défis, utilisez, pour les guider, des questions ciblées comme :

- Où placer le lutin rouge ? Pourquoi ?
- Montre-moi où se trouve le lutin dans l'illustration ? Quelle est sa taille ?

Comprendre les notions de logique et déduction est un vrai défi en soi pour l'enfant, et nécessitera de la pratique. Ne vous limitez pas strictement aux âges conseillés, chaque enfant apprend à son propre rythme.

Lorsqu'un défi se révèle trop compliqué, passez à la solution et résolvez-le à l'aide des éléments fournis. Visualiser la solution aide les enfants à construire leur raisonnement. Étudier et observer les pièces et leurs caractéristiques aidera l'enfant car elles sont toutes différentes. En jouant, ils apprennent de nouvelles techniques d'assemblage qui les aideront à mieux comprendre ce qui est possible de réaliser et ce qui ne l'est pas. Les assemblages doivent toujours tenir en équilibre.

REGLAS DE JUEGO

ANTES DE EMPEZAR: Gnome Sweet Gnome funciona como juego y juguete para que los niños aprendan a apilar, esconder, contar y diferenciar los tamaños mediante el juego. Los desafíos y las reglas del juego que se indican a continuación están pensados para niños a partir de 3 años.

- 1** Elige un desafío en función del nivel de habilidad del jugador.
- 2** Coloca las piezas de juego para construir la escena que aparece en tu tarjeta de desafío. En función de la dificultad del desafío, éste se detalla o solo se esboza.
- 3** Compárala atentamente con la escena que aparece en tu tarjeta de desafío: debe coincidir a la perfección.

CONSEJOS PARA PADRES Y DOCENTES: Este juego puede resultar difícil para los niños que se inician en los juegos de lógica y deducción. Conceptos como izquierda/derecha, arriba/abajo y visible/invisible pueden parecer obvios para los adultos, pero no lo son para los niños pequeños. Anima a los niños a encontrar la solución por sí mismos practicando las habilidades lingüísticas y haciendo preguntas como:

- ¿Dónde va el gnomo rojo y por qué?
- ¿Puedes ver en la tarjeta dónde vive el gnomo? ¿Qué tamaño tiene el gnomo?

La lógica y la deducción pueden ser "conceptos" difíciles de entender para un niño, por lo que necesitarán práctica. No te centres en la edad: cada niño aprende cosas nuevas a su ritmo.

Si un desafío te parece demasiado difícil, busca la solución e intenta trabajar hacia atrás a partir de ahí. Observar la solución les ayuda a comprender. Los niños aprenden nuevas técnicas de construcción que les ayudan a comprender mejor qué es y qué no es posible mientras juegan.

REGRAS DO JOGO

ANTES DE COMEÇARES: O Gnome Sweet Gnome funciona como um jogo e um brinquedo para as crianças descobrirem, de forma divertida, o empilhamento, a ocultação, a contagem e os tamanhos. Os desafios e as regras do jogo abaixo são adequados para crianças a partir dos 3 anos.

- 1** Escolhe um desafio de acordo com o nível de competência do jogador.
- 2** Dispõe as peças de jogo de forma a construíres o cenário apresentado na tua carta de desafio. Consoante a dificuldade do desafio, este é apresentado em pormenor ou apenas em linhas gerais.
- 3** Compara-a cuidadosamente com a cena apresentada no teu cartão de desafio: deve ser exatamente igual.

SUGESTÕES PARA PAIS E PROFESSORES: Este jogo pode ser difícil para as crianças que ainda não estão habituadas a jogos de lógica e dedução. Coisas como esquerda/direita, cima/baixo e visível/invisível podem parecer óbvias para os adultos, mas não o são para as crianças pequenas. Incentive as crianças a encontrarem elas próprias a solução, praticando competências linguísticas e fazendo perguntas como:

- Onde vais por o gnomo vermelho e porquê?
- Consegues ver no cartão onde vive o gnomo? Qual é o tamanho do gnomo?

A lógica e a dedução podem ser um "conceito" difícil de compreender para uma criança e requerem prática. Não se concentre na idade, cada criança aprende coisas novas ao seu próprio ritmo.

Se um desafio parecer demasiado difícil, procure a solução e tente trabalhar de trás para a frente a partir daí. A análise da solução ajuda-os a compreender melhor a situação. As crianças aprendem novas técnicas de construção que as ajudam a compreender melhor o que é e o que não é possível fazer enquanto jogam o jogo.

REGOLE DEL GIOCO

PRIMA DI INIZIARE: Gnome Sweet Gnome si propone sia come gioco sia come giocattolo, consentendo ai più piccoli di scoprire in modo giocoso come impilare, nascondere, contare e distinguere le dimensioni. Le sfide e le regole del gioco riportate di seguito sono adatte a bambini dai 3 anni in su.

- 1** scegliere una sfida in base all'età del giocatore.
- 2** disporre i pezzi da gioco per costruire la scena mostrata sulla carta sfida. A seconda della difficoltà della sfida, questa sarà dettagliata o solo accennata.
- 3** confrontala attentamente con la scena mostrata sulla carta sfida: dovrebbe corrispondere esattamente.

SUGGERIMENTI PER GENITORI E INSEGNANTI: Questo gioco può essere difficile per i bambini quando non hanno familiarità con i giochi di logica e deduzione. Concetti come sinistra/destra, su/giù e visibile/invisibile potrebbero sembrare ovvie per gli adulti, ma non lo sono per i bambini piccoli. Incoraggia i bambini a trovare da soli la soluzione esercitando le abilità linguistiche e ponendo domande come:

- Dove va lo gnomo rosso e perché?
- Riesci a vedere sulla carta dove vive lo gnomo? Qual è la dimensione dello gnomo?

La logica e la deduzione possono essere un "concetto" difficile da comprendere per un bambino e avrà bisogno di pratica. Non dare troppa importanza all'età: ogni bambino impara con i suoi tempi.

Se una sfida sembra troppo difficile, vai alla soluzione e prova a lavorare a ritroso partendo da lì. Guardare la soluzione aiuta il bambino a sviluppare la comprensione. I bambini imparano nuove tecniche di costruzione che li aiutano a comprendere meglio, giocando, che cosa è possibile e cosa non lo è.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΠΡΙΝ ΑΡΧΙΣΕΤΕ: Το Gnome Sweet Gnome είναι ένα παιχνίδι που βοηθάει με ευχάριστο τρόπο τα μικρά παιδιά να ανακαλύψουν το στήσιμο, το κρύψιμο, το μέτρημα και την αντίληψη των μεγεθών. Οι παρακάτω προκλήσεις και κανόνες προορίζονται για παιδιά από 3 ετών και άνω.

- 1** Επιλέξτε μια πρόκληση ανάλογα με το επίπεδο δεξιοτήτων του παίκτη.
- 2** Ταξινομήστε τα κομμάτια για να δημιουργήσετε το στήσιμο που εμφανίζεται στην κάρτα πρόκλησής σας. Ανάλογα με τη δυσκολία της πρόκλησης, αυτή εμφανίζεται είτε λεπτομερώς είτε με σκιαγράφιση.
- 3** Συγκρίνετε το στήσιμό σας προσεκτικά με αυτό που εμφανίζεται στην κάρτα πρόκλησης: θα πρέπει να είναι ίδια.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ: Αυτό το παιχνίδι μπορεί να είναι δύσκολο για παιδιά που δεν έχουν εξοικειωθεί προηγουμένως στα παιχνίδια λογικής και αφαιρετικής αντίληψης. Όροι όπως αριστερά/δεξιά, πάνω/κάτω και ορατά/άορα μπορεί να φαίνονται προφανείς για τους ενήλικες, αλλά δεν είναι για τα μικρά παιδιά. Ενθαρρύνετέ τα να βρουν τη λύση μόνα τους, για να εξασκήσουν τις γλωσσικές δεξιότητές τους, θέτοντας τα ερωτήσεις όπως:

- Πού πάει ο κόκκινος καλικάντζαρος και γιατί;
- Μπορείς να δεις στην κάρτα πού μένει ο καλικάντζαρος; Ποιο είναι το μέγεθός του;

Η λογική και η αφαιρετική αντίληψη μπορεί να είναι «έννοιες» των οποίων η κατανόηση να αποτελεί μια πρόκληση για τα παιδιά. Οπότε, να χρειάζονται εξάσκηση. Μην εστιάζετε στην ηλικία καθώς κάθε παιδί μαθαίνει νέα πράγματα με τον δικό του ρυθμό.

Εάν μια πρόκληση φαίνεται πολύ δύσκολη, επικεντρωθείτε στη λύση της και ξεκινήστε την εξήγηση από αυτήν, πηγαίνοντας προς τα πίσω. Η εξέταση της λύσης βοηθά τα παιδιά να οικοδομήσουν τον τρόπο με τον οποίο κατανοούν τις προκλήσεις. Μαθαίνουν νέες τεχνικές στησίματος που τα βοηθούν να κατανοήσουν πληρέστερα τι είναι και τι δεν είναι δυνατό να συμβεί, παίζοντας.

SPILLEREGLER

INDEN DU GÅR I GANG: Gnome Sweet Gnome fungerer både som et spil og et stykke legetøj, hvor barnet på en legende måde kan udforske, hvordan han/hun kan stable, skjule, tælle og sortere efter størrelse. Udfordringerne og spillereglerne nedenfor er velegnede til børn fra 3 år og opefter.

- 1 Vælg en udfordring, der passer til spillerens færdighedsniveau.
- 2 Arranger spillebrikkerne for at opbygge scenen, som den er vist på dit udfordringskort. Afhængigt af udfordringens sværhedsgrad er den enten detaljeret eller kun vist som et omrids.
- 3 Sammenlign omhyggeligt med den scene, der er vist på dit udfordringskort: de skal matche hinanden nøjagtigt.

TIP TIL FORÆLDRE OG LÆRERE: Dette spil kan være vanskeligt for børn, der er nybegyndere, hvad angår spil, hvor deltagerne skal træffe logiske slutninger. Ting som venstre/højre, op/ned og synlig/usynlig kan virke indlysende for voksne, men er ikke for små børn. Tilskynd børnene til selv at finde løsningen ved at træne deres sprogfærdigheder og stille spørgsmål såsom:

- Hvor går den røde nisse hen og hvorfor?
- Kan du se på kortet, hvor nissen bor? Hvor stor er nissen?

Det at træffe logiske slutninger kan være et udfordrende 'koncept' for et barn, og det kræver øvelse at forstå det. Fokusér ikke på barnets alder, alle børn lærer nye ting i deres eget tempo.

Hvis en udfordring virker for svær, så se på løsningen, og prøv at arbejde baglæns derfra. At se på løsningen hjælper barnet med at udvikle sin egen forståelse. Børnene lærer nye byggeteknikker, der hjælper dem med at forstå, hvad der er muligt, og hvad der ikke er muligt, mens de spiller spillet.

SPELREGLER

INNAN DU BÖRJAR: Gnome Sweet Gnome fungerar både som ett spel och en leksak för att yngre barn lekfullt ska kunna stapla, gömma, räkna och lära sig storlekar. Utmaningarna och spelreglerna nedan är lämpliga för barn från tre års ålder och uppåt.

- 1 Välj en utmaning efter barnets kunskapsnivå.
- 2 Ordna spelpjäserna för att konstruera scenen som visas på ditt utmaningskort. Beroende på utmaningens svårighetsgrad är den antingen detaljerad eller endast skisserad.
- 3 Jämför den noga med scenen som visas på ditt utmaningskort: de ska stämma överens exakt.

TIPS TILL FÖRÄLDRAR OCH LÄRARE: Det här spelet kan vara svårt för barn när logik- och slutledningsspel är nytt för dem. Saker som vänster/höger, upp/ner och synlig/osynlig kan verka självklara för vuxna, men de är inte det för små barn. Uppmuntra barn att själva hitta lösningen genom att öva på språkkunskaper och ställa frågor som:

- Vart tar den röda tomtén vägen och varför?
- Kan du se på kortet var tomtén bor? Vilken storlek har tomtén?

Logik och slutledningsförmåga kan vara ett utmanande "koncept" för ett barn att förstå och kommer att kräva övning. Fokusera inte på ålder, varje barn lär sig nya saker i sin egen takt.

Om en utmaning verkar för svår, vänd er till lösningen och försök att arbeta baklänges därifrån. Att titta på lösningen hjälper dem att bygga upp sin förståelse. Barn lär sig nya byggtekniker som hjälper dem att bättre förstå vad som är och vad som inte är möjligt när de spelar spelet.

SPILLEREGLER

FØR DU STARTER: Gnome Sweet Gnome fungerer både som et spill og en leke for små barn, som kan stable, gjemme, telle og utforske størrelser. Utfordringene og spillereglene nedenfor er egnet for barn fra 3 år og oppover.

- 1 Velg en utfordring som passer til spillerens ferdighetsnivå.
- 2 Plasser spillbrikkene for å bygge konstruksjonen som vises på utfordringskortet ditt. Avhengig av vanskelighetsgraden til utfordringen, vises den enten i detalj eller bare delvis.
- 3 Sammenlign den med bildet som vises på utfordringskortet: de skal være helt like.

TIPS TIL FORELDRE OG LÆRERE: Dette spillet kan være utfordrende for barn som prøver spill med logisk tenkning for første gang. Begreper som venstre/høyre, opp/ned og synlig/usynlig kan virke åpenbare for voksne, men de kan være mer utfordrende for små barn. Oppmuntre barn til å finne løsningen selv ved å øve på språkferdigheter og stille spørsmål som:

- Hvor skal den røde gnomen være, og hvorfor?
- Kan du se på kortet hvor gnomen bor? Hvor stor er gnomen?

Logikk og analyse kan være utfordrende konsept for et barn å forstå, og vil kreve trening. Ikke fokuser på alder, hvert barn lærer nye ting i sitt eget tempo. Hvis en utfordring virker for vanskelig, kan dere gå til løsningen og prøve å jobbe baklengs derfra. Å se på løsningen hjelper dem med å bygge opp forståelsen sin. Barn lærer nye byggeteknikker som hjelper dem med å forstå mer fullstendig hva som er mulig og hva som ikke er mulig, mens de spiller spillet.

PELISÄÄNNÖT

ALKUVALMISTELUT: Gnome Sweet Gnome on nokkela lelun ja pelin yhdistelmä! Pinoa, piilota, laske ja vertaile. Hauskoja haasteita pienille lapsille kolmesta vuodesta ylöspäin.

- 1 Valitse haaste pelaajan taitotason mukaan.
- 2 Muodosta osista kortin kuvaa vastaava rakennelma. Haasteen tason mukaan tehtävään on kuvattu kaikki yksityiskohdat tai vain ääriviivat.
- 3 Vertaa rakennelmaasi haasteen kuvaan: niiden tulee olla täsmälleen samanlaiset.

VINKKEJÄ VANHEMMILLE JA OPETTAJILLE: Kannusta lasta tutustumaan logiikkapelin haasteisiin, vaikka alkua voi tuntua haastavalta. Meille aikuisille käsitteet kuten oikea/vasen, päällä/alla ja edessä/takana voivat tuntua itsestään selviltä, mutta pienet lapset kaipaavat vielä harjoittelua. Rohkaise lasta etsimään ratkaisua itse kysymällä kysymyksiä:

- Mihin punainen tonttu kuuluu ja miksi?
- Näetkö kortista missä tonttu asustelee? Minkä kokoinen tonttu on?

Looginen päättelykyky kehittyä harjoittelemalla! Lapset kehittyvät ja oppivat omaan tahtiinsa, joten ikäsuositus on viitteellinen.

Jos haaste tuntuu ylitypääsemättömältä, voit aloittaa ratkaisemisen vastauksen kautta. Katsomalla vastauksen lapsi voi saada oivalluksen! Pelatessa ja rakentaessa lapset oppivat ymmärtämään mikä on mahdollista ja mikä ei.



© 2023 Concept, game design & artwork:
 SMART - Belgium. All rights reserved.
 Designer: Emma Ribbens
 Original product name: Gnome Sweet Gnome
 Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
 info@smart.be www.SmartGames.eu



dd: 20231215M Made in China



5 414301 525622