



103 729

Pick den Wurm

Pick the Worm
Picore le ver



2-4

4+

Jahre / years / ans

Pick den Wurm

Inhalt

- 9 Hühnerfiguren aus Holz
- 4 Nester aus Holz
- 1 Wiese, Filz
- 1 Hühnerstange aus Holz
- 24 Spielsteine (jeweils 8 x Ei, Küken, Wurm), aus Holz
- 6 Aktionssteine (jeweils 2 x Fuchs, rennendes Huhn, pickendes Huhn), aus Holz
- 1 Baumwollsäckchen
- 1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Für 2 - 4 Spieler, ab 4 Jahre.

Spielidee

Nick Emmenegger

Pädagogischer Ansatz

Pick den Wurm ist ein spannendes Spiel im Memo-Prinzip mit zusätzlichen Aktionssteinen. Die Symbole und Regeln sind einfach gehalten. Die Gestaltung des Spieles mit einer Wiese und Nestern erinnert an einen Hühnerhof und bietet Gesprächsanlässe. Durch die wechselnden Spielsteine auf der Wiese sind die Spieler aufgefordert, aufmerksam zu bleiben. Das Herausnehmen der Spielsteine aus dem Säckchen und die Aktionssteine erhöhen die Spannung. Da die Spielsteine in einer bestimmten Reihenfolge (Ei, Küken, Wurm) gesammelt werden müssen, lernen die Spieler gleichzeitig, wie der natürliche Entwicklungsverlauf eines Huhns vom Ei über das Küken bis hin zu einem ausgewachsenen Huhn abläuft.



Spielhandlung

Auf dem Hühnerhof ist immer was los! Auf der Wiese haben sich Eier, Küken und Würmer versteckt, die gefunden und eingesammelt werden müssen. Wenn alle drei in einem Nest sind, verwandeln sie sich in ein Huhn, das ins Nest geflattert kommt.

Aber aufgepasst: Der Fuchs hat Hunger und schnappt sich gerne mal ein Huhn. Wer hat zuerst drei Hühner in seinem Nest und wo lag nochmal das Ei?



Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt ein Nest. Die Hühner werden auf die Stange gesetzt und die Wiese in der Mitte ausgelegt. Neun Spielsteine, je 3x Ei, Küken, Wurm, werden aus dem Säckchen genommen und auf der Wiese verteilt. Die restlichen Spielsteine und die Aktionssteine werden ins Säckchen gelegt.

Es sollte darauf geachtet werden, dass keine Aktionssteine ausliegen.

Hinweis: Wird mit verdeckten Karten gespielt, sollten zunächst die neun Spielsteine offen auf der Wiese liegen, sodass jeder Spieler kurz Zeit bekommt, sich diese einzuprägen. Anschließend werden sie verdeckt und das Spiel kann beginnen. Es müssen immer neun Spielsteine auf der Wiese liegen.

Die Spielsteine werden in der Reihenfolge Ei, Küken, Wurm gesammelt.

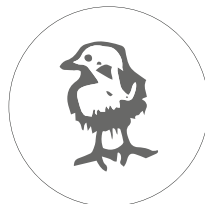
Übersicht der Spielsteine



Wurm



Ei



Küken

Bedeutung der Aktionssteine



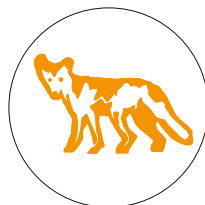
Pickendes Huhn

Das Huhn macht Pause und frisst etwas. Eine Runde aussetzen.



Rennendes Huhn

Ein Huhn kann nicht warten und kommt aufgeregt ins Nest geflattert. Der Spieler nimmt sich direkt ein Huhn von der Stange und setzt es in sein Nest, ohne vorher die entsprechenden Spielsteine sammeln zu müssen.



Fuchs

Au weia! Der Fuchs hat Hunger und schnappt sich ein Huhn aus dem Nest. Eine Hühnerfigur aus dem eigenen Nest geht zurück auf die Hühnerstange. Ist keine Hühnerfigur im Nest, passiert nichts und der Fuchs geht hungrig nach Hause.

Hinweis: Sind die Aktionssteine gespielt, werden sie auf die Seite gelegt, bis das Spiel vorbei ist.

Spielmöglichkeiten

Spielmöglichkeit 1

Mit verdeckten Karten spielen

Spielverlauf

Das Spielfeld wird, wie in der Spielvorbereitung beschrieben, aufgebaut. Die neun Spielsteine sind verdeckt auf der Wiese ausgelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Er deckt einen Spielstein auf. Wenn es ein Ei ist, darf er den Spielstein nehmen, in sein Nest legen und einen neuen aus dem Säckchen holen. Der neue Spielstein wird den anderen kurz gezeigt und dann verdeckt auf den freien Platz gelegt. Hat der Spieler daneben getippt, wird der Spielstein den Mitspielern gezeigt und wieder zurückgelegt. Dann ist der nächste Spieler dran. Es sollen nur die jeweils benötigten Spielsteine gesammelt werden. Die Reihenfolge der zu sammelnden Spielsteine (Ei, Küken, Wurm) muss eingehalten werden.

Zieht ein Spieler einen Aktionsstein, legt er diesen neben sein Nest und führt ihn aus (siehe Bedeutung der Symbole Seite 4). Anschließend legt er diesen auf die Seite, zieht einen neuen Stein, zeigt diesen den Mitspielern und legt ihn auf den freien Platz auf der Wiese. Hat ein Spieler die drei gewünschten Spielsteine (Ei, Küken, Wurm), so darf er diese gegen ein Huhn eintauschen. Die Spielsteine kommen zurück ins Säckchen.

Ziel

Der Spieler, der als Erster drei Hühner in seinem Nest hat, gewinnt das Spiel.

Spielvariante – Der Fuchs geht um

Diese Variante entspricht im Prinzip der Spielmöglichkeit 1. Die gezogenen Aktionssteine können einem beliebigen Mitspieler zugeschoben werden. Wird der Fuchs gezogen, darf der Spieler dieses Mal einem beliebigen Mitspieler ein Huhn klauen und in sein eigenes Nest legen. Die Aktionssteine werden nach der Verwendung direkt auf den Stapel an der Seite gelegt und es wird wie gewohnt ein Spielstein nachgezogen und auf den freien Platz gelegt.





Spielmöglichkeit 2

Mit offenen Steinen spielen

Mit jüngeren Kindern kann am Anfang mit aufgedeckten Spielsteinen gespielt werden.

Spielverlauf

Es wird reihum gespielt. Die Spielsteine auf der Wiese werden von den Spielern aufmerksam angeschaut und der jüngste Spieler beginnt. Er nimmt sich einen Spielstein mit einem Ei und legt diesen in sein Nest. Anschließend zieht er aus dem Säckchen einen Spielstein nach und legt diesen für alle sichtbar auf den freien Platz. Zieht ein Spieler einen Aktionsstein, legt er diesen neben sein Nest und führt die Aktion aus. Anschließend legt er ihn auf einen Stapel, zieht einen neuen Stein und legt ihn auf den freien Platz auf der Wiese. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Hat ein Spieler die Spielsteine Ei, Küken und Wurm, werden diese gegen ein Huhn eingetauscht. Die Spielsteine kommen zurück ins Säckchen.

Ziel

Der Spieler, der als Erster drei Hühner in seinem Nest hat, gewinnt das Spiel.

Alternativ können die Figuren auch für den Rollenspiel - Bereich verwendet werden. So lässt sich z.B. eine Geschichte über einen Hühnerhof erzählen.





Pick the Worm

Contents

- 9 chicken figures made of wood
- 4 nests made of wood
- 1 meadow, felt
- 1 wooden chicken rack
- 24 pieces (8 of each x egg, chick, worm)
made of wood
- 6 action stones (2 of each fox, running chicken,
pecking chicken), made of wood
- 1 cotton bag
- 1 game instructions

Number and Age of Players

For 2-4 players, from 4 years upwards.

Game Idea

Nick Emmenegger

Educational Approach

Pick the worm is an exciting game, based on the memo principle with additional action stones. The symbols and rules are kept simple. The design of the game with a meadow and nests is reminiscent of a chicken farm and offers opportunities for discussion. Due to the changing pieces on the meadow, the players are encouraged to remain attentive. By removing the pieces from the bag and the action stones, the suspense increases. Since the pieces must be collected in a specific order (egg, chick, worm), the players learn at the same time, how the natural development of a chicken from the egg over the chick to a full grown chicken takes place.



Game Action

There is always something going on at the chicken farm. There are eggs, chicks and worms hidden in the meadow, which must be found and collected. When all three are in a nest, they turn into a chicken that comes fluttering into the nest.

But watch out: The fox is hungry and likes to grab a chicken. Who has three chickens in his nest first and where was the egg again?

Game Preparation

Each player gets a nest. The chickens are placed on the pole and the meadow is laid in the middle. Nine pieces, 3 of each egg, chick, worm are taken from the bag and distributed throughout the lawn. The remaining pieces and action stones are placed in the bag.

It should be ensured that there are no action stones at the meadow.

Note: If you play the cards with the face down, the nine pieces should be open on the field so that each player has time to memorize them. Then they are covered again and the game can begin. There must always be nine pieces on the field.

The pieces are collected in order egg, chick, worm.



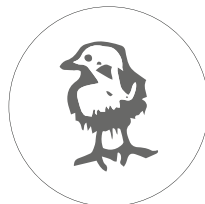
Overview of Symbols



Worm

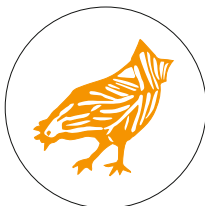


Egg



Chick

Meanings of Symbols



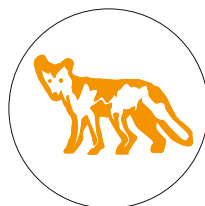
Picking chicken

The chicken pauses and eats something. Miss a turn.



Running chicken

A chicken cannot wait and flies excitedly into the nest. The player directly takes a chicken from the pole and places it in its nest without first having to collect the appropriate pieces.



Fox

Oh no! The fox is hungry and grabs a chicken from the nest. A chicken picture goes from his own nest back to the rack. If there is no chicken picture in the nest, nothing happens and the fox goes home hungry.

Note: When the action stones are played, they are put aside until the game is over.

Game Options

Game Option 1

Playing with hidden cards

Game

The playing field is set up as described in the game preparation. The nine pieces are laid face down on the meadow. The youngest player starts. He reveals a playing stone. If it is an egg, he may take the piece, put it in his nest, and get a new one from the bag. The piece is briefly shown to the other players again and then placed face down on the free space. If the player guesses incorrectly, the is shown to the other players and is returned. Then it's the turn of the next player. Only the required pieces are to be collected. The order of the tokens to be collected (egg, chick, worm) must be kept piece.

When a player draws an action stone, he places it next to his nest and carries it out see the overview on page 10. Then he puts this on the side, pulls a new stone, shows it to the other players and puts it on the free space on the meadow. If a player has the three desired game pieces (egg, chick, worm), he may exchange these for a chicken. The pieces are put back into the bag.

Objective

The first player to have three chickens in his nest wins the game.

Variation – The fox goes round

This variant corresponds in principle to the game option 1. The drawn action stones can be pushed to-wards any other player. If the fox is drawn, this time the player is allowed to steal a chicken from any pla-yer and place it in its own nest. After use, the action stones are placed directly on the stack on the side and piece game as usual and placed on the free space.



Game Option 2

Playing with open pieces

With younger children you can play with revealed playing pieces at the beginning.

Game Sequence

It is played in turn. The pieces on the meadow are watched attentively by the players and the youngest player begins. He takes a piece with an egg and places it in his nest. Then he pulls a piece out of the bag and puts it for everyone visible on the free space. If a player draws an action piece, he places it next to his nest and carries out the action. Then he puts it on a pile, draws a new stone and puts it on the open space on the meadow. Then it's the next player's turn. If a player has the pieces egg, chick, worm, these will be exchanged for a chicken. The pieces go back into the bag.

Objective

The first player to have three chickens in his nest wins the game.

Alternatively, the figures can also be used for the role play area.





Dusyma

Picore le ver

Contenu

- 9 figurines de poules en bois
- 4 nids en bois
- 1 pré, feutre
- 1 perchoir en bois, 22 x 4 cm
- 24 figures de jeu (respectivement 8 oeufs, poussins, vers), en bois
- 6 figures d'action (respectivement 2 renards, 2 poules qui courent et 2 qui picorent), en bois
- 1 petit sac en coton
- 1 notice de jeu

Nombre et âge des joueurs

Pour 2-4 joueurs, à partir de 4 ans

Idée de jeu

Nick Emmenegger

Objectif pédagogique

„Picore le ver“ est un jeu très intéressant, basé sur le principe du memory et avec des figurines d'action supplémentaires. Les symboles et règles sont très simples, afin que même les plus jeunes puissent également jouer. La réalisation du jeu avec un pré et des nids fait penser à une basse-cour et propose des sujets de discussion. Etant donné que les pions du pré changent, les enfants doivent rester vigilants. Pour apporter un intérêt supplémentaire, il suffit de sortir des pions et des pions d'action du sac. Etant donné que les pions doivent être rassemblés dans un ordre précis (oeuf, poussin, ver), les enfants apprennent l'évolution d'un oeuf qui devient un poussin, puis une poule.



Déroulement de jeu

Il se passe toujours quelque chose dans la basse-cour ! Les oeufs, poussins et vers se sont cachés dans le pré. Il s'agit de les trouver et de les rassembler. Quand les trois figures sont dans un nid, ils se transforment en poule. Mais attention : le renard a faim et aime manger une poule de temps en temps. Qui arrive à avoir 3 poules dans son nid et à quel endroit se trouve l'oeuf ?



Préparation de jeu

Chaque joueur obtient un nid. Les poules sont placées sur le perchoir et le pré est placé au milieu. Neuf pions, respectivement 3 oeufs, poussins et vers sont pris dans le sac et placés sur le pré, en fonction de la variante de jeu. Les autres pions et les pions d'action sont replacés dans le sac.

Faites attention de ne pas poser de pions d'action au début du jeu.

Remarque: Si vous jouez avec les cartes faces cachées, les neufs pions devraient être placés sur le pré de manière visible, pour que chaque joueur puisse se les remémorer. Ensuite, ils sont retournés et le jeu commence. Il doit toujours se trouver 9 pions sur le pré.

Les pions sont rassemblés dans l'ordre oeuf, poussin et ver.

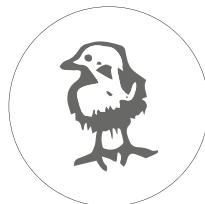
Légende des symboles



ver



œuf



poussin

Signification des symboles



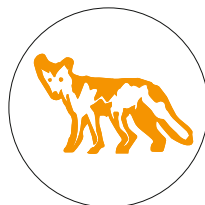
Poule qui picore

la poule fait une pause et mange quelque chose. Passer son tour.



Poule qui court

une poule ne peut pas attendre et se précipite dans le nid. Le joueur prend une poule sur le perchoir et la place dans son nid sans devoir rassembler les pions auparavant.



Renard

ouh là là ! Le renard a faim et vole une poule dans le nid. Une poule du propre nid doit retourner sur le perchoir. S'il n'y a pas de poule dans le nid, rien ne se passe et le renard rentre à la maison, affamé.

Remarque: Si les pions d'action ont été joués, ils sont mis de côté jusqu'à la fin du jeu.

Possibilités de jeu

Possibilités de jeu 1

Jouer avec les cartes faces cachées

Déroulement du jeu

Le jeu est structuré comme nous l'avons décrit dans la préparation de jeu. Les neuf pions sont placés dans le pré, face cachée. Le joueur le plus jeune commence. Il retourne un pion. S'il s'agit d'un oeuf, il peut prendre le pion, le mettre dans son nid et en prendre un nouveau dans le sac. Le pion est brièvement montré aux autres, puis replacé face cachée. Si le joueur s'est trompé, le pion est montré aux autres joueurs, puis replacé au même endroit. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur. Seuls les pions requis doivent être rassemblés. L'ordre des pions devant être regroupé (oeuf, poussin, ver) doit rester le même.

Lorsqu'un joueur tire un pion d'action, il le pose à côté de son nid avant d'effectuer l'action. Ensuite, il le met de côté, tire un nouveau pion, le montre aux autres joueurs, puis le pose à l'emplacement libre dans le pré. Lorsqu'un joueur détient les trois pions requis (oeuf, poussin, ver), il peut les échanger contre une poule. Les pions sont replacés dans le sac.

Objectif

Le joueur qui a trois poules en premier dans son nid a gagné.

Variante de jeu – Le renard rôde

En principe, cette variante correspond à la possibilité de jeu 1. Les pions d'action peuvent être transmis à un joueur quelconque. Si c'est le renard qui est tiré, le joueur a le droit de voler une poule à un joueur quelconque et de la placer dans son propre nid. Une fois qu'ils ont été utilisés, les pions d'action sont placés directement sur la pile du côté et une pierre est tirée comme d'habitude, puis placée sur la place libre.



Possibilités de jeu 2

Jouer avec les pions visibles

Si les enfants sont très jeunes, l'on peut tout d'abord jouer avec la face visible des pions.

Déroulement du jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle. Les cartes du pré sont observées attentivement par les joueurs, puis le joueur le plus jeune commence. Il prend un pion avec un oeuf et le pose dans son nid. Ensuite, il tire un pion dans le sac, puis le pose à la place libre, visible pour tous. Lorsqu'un joueur tire un pion d'action, il le pose à côté de son nid avant d'effectuer l'action. Ensuite, il le pose sur une pile, tire un nouveau pion, le montre aux autres joueurs, puis le pose à l'emplacement libre dans le pré. Ensuite, c'est au tour du prochain joueur. Lorsqu'un joueur détient les trois pions requis (oeuf, poussin, ver), il peut les échanger contre une poule. Les pions sont remplacés dans le sac.

Objectif

Le joueur qui a en premier trois poules dans son nid a gagné.

En alternative, il est également possible d'utiliser les figures pour des jeux de rôle. Par exemple, l'on peut raconter une histoire sur une basse-cour.





Dusyma

Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



Original
Dusyma

103 908
Wendewiese

Pick den Wurm

103 729

Pick the Worm

Picore le ver



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbrunner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com