

THANK YOU FOR CHOOSING ECOPLAY GAMES.

ALL OUR GAME RULES ARE AVAILABLE IN DIGITAL FORMAT AND CAN BE DOWNLOADED ONLINE IN ORDER TO PROTECT OUR ENVIRONMENT EVEN MORE.

# FAIRY TALES



ONCE UPON A TIME THERE WAS A KING, BUT ALSO A PRINCESS, A WITCH AND AN OGRE! CREATE NEW WORLDS, COMBINE CHARACTERS AND INVENT NEW STORIES EACH TIME.

AGES: 3 to 6

CONTENT: 53 interchangeable pieces object tiles • 9 wooden characters

SKILLS: Inventing stories • Understanding and using words • Developing imagination

In this game children stimulate their creativity and imagination. They learn to give life to fantastic characters and to identify with their emotions. By playing, children practise placing facts and events in a spatial and temporal dimension, whether real or fictional. Inventing stories is a means of expressing oneself in a personal and creative way. Furthermore, it favours mastery of one's own language, which is essential for every child from preschool age on up. What better opportunity than this to try your hand at telling a story?

Here are our protagonists (9 wooden characters):

**The King:** loyal and thoughtful, perhaps a bit too possessive, he governs his people with great care and determination.

**The Princess:** brave and stubborn, she loves adventure and follows her dream of becoming a beloved queen one day.

**The Ogre:** with a big and generous heart despite its ugly and evil appearance, it guards the secrets of the enchanted forest. Woe betide those who anger him!



**The Prince:** a bit distracted and very chatty, he loves diamonds more than anything else. When he is not travelling in search of treasure, he lives in the great castle.

**The Fairy:** wise and prudent, perhaps a bit clumsy but with enormous powers. She protects all the creatures of the fairy forest and lives with her magical cats.

**The Magician:** abracadabra! How many spells does this wizard know! And how many does he have in his big book...

**The Witch:** the most dangerous of them all, treacherous and evil, she never misses an opportunity to perform curses and spells. You know you are in trouble if you meet her and her ugly black bird at night!

**Unicorn:** wherever it is, there is always hope. A magical and enchanting creature that spreads love and serenity.

**The baby dragon:** a playful puppy, it loves everything that glitters and sparkles. Is it a good or a bad dragon? And who knows if it can already breathe fire?

After assembling all the narrative background settings with the available materials, children can play freely with all the object tiles and wooden characters at their disposal. They can also decide to divide the materials among themselves. There are no rules in the construction of the stories, their imagination and free expression are all they need. Another key point in creating fantastic stories is not to forget the final objective of the story. One can be inspired by a narrative context or by a character and this element can be the foundation in the making of the story. Even the simplest plot needs a structure that allows the story to withstand any narrative adversity. The building of the characters is very important; the definition of their characteristics and their roles can change in each story and can modify and redefine itself even within the same story. Now all that remains is to give life to your story! Once upon a time there was a king, but also a princess, an ogre and a wicked witch ...



NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR CHOISI UN JEU ECOPLAY.

TOUTES LES RÈGLES DE NOS JEUX SONT DISPONIBLES EN FORMAT NUMÉRIQUE TÉLÉCHARGEABLE EN LIGNE, AFIN DE CONTRIBUER ENCORE DAVANTAGE À LA SAUVEGARDE DE L'ENVIRONNEMENT.

# FAIRY TALES



IL ÉTAIT UNE FOIS UN ROI, MAIS AUSSI UNE PRINCESSE, UNE SORCIÈRE ET UN OGRE ! CRÉE DES SCÉNARIOS, COMBINE LES PERSONNAGES ET INVENTE DES HISTOIRES NOUVELLES À CHAQUE FOIS.

ÂGE : 3 - 6 ans

CONTENU : 53 interchangeable cartes • 9 personnages en bois

COMPÉTENCES : Inventer une histoire • Comprendre et utiliser les mots • Développer son imagination

Voici un jeu conçu pour stimuler la créativité et l'imagination des enfants. En mettant en scène des personnages fantastiques, les enfants apprennent à s'y identifier à travers leurs émotions. De plus, ils s'exercent à relier des faits et des événements dans une dimension spatiale et temporelle, réelle ou imaginaire. Inventer des histoires constitue un excellent moyen pour s'exprimer soi-même de façon personnelle et créative et cela permet en outre de renforcer la maîtrise de sa propre langue, ce qui est fondamental pour les enfants dès l'âge préscolaire. Quelle meilleure occasion pour essayer de raconter une histoire ?

Voici nos personnages (9 personnages en bois) :

**Le Roi** : fidèle et réfléchi, peut-être trop possessif, il gouverne son peuple avec soin et détermination.

**La Princesse** : courageuse et têtue, elle aime l'aventure et poursuit chaque jour son rêve de devenir une reine aimée de tous.

**L'Ogre** : malgré son apparence repoussante et son air méchant, il est généreux et possède un grand cœur. C'est lui qui garde les secrets de la forêt enchantée.



**Le Prince** : distrait et bavard, il aime les diamants plus que tout. Lorsqu'il ne voyage pas à la recherche de trésors, il vit dans le grand château.

**La petite Fée** : sage et prudente, peut-être un peu maladroite mais avec d'immenses pouvoirs. Elle protège toutes les créatures de la forêt enchantée et elle vit avec ses chats magiques.

**Le Magicien** : abracadabra ! Que d'enchantements connaît ce magicien ! Et combien en conserve-t-il dans son gros livre...

**La Sorcière** : la plus dangereuse de tous, perfide et méchante, elle ne perd aucune occasion pour accomplir des maléfices et jeter des sorts. On a des ennuis si on la rencontre la nuit avec son vilain oiseau noir !

**Licorne** : là où se trouve réside l'espérance. Une créature magique et merveilleuse qui procure de l'amour et de la sérénité.

**Le petit Dragon** : un bébé dragon joueur, il aime tout ce qui brille : est-ce bien ou mal ? Et qui sait s'il peut cracher du feu ?

Après avoir reconstitué les scénarios avec le matériel à leur disposition, les enfants peuvent jouer librement avec toutes les cartes-objet et les personnages en bois ils peuvent également décider de partager le matériel entre eux. Il n'y a pas de règles à suivre pour inventer des histoires, seules l'imagination et la liberté d'expression suffisent. Par contre, pour inventer des récits fantastiques il est important de respecter l'objectif que l'on s'est fixé. On peut s'inspirer d'un contexte narratif ou bien d'un personnage, éléments qui peuvent servir de fil rouge. Même la trame la plus simple a besoin d'une structure qui lui permette de faire face aux imprévus de la narration. La définition des personnages est très importante ; la définition de leurs caractéristiques et de leurs rôles peut varier d'une histoire à l'autre mais aussi au sein d'un même récit. À présent, il ne reste plus qu'à donner vie à notre histoire ! Il était une fois un roi, mais aussi une princesse, un ogre et une sorcière très méchante...



GRAZIE PER AVER SCELTO UN GIOCO ECOPLAY.

TUTTI I REGOLAMENTI DEI NOSTRI GIOCHI SONO DISPONIBILI IN FORMATO DIGITALE SCARICABILE ONLINE, PER CONTRIBUIRE ANCORA DI PIÙ ALLA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE.

# FAIRY TALES



C'ERA UNA VOLTA UN RE MA ANCHE UNA PRINCIPESSA, UNA STREGA E UN ORCO! CREA LE AMBIENTAZIONI, COMBINA I PERSONAGGI E INVENTA STORIE SEMPRE NUOVE.

ETÀ: 3-6 anni

CONTENUTO: 53 tessere intercambiabili • 9 personaggi in legno

COMPETENZE: Inventare una storia • Comprendere e usare le parole • Sviluppare la fantasia

Con questo gioco i bambini stimolano creatività e fantasia, imparando a dare vita a personaggi fantastici e a immedesimarsi nelle loro emozioni. Giocando, si allenano a collocare fatti e avvenimenti in una dimensione spaziale e temporale, reale o immaginaria. Inventare storie è un mezzo per esprimere se stessi in modo personale e creativo; inoltre, favorisce l'acquisizione della padronanza della propria lingua, fondamentale per ogni bambino sin dall'età prescolare. Quale occasione più giusta di questa per provare a cimentarsi nel raccontare una storia?

I PROTAGONISTI (9 personaggi in legno)

**Il Re:** ligio e riflessivo, forse troppo possessivo. Governa il suo popolo con grande cura e determinazione.

**La Principessa:** coraggiosa e testarda, ama l'avventura e insegue ogni giorno il sogno di diventare un'amatissima regina.

**L'Orco:** dal cuore grande e generoso nonostante il suo aspetto brutto e cattivo, custodisce i segreti della foresta incantata. Guai a chi lo fa arrabbiare!



**Il Principe:** distratto e chiacchierone, ama i diamanti più di ogni altra cosa. Quando non è in viaggio alla ricerca di tesori, vive nel grande castello.

**La Fatina:** saggia e prudente, forse un po' pasticciona ma con dei poteri enormi. Protegge tutte le creature del bosco fatato e vive con i suoi gatti magici.

**Il Mago:** abracadabra! Quanti incantesimi conosce questo maghetto! E quanti ne custodisce nel suo grosso librone...

**La Strega:** la più pericolosa di tutti, perfida e cattiva. Non perde occasione per fare malefici e incantesimi. Sono guai se la incontri di notte col suo brutto uccellaccio nero!

**L'Unicorno:** una magica e incantevole creatura che infonde amore e serenità.

**Il Draghetto:** un cucciolo giocherellone, ama tutto ciò che luccica e brilla. È buono o cattivo? E chissà se è già in grado di sputare fuoco?

Dopo aver ricomposto gli sfondi narrativi con il materiale a disposizione, i bambini possono giocare liberamente con tutte le tessere oggetto e i personaggi in legno. Possono anche decidere di dividersi il materiale tra di loro. Non ci sono regole nella costruzione delle storie, basta solo fantasia e libertà espressiva. Un'altra dote preziosa per creare racconti fantastici è il rispetto dell'obiettivo che ci si è dati. Ci si può fare ispirare da un contesto narrativo oppure da un personaggio, che funge da guida nell'ideazione della storia. Anche la più semplice trama necessita di una struttura che le permetta di sostenere ogni avversità narrativa. La costruzione stessa dei personaggi è importantissima, la definizione delle loro caratteristiche e dei loro ruoli può cambiare sempre in ogni storia e può modificarsi e ridefinirsi anche all'interno di uno stesso racconto. C'era una volta un re, ma anche una principessa, un orco e una strega cattivissima...



GRACIAS POR ESCOGER UN JUEGO ECOPLAY.

TODOS LOS REGLAMENTOS DE NUESTROS JUEGOS ESTÁN DISPONIBLES EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE ONLINE, PARA CONTRIBUIR AÚN MÁS A LA PROTECCIÓN DEL MEDIOAMBIENTE.

# FAIRY TALES



¡HABÍA UNA VEZ UN REY, PERO TAMBIÉN UNA PRINCESA, UNA BRUJA Y UN OGRRO! CREA LAS AMBIENTACIONES, COMBINA LOS PERSONAJES E INVENTA HISTORIAS NUEVAS CADA VEZ.

AÑOS: 3-6

CONTENIDO: 6 tarjetas perfiladas intercambiables • 40 tarjetas objeto intercambiables • 9 personajes de madera • 6 puzzles ambiente

COMPETENCIAS: Inventar una historia • Comprender y usar las palabras • Desarrollar la imaginación.

Con este juego, el niño desarrolla creatividad e imaginación, aprendiendo a dar vida a personajes fantásticos y a identificarse con sus emociones. Jugando, se entrena a ubicar hechos y acontecimientos en una dimensión espacial y temporal, real o imaginaria. Inventar historias es un medio para expresarse a sí mismos de una forma personal y creativa; además, favorece la adquisición del dominio de la lengua, fundamental para cualquier niño hasta la edad preescolar. ¿Qué ocasión mejor que esta para ponerse a prueba contando un cuento?

Estos son nuestros protagonistas (9 personajes de madera):

**El Rey:** serio y reflexivo, quizá demasiado posesivo, gobierna a su pueblo con gran cariño y decisión.

**La Princesa:** valiente y testaruda, le encanta la aventura y persigue cada día su sueño de convertirse en una reina queridísima.

**El Ogro:** de corazón grande y generoso a pesar de su aspecto feo y malvado, custodia los secretos del bosque encantado. ¡Cuidado con enfadarlo!



**El Príncipe:** despistado y charlatán, le gustan los diamantes por encima de todo. Cuando no está de viaje en busca de tesoros, vive en el gran castillo.

**El Hada:** sabia y prudente, a veces algo patosa, pero con enormes poderes. Protege a todas las criaturas del bosque encantado y vive con sus gatos mágicos.

**El Mago:** ¡abra cadabra! ¡Qué de hechizos conoce este joven mago! Y qué de ellos guarda en su enorme libro...

**La Bruja:** la más peligrosa de todos, cruel y malvada, no pierde ocasión para lanzar maleficios y hechizos. ¡Pobre de ti si te la encuentras de noche con su feo pajarraco negro!

**El Unicornio:** donde esté él, siempre hay esperanza. Una mágica y encantadora criatura que difunde amor y tranquilidad.

**El Dragón:** un cachorro juguetón, le encanta todo lo que reluce y brilla. ¿Es bueno o malo? ¿Será capaz de escupir fuego?

Después de montar los fondos narrativos con el material disponible, los niños pueden jugar libremente con todas las tarjetas objeto y con los personajes de madera disponibles, o también pueden decidir repartirse el material entre ellos. No hay reglas en la construcción de las historias, solo imaginación y libertad de expresión. Otra característica valiosa para crear cuentos fantásticos es el respeto del objetivo que nos pongamos, nos podemos dejar inspirar por un contexto narrativo o por un personaje y este elemento puede ser una guía en la creación de la historia. Incluso la trama más sencilla necesita de una estructura que le permita sostener cualquier adversidad narrativa. La propia construcción de los personajes es importantísima; la definición de sus características y de sus roles puede cambiar en cada historia y puede modificarse y volver a definirse incluso dentro del mismo cuento. ¡Ahora solo queda dar vida a nuestra propia historia! Había una vez un rey, pero también una princesa, un ogro y una bruja malvadísima...





VIELEN DANK, DASS SIE SICH FÜR EIN ECOPLAY-SPIEL ENTSCIEDEN HABEN.

ALLE ANLEITUNGEN FÜR UNSERE SPIELE STEHEN IN DIGITALER FORM ZUM HERUNTERLADEN ZUR VERFÜGUNG, UM EINEN NOCH GRÖßEREN BEITRAG ZUM UMWELTSCHUTZ ZU LEISTEN.

# FAIRY TALES



ES WAR EINMAL EIN KÖNIG, ABER DA WAREN AUCH EINE PRINZESSIN, EINE HEXE UND EIN OGER! ERSCHAFFE UMGEBUNGEN, KOMBINIERE DIE FIGUREN UND ERFINDE IMMER WIEDER NEUE.

ALTER: 3-6 Jahre

INHALT: 53 austauschbare Gegenstandskarten • 9 Figuren aus Holz

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Eine Geschichte erfinden • Wörter verstehen und verwenden • Fantasie entwickeln

Dieses Spiel regt die Kreativität und die Fantasie an. Das Kind lernt, fantastische Figuren zum Leben zu erwecken und sich in ihre Gefühle hineinzusetzen. Spielerisch trainiert es, Sachverhalte und Ereignisse räumlich und zeitlich in einer realen oder imaginären Dimension einzuordnen. Das Erfinden von Geschichten ist eine Möglichkeit, sich auf persönliche und kreative Weise auszudrücken. Außerdem fördert es den Erwerb und die Beherrschung der Erstsprache, was für jedes Kind ab dem Vorschulalter grundlegend ist. Welche Gelegenheit könnte besser sein, um sich im Erzählen einer Geschichte zu versuchen?

Hier sind unsere Protagonisten (9 Holzfiguren):

**Der König:** Er ist pflichtgetreu und nachdenklich, vielleicht etwas zu besitzergreifend, und regiert sein Volk mit großer Sorgfalt und Entschlossenheit

**Die Prinzessin:** Sie ist mutig und abenteuerlustig, aber auch etwas kapriziös. Jeden Tag verfolgt sie ihren Traum, eine allseits geliebte Königin zu werden.

**Der Oger:** Trotz seines hässlichen Aussehens ist er gutherzig und großzügig und hütet die Geheimnisse des Zauberswaldes. Aber wehe denen, die seinen Zorn erregen!



**Der Prinz:** Er ist zerstreut und redselig und liebt Diamanten über alles. Wenn er nicht gerade unterwegs auf Schatzsuche ist, lebt er im großen Schloss.

**Die Fee:** Sie ist weise und umsichtig, zuweilen ein wenig chaotisch, doch sie besitzt mächtige Kräfte. Sie beschützt alle Wesen im Feenwald und lebt mit ihren Zauberkatzen.

**Der Zauberer:** Abrakadabra! Wie viele Zaubersprüche dieser kleine Zauberer kennt! Und wie viele er in seinem großen Buch aufbewahrt ...

**Die Hexe:** Sie ist die gefährlichste überhaupt, boshaft und heimtückisch. Und sie lässt keine Gelegenheit aus, um Zaubersprüche und Flüche auszusprechen. Man sollte ihr und ihrem hässlichen schwarzen Vogel nachts besser nicht begegnen!

**Das Einhorn:** Dort, wo es ist, gibt es Hoffnung. Ein magisches, zauberhaftes Wesen, das Liebe und Seelenruhe einflößt.

**Der kleine Drache:** Er ist ein verspielter Welpen und liebt alles, was glitzert und glänzt. Ob er wohl ein guter oder ein böser Drache ist? Wer weiß, ob er schon Feuer speien kann?

Nach dem Zusammensetzen der Erzählgänge mit dem vorhandenen Material können die Kinder frei mit allen verfügbaren Gegenstandskarten und Holzfiguren spielen. Sie können das Material auch untereinander aufteilen. Beim Aufbau der Geschichten gibt es keine Regeln, aber Fantasie und Ausdrucksfreiheit sind gefragt. Eine weitere wertvolle Gabe, um fantastische Geschichten zu erschaffen, besteht darin, das gesetzte Ziel einzuhalten. Man kann sich von einem erzählerischen Kontext oder von einer Figur inspirieren lassen und dieses Element kann als Leitfaden beim Erfinden der Geschichte dienen. Selbst die einfachste Handlung braucht eine Struktur, um allen erzählerischen Widrigkeiten trotzen zu können. Sehr wichtig ist die Konstruktion der Figuren. Ihre Eigenschaften und Rollen können in jeder Geschichte anders festgelegt und sogar innerhalb derselben Geschichte geändert und neu definiert werden. Jetzt müssen wir unserer Geschichte nur noch Leben einhauchen! Es war einmal ein König, aber da waren auch eine Prinzessin, ein Oger und eine sehr böse Hexe ...



OBRIGADO POR ESCOLHER UM JOGO ECOPLAY.

TODOS OS REGULAMENTOS DOS NOSSOS JOGOS ESTÃO DISPONÍVEIS EM FORMATO DIGITAL PARA DOWNLOAD ONLINE, CONTRIBUINDO AINDA MAIS PARA A PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE.

# FAIRY TALES



ERA UMA VEZ UM REI, MAS TAMBÉM UMA PRINCESA, UMA BRUXA E UM OGRE! CRIA AMBIENTES, COMBINAS AS PERSONAGENS E INVENTA NOVAS HISTÓRIAS.

ANOS: 3-6

CONTEÚDO: 53 cartões intercambiáveis • 9 personagens de madeira

COMPETÊNCIAS: Inventar uma história • Compreender e usar as palavras • Desenvolver a imaginação

Com este jogo, a criança estimula a criatividade e a imaginação, aprendendo a dar vida a personagens fantásticas e a identificar-se com as suas emoções. Através do jogo, aprende a situar factos e acontecimentos numa dimensão espacial e temporal, real ou imaginária. Inventar histórias é um meio para se exprimir a si mesma de forma pessoal e criativa, além disso, favorece a aquisição do domínio da própria língua, fundamental para toda criança desde a idade pré-escolar. Que melhor ocasião do que esta para tentar aventurar-se a contar uma história?

Eis os nossos protagonistas (9 personagens de madeira):

**O Rei:** fiel e refletido, talvez excessivamente possessivo, governa o seu povo com grande cuidado e determinação.

**A Princesa:** corajosa e teimosa, adora a aventura e persegue todos os dias o sonho de se tornar uma rainha amada.

**O Ogre:** de grande coração e generoso, apesar da sua aparência feia e malvada, protege os segredos da floresta encantada. Ai daqueles que o irritarem!



**O Príncipe:** distraído e tagarela, adora diamantes mais do que qualquer outra coisa. Quando não está a viajar em busca de um tesouro, vive no grande castelo.

**A Fada:** sábia e prudente, talvez um pouco desajeitada, mas com enormes poderes. Protege todas as criaturas da floresta encantada e vive com seus gatos mágicos.

**O Mágico:** abracadabra! Quantos feitiços conhece este mágico! E quantos guarda no seu grande livro...

**A Bruxa:** a mais perigosa de todas, pérfida e má, nunca perde a ocasião de fazer bruxarias e feitiços. O problema é se a encontrares à noite com o seu horrível pássaro preto!

**Unicórnio:** onde ele está, há esperança. Uma criatura mágica e encantadora que infunde amor e serenidade.

**O Pequeno Dragão:** pequenote e brincalhão, adora tudo o que reluz e brilha. Será bom ou malvado? E quem sabe se já é capaz de cuspir fogo?

Depois de montarem os cenários narrativos com o material à disposição, as crianças podem jogar livremente com todos os cartões-objeto e as personagens de madeira à sua disposição e podem também decidir partilhar o material entre si. Não existem regras na construção das histórias, basta unicamente a imaginação e a liberdade expressiva. Outra das qualidades importantes para criar histórias fantásticas é respeitar o objetivo a que nos propusemos, o qual pode inspirar-se num contexto narrativo ou numa personagem e este elemento pode ser um guia para a elaboração da história. Mesmo o enredo mais simples precisa de uma estrutura que lhe permita suportar qualquer adversidade narrativa. A própria construção das personagens é importantíssima. A definição das suas características e dos seus papéis pode mudar sempre em cada história ou alterar-se e redefinir-se no interior de uma mesma história. Agora só falta dar vida à nossa história! Era uma vez um rei, mas também uma princesa, um ogre e uma bruxa muito má...

