

Brändi Search

Spielanleitung

Règles du jeu

Game instructions

Spielanleitung



SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielbrett
- 12 Hütchen
- 12 Tierfiguren (6 Paare)
- 1 Spielanleitung

SPIELEAUTOR | DESIGN

Ines Schmiegel



ACHTUNG!

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Erstickengefahr, da kleine Teile verschluckt werden können.
Bitte bewahren Sie diesen Hinweis für eine eventuelle Korrespondenz auf.

SPIELIDEE

Brändi-Search ist ein Gedächtnisspiel der besonderen Art. Es gilt, sechs verschiedene Tierpaare zu entdecken, die sich unter den farbigen Hütchen verstecken lassen. Durch das Aufdecken der Hütchen sollen gleiche Paare gefunden werden. Unter den farbigen Hütchen lassen sich wahlweise auch bunte Murmeln, Fotos oder Süßigkeiten verstecken. So lässt sich das Spiel individuell an die Interessen der Mitspieler anpassen. Die Möglichkeiten sind schier unendlich.

Mit Brändi-Search lassen sich wunderbar bereits erworbene Kenntnisse und erworbenes Wissen vertiefen. Es können zum Beispiel selbst gesammelte Blätter und Früchte als Brändi-Search Paare verwendet werden. Schon beim Sammeln werden die Blattarten und die dazugehörigen Früchte bestimmt. Später werden die selbst gesammelten Paare unter den Hütchen versteckt. Das Ziel bei diesem Spiel ist, dem gefundenen Blatt die entsprechende Frucht zuzuordnen und das vorher erworbene Wissen zu vertiefen.

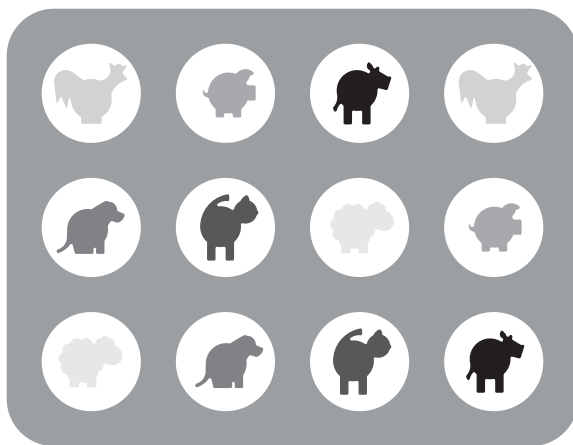
Das Suchen und Finden fördert die Konzentrationsfähigkeit und erhöht die Merkspanne der Spieler. Die Gegenständlichkeit der im Spiel verwendeten Paare hilft bei der Begriffsbildung sowie bei der Erweiterung des Wortschatzes. Das Greifen der Hütchen und der gegenständlichen Objektpaare fördert die Feinmotorik als auch die Hand-Auge-Koordination.

SPIELZIEL

Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Paare gefunden hat. Als Paare können die beigelegten Tierfiguren verwendet werden oder Paare alltäglicher Objekte wie Süßigkeiten, Bilder, Spielzeuge, persönliche Fotos oder andere Fundstücke.

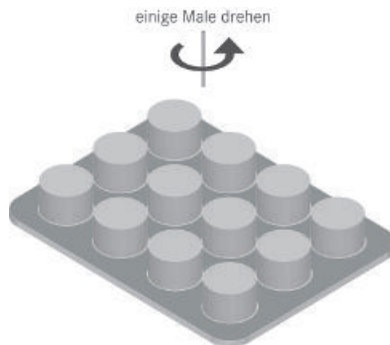
SPIELVORBEREITUNG

In jede Mulde wird eine Spielfigur platziert. Dabei ist darauf zu achten, dass Paare nicht direkt nebeneinander platziert werden. Anschliessend werden die Spielfiguren mit den Hütchen abgedeckt.



Spielbrett mit Tierfiguren

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann das Spielfeld einige Male um die eigene Achse gedreht werden. Dies fördert zusätzlich die Raum-Lage-Wahrnehmung der Spieler.



Spielbrett mit Hütchen

SPIELSTART

Ein Spieler beginnt und lüftet zwei Hütchen. Befinden sich darunter Spielsteine oder Material derselben Farbe und Form, darf er es vom Spielbrett nehmen. Anschliessend ist der Nächste an der Reihe. Sind die Spielfiguren nicht von selber Farbe und Form, werden sie wieder abgedeckt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Damit sich jeder Spieler die Lage der Objekte merken kann, müssen beide Hütchen für einen kurzen Moment aufgedeckt bleiben und die darunter befindlichen Objekte benannt werden. Sind alle Objekte gefunden, ist das Spiel beendet.

BRÄNDI-SEARCH VARIANTEN

NACH SCHNELLIGKEIT

zusätzlich benötigtes Spielmaterial

Stoppuhr, Papier, Bleistift

Wer findet am schnellsten alle Paare? Ein Spieler versucht so schnell wie möglich alle Paare unter den Hütchen zu finden.

Die Paare werden so unter den Hütchen versteckt, dass der Spieler diese nicht sehen kann. Ein Mitspieler bedient die Stoppuhr. Alle Mitspieler zählen bis drei. Bei drei wird die Stoppuhr gestartet. Der Spieler beginnt die Suche und versucht so schnell wie möglich alle Paare zu finden (wie unter Spielstart beschrieben). Hat der Spieler alle Paare gefunden, ruft er laut „Stopp!“. Die Stoppuhr wird angehalten und die Zeit notiert. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Der schnellste Spieler hat gewonnen.

VERDOPPLE DIE PAARE

zusätzlich benötigtes Spielmaterial

12 selbst gesuchte Paare oder

6 Tierpaare + 6 selbst gesuchte Paare

Für diese Spielvariante werden 12 Paare benötigt. Jeweils ein Teil eines Paares wird auf dem Spielfeld verteilt und mit den Hütchen verdeckt. Die anderen kommen in ein Säckchen. Nun zieht jeder Spieler ein Objekt aus dem Säckchen und legt es offen vor sich hin. Es wird so lange gezogen, bis das Säckchen leer ist. Danach kann das Spiel beginnen. Jeder Spieler darf ein Hütchen lüften. Befindet sich darunter ein Objekt, welches zu einem der eigenen Objekte passt, darf der Spieler es nehmen und der Nächste ist an der Reihe. Bei einem erfolgreichen Fund wird das Hütchen nicht wieder auf das Spielfeld gesetzt. Befindet sich unter dem Hütchen kein passendes Objekt, wird das Hütchen wieder darauf gesetzt und der Nächste ist an der Reihe. Auch hier muss das Hütchen so gehalten werden, dass die anderen Mitspieler das verborgene Objekt sehen können. Wer zuerst alle Paare vervollständigt hat, ist der Gewinner.

Um die Schwierigkeit zu erhöhen, kann das Hütchen nach einem erfolgreichen Fund auf das Spielfeld zurückgesetzt werden.

Règle du jeu



MATERIEL DE JEU

1 plateau de jeu

12 chapeaux

12 figurines en forme d'animaux (6 paires)

1 règle du jeu

INVENTRICE DU JEU | CONCEPTION

Ines Schmiegel



ATTENTION!

Ce jeu ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Risque d'étouffement: ce jeu contient de petites pièces qui peuvent être ingérées. Veuillez conserver ces indications si vous avez des questions.

PRINCIPE DU JEU

Brändi-Search est jeu de mémoire d'un genre particulier. Il consiste à découvrir six paires d'animaux différents en soulevant les chapeaux colorés sous lesquels ils sont dissimulés. Sous ces derniers, on peut également trouver, au choix, des billes colorées, des photos ou des sucreries. Ce jeu s'adapte donc aux goûts des joueurs. Les possibilités sont infinies.

Grâce au jeu Brändi-Search, les joueurs peuvent approfondir leurs connaissances et leur savoir de manière significative. Il est possible par exemple de rassembler une feuille et un fruit que les joueurs ont leurs-mêmes ramassés afin de constituer une paire. Lors du ramassage, il faut déterminer le fruit et la feuille qui vont ensemble. Par la suite, les paires sont dissimulées sous les chapeaux. Le but de ce jeu est d'attribuer la feuille trouvée au fruit correspondant et ainsi approfondir ses connaissances en la matière.

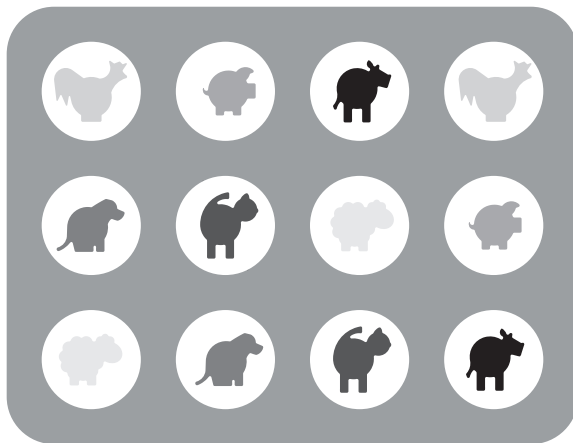
Le fait de chercher et de trouver des figurines stimule la capacité de concentration des joueurs et améliore leur mémoire visuelle. Le côté figuratif des paires utilisées dans le jeu leur permet d'élaborer des concepts et d'enrichir leur vocabulaire. La prise en main des chapeaux et de paires d'objets matériels favorise leur motricité ainsi que leur coordination œil-main.

BUT DU JEU

Le joueur qui a trouvé le plus de paires a gagné. Les figurines en forme d'animaux contenues dans ce jeu peuvent être utilisées pour constituer des paires. Il est également possible d'en réaliser à partir d'objets de la vie quotidienne comme des sucreries, des images, des jouets, des photos personnelles ou autres trouvailles.

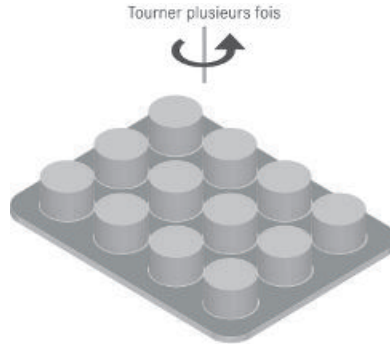
PREPARATION DU JEU

Une figurine à jouer doit être placée dans chaque creux du plateau. Il faut veiller à ce que les paires ne soient pas placées directement les unes à côté des autres. Ensuite, les figurines doivent être dissimulées par les chapeaux.



Plateau de jeu avec les figurines en forme d'animaux

Pour augmenter la difficulté, vous pouvez tourner le plateau de jeu plusieurs fois sur son axe. La perception que le joueur a de son corps dans l'espace est alors stimulée, ce qui constitue un bénéfice supplémentaire pour lui.



Plateau de jeu avec les petits chapeaux

DEMARRAGE DE LA PARTIE

Un joueur démarre la partie en soulevant deux chapeaux. Si des pièces ou du matériel de jeu de même couleur et de même forme se trouvent sous ces derniers, il peut les retirer du plateau de jeu. À l'inverse, si les figurines à jouerne sont ni de même couleur ni de même forme, elles doivent être de nouveau cachées sous les chapeaux. Dans les deux cas, la partie continue avec le joueur suivant. Afin que chaque joueur puisse deviner où les objets se trouvent, il faut soulever brièvement les deux chapeaux et désigner les objets découverts. Lorsque tous les objets ont été trouvés, la partie est terminée.

BRÄNDI-SEARCH VARIANTES

JEU DE RAPIDITE

Matériel de jeu supplémentaire requis

Chronomètre, feuille de papier, crayon

Qui sera le plus rapide à trouver toutes les paires? Chaque joueur essaye de découvrir toutes les paires dissimulées sous les chapeaux le plus vite possible.

Les paires sont cachées sous les chapeaux de manière à ce que le joueur ne puisse pas les voir. Un autre joueur se charge du chronomètre. Tous les joueurs comptent jusqu'à trois. À la fin du décompte, le chronomètre est enclenché. Le premier joueur débute sa recherche et essaye de trouver toutes les paires le plus vite possible (voir le paragraphe «Démarrage de la partie»). Lorsque le joueur a trouvé toutes les paires, il doit crier «Stop!».

Il faut alors arrêter le chronomètre et noter le temps indiqué. Puis c'est au tour du joueur suivant. Le joueur le plus rapide gagne la partie.

DOUBLER LES PAIRES

Matériel de jeu supplémentaire requis

12 paires constituées par les joueurs

6 paires d'animaux + 6 paires constituées par les joueurs

Douze paires sont nécessaires pour jouer à cette variante du Brändi-Search. À chaque tour, l'un des objets contenus dans une paire est placé sur le plateau de jeu et dissimulé par un chapeau. Il faut mettre les autres dans le sachet prévu à cet effet. Puis chaque joueur prend un objet dans le sachet et le place devant lui de manière à ce que ses adversaires puissent le voir. Il faut répéter cette opération jusqu'à ce que le sachet soit vide. Le jeu peut ensuite débiter. Chaque joueur peut dévoiler ce qui se cache sous un chapeau. Si l'objet dissimulé va de paire avec son propre objet, le joueur peut le prendre. Puis c'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'une paire a été trouvée, le chapeau n'est pas replacé sur le plateau de jeu. À l'inverse, s'il n'y a pas d'objet correspondant à un autre sous le chapeau, ce dernier est de nouveau placé sur le plateau. Dans les deux cas, la partie continue avec le joueur suivant. Le chapeau doit également être, dans ce cas, soulevé de façon à ce que les autres joueurs puissent voir l'objet caché. Le premier qui a réuni toutes les paires a gagné.

Pour augmenter la difficulté, le chapeau peut, après qu'un joueur a découvert une paire, être replacé sur le plateau.

Game instructions



GAME ACCESSORIES

1 game board

12 cones

12 animal figurines (6 pairs)

1 set of game instructions

CREATOR OF GAME | DESIGN

Ines Schmiegel



IMPORTANT!

Not suitable for children under 3 years of age.

Risk of choking because the small pieces can be swallowed.

Please keep this information in a safe place for possible reference.

GAME IDEA

Brändi-Search is a special kind of memory game. Its aim is to find six matching pairs of animals that are hiding under the coloured cones. The aim is to find the matching pairs by removing the cones. Coloured marbles, photos or sweets can also be hidden underneath the cones. This means that the game can be adapted individually to the interests of the co-players. The possibilities are limitless.

Brändi-Search is a great way to strengthen previously gained knowledge. It is also possible to use self-gathered leaves and fruit as Brändi-Search pairs, for example. The types of leaf and their associated fruits are determined during the gathering. Later, the pairs are hidden under the cones. In this game, the goal is to match the leaf with the appropriate fruit and to strengthen previously gained knowledge.

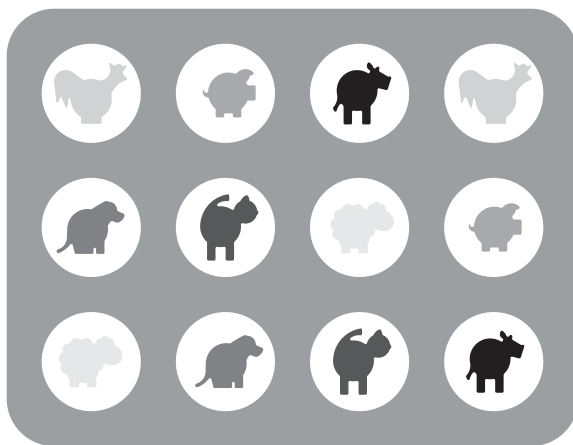
The seeking and finding work tests the ability to concentrate and increases the players' attention spans. The objective nature of the pairs used in the game helps with the concept formation and to improve the vocabulary. Handling the cones and the pairs of objects that match tests the fine motor skills and hand-to-eye coordination.

THE OBJECTIVE OF THE GAME

The player who finds the most matching pairs wins. The animal figurines that are provided can be used as pairs, as well as pairs of everyday objects such as sweets, photos, toys, personal photos or other objects that have been found.

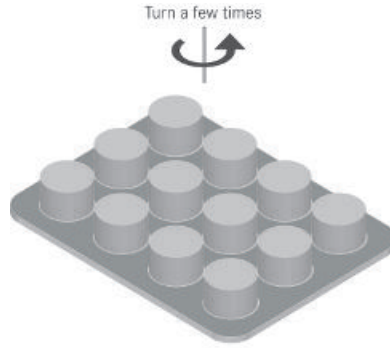
PREPARING THE GAME

A playing figurine is placed in every recess. It is necessary to ensure that matching pairs are not put next to each other. The playing figurines are then covered with the cones.



Board with animal figurines

To increase the difficulty level, the game board can be turned a few times on its axis. This also puts the players' space-location perception to the test.



Game board with cones

START OF THE GAME

One player starts and lifts up two cones. If they find game pieces or material of the same shape and colour underneath, they can remove them from the board. It is the next player's turn. If the playing figurines aren't the same colour and shape, they have to be covered again and it is the next player's turn. So that every player notices the position of the objects, both of the cones have to stay uncovered for a brief moment and the objects beneath them can be named. Once all of the objects have been found, the game is over.

BRÄNDI-SEARCH VERSIONS

ACCORDING TO SPEED

Additional game material required

Stopwatch, paper, pencil

Who will find all pairs the fastest? A player tries to find all the pairs under the cones as quickly as possible.

The pairs are hidden under the cones so that the player can't see them. One of the players operates the stopwatch. All of the players count to three. The stopwatch starts at three. The player starts their search and tries to find all of the pairs as quickly as possible (as described under Start of the Game). Once the player has found all the pairs he shouts out „stop!“ The stopwatch is stopped and the time is noted down. It is then the next player's turn. The fastest player wins.

DOUBLE THE PAIRS

Additional game material required

12 self-chosen pairs or

6 animal pairs + 6 self-chosen pairs

12 pairs are required for this version of the game. One half of a pair is distributed on the board and covered with the cone. The other ones go in the bag. Each player takes an object out of the bag and puts it on show in front of them. The players remove the objects from the bag until the bag is empty. The game can then start. Every player is allowed to lift up a cone. If an object is underneath that matches with one of the objects they have, the player can remove it and it is the next player's turn. In the case of a successful find, the cone is not put back on the board. If no suitable object is underneath the cone, the cone is replaced again and it is the next player's turn. The cone has to be held up so that the other players can see the hidden object. The first player to complete all of the pairs wins.

To increase the difficulty level, the cone can be returned to the board following a successful find.

DER HERSTELLER

Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung. Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch. Brändi-Search können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

THE MANUFACTURER

The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities. You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch. You can buy Brändi-Search in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

LE FABRICANT

La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements. Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch. Vous pouvez acheter le jeu de Brändi-Search dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch

KONTAKT | CONTACT | CONTACT

Stiftung Brändi
Verkauf ZD
Horwerstrasse 123
CH-6011 Kriens

T + 41 41 349 02 19
F + 41 41 349 02 16
verkauf@braendi.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch