



# AQUABY2S

CHI HA RUBATO LA CORONA  
DEL RE BAGRUCHE?

Il MEGA gioco

3-6 anni



N'JOY  
anime la vie!

## Come organizzare un compleanno speciale per tuo figlio.

**N'JOY**  
anime la vie!

**N'JOY**  
anime la vie!

Non lasciare in giro le istruzioni!  
I bambini potrebbero trovarle e avere sotto mano tutte le risposte del gioco.

### PREPARAZIONE

- Stampa tutti gli elementi del gioco.
- Posiziona il tabellone di gioco.
- Posiziona i pesci sul tabellone di gioco.
- Posiziona, con discrezione, la corona sul pesce colpevole.
- Rimuovi dall'insieme degli indizi, quello che corrisponde al colpevole.
- Inizia la ricerca!

### CONSIGLIO

Se un bambino non ha voglia di giocare con i suoi compagni. Non forzarlo, ma accertati che stia bene, parla con lui, rassicuralo e invitalo ad unirsi al gruppo. Ovviamente anche i genitori presenti possono partecipare al gioco e condividere questo momento divertente con i loro bambini.

### MATERIALE DA STAMPARE (vedi alla fine del libretto)

- Un tabellone di gioco da posizionare su una superficie piana (un tavolo, ad esempio, in modo che i bambini possano sedersi intorno);
- 12 pesci da posizionare sul tabellone di gioco;
- 12 indizi che, una volta raccolti, permettano ai bambini di scagionare i pesci;
- 6 stelle, da nascondere nella casa;
- Una corona, da posizionare sotto al pesce colpevole;
- 16 carte memory ;
- Fogli e colori per ogni bambino.

### DECORAZIONE

La decorazione è fondamentale affinché i bambini si immedesimino completamente nel gioco. Inoltre ti aiuterà a stimolare la loro immaginazione.

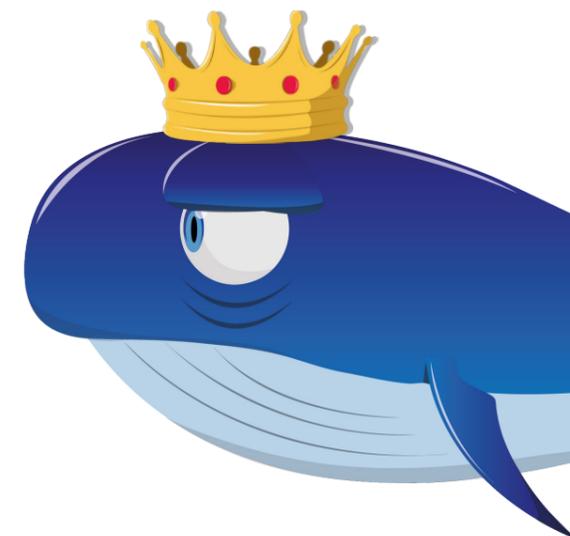


## Svolgimento della ricerca

### COME SI GIOCA?

1. Spiega ai bambini che la corona del Re Bagruche, sovrano del mondo sottomarino di Aquabyss, è stata rubata e che dovranno aiutare Titano a individuare il pesce colpevole.
2. Proponi le varie attività seguendo l'ordine.
3. Ogni volta che un'attività è terminata, distribuisce i tre indizi che consentiranno ai bambini di scagionare i pesci.
4. Quando i bambini hanno terminato tutte le attività e raccolto tutti gli indizi, avranno anche scoperto chi è il colpevole!

**Bravi! Il mistero è stato risolto,  
ora il regno è di nuovo in pace!**



# STA A TE GIOCARE!

## AQUABY2S

### Benvenuti, giovani marinai!

(Fai la voce da marinaio d'acqua dolce e leggi questo testo ai bambini per iniziare il gioco.)

Io sono Titano, il più grande marinaio di tutti i tempi e ho un piccolo problema...ogni anno, il mio amico Bagruche, re del mondo sottomarino, organizza il grande Ballo dei Mari. Quando la festa era sul più bello, Bagruche si è lasciato rubare la corona!

Mi ha chiesto di organizzare le ricerche, ma l'oceano è molto grande e io mi trovo un po' in difficoltà.

Credi che potresti aiutarmi a trovare il pesce colpevole?



## PER PREPARARE LE ATTIVITA'

E' importante seguire l'ordine!

N'JOY  
anime la vie!

### 1 LA RICERCA DELLE STELLE

Stampa le stelle, ritagliale e nascondile ovunque in casa. Per ottenere nuovi indizi, i bambini dovranno ritrovare più stelle possibili. Tutte le stelle ritrovate = 3 indizi vinti!



### 2 MEMORIA DI PESCE

Stampa le carte memory e posizionale sul tavolo coperte. I bambini dovranno ritrovare le coppie. Se ci riescono, vinceranno altri 3 indizi!

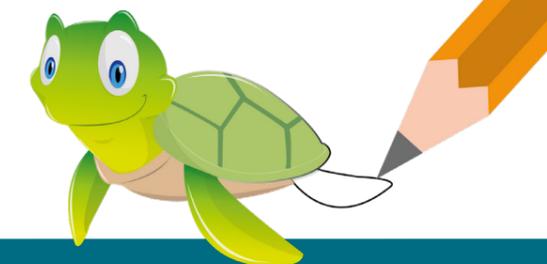
### 3 AQUACOSA?

I bambini devono citare, il più rapidamente possibile, 30 elementi (oggetti, animali, piante,...) che si trovano sull'acqua o dentro l'acqua. Se ci riescono, vinceranno altri 3 indizi!



### 4 CHI INDOVINA VINCE!

Utilizzando gli elementi trovati nell'attività precedente "Aquacosa?", organizza una gara di disegno. I bambini dovranno disegnare gli elementi trovati e indovinare di cosa si tratta. 10 disegni indovinati = 3 carte indizi vinte!



## QUALCHE IDEA PER ATTIVITA' EXTRA

Per prolungare il piacere di giocare insieme.



### ECOCEANO

Perché non organizzare una pesca in una vasca da bagno, in piscina o in una grande bacinella? Getta qualcosa di abbastanza grande da essere recuperato e i bambini, dotati di canne da pesca, dovranno recuperarli per salvare l'oceano dall'inquinamento!



### NUOVI PERSONAGGI

Ogni bambino può disegnare, ritagliare e posizionare il proprio pesce sul tabellone di gioco! Il regno sottomarino di Aquabyss sarà felicissimo di accogliere nuovi amici!



### IL FINALE DELLA STORIA

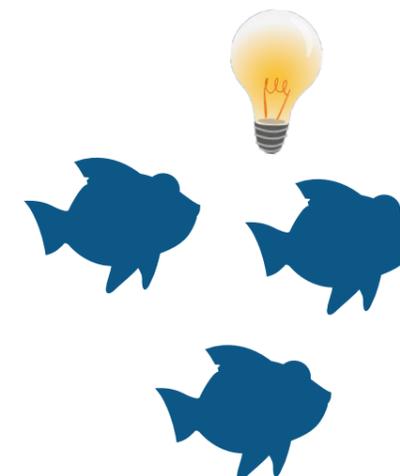
I bambini hanno smascherato il colpevole. Intorno al tavolo, scrivono insieme la fine della storia: il ringraziamento di Titano, il sollievo di Bagruche che ha recuperato la sua corona e la reazione del pesce colpevole, bandito per sempre da Aquabyss...

## TRUCCHI E CONSIGLI



### TUTTI MARINAI!

Perché non usare un travestimento per far immedesimare i bambini ancora di più nel gioco? Marinai, pirati, sirene... Il tema del mare è pieno di idee per travestirsi!



### MARE... VIGLIOSO!

Puoi decorare la casa con i colori dell'oceano, in modo che i bambini si sentano davvero immersi nelle profondità del regno sottomarino! Decorazione della tavola, bollicine da creare insieme e da appendere. Tutto è possibile!



### IL CANTO DELLE ONDE

Un po' di musica sul tema del mare, il rumore delle onde, il canto delle balene... Non esiste nulla di meglio per entrare davvero a far parte del regno sottomarino e calarsi nella parte prima di iniziare le ricerche!







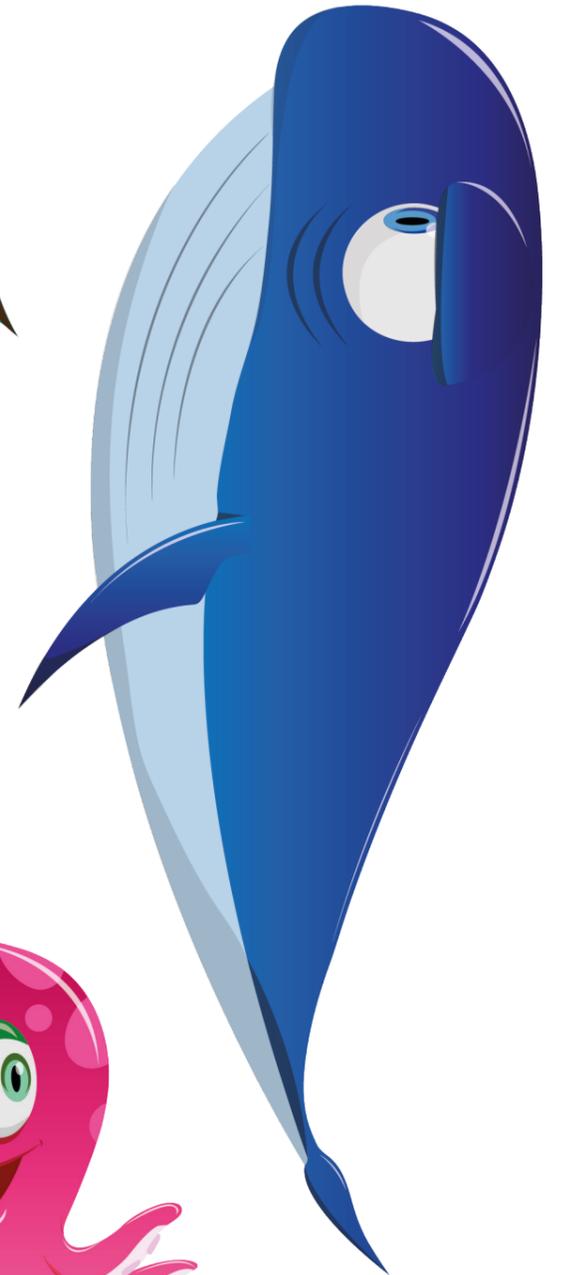
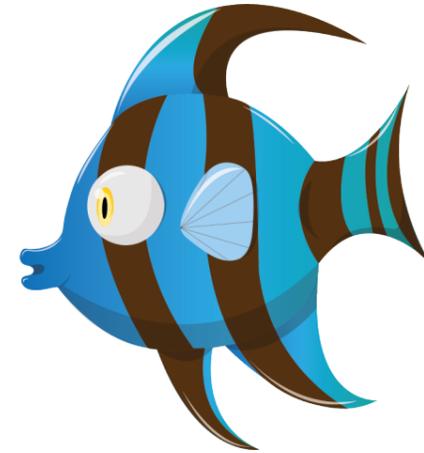
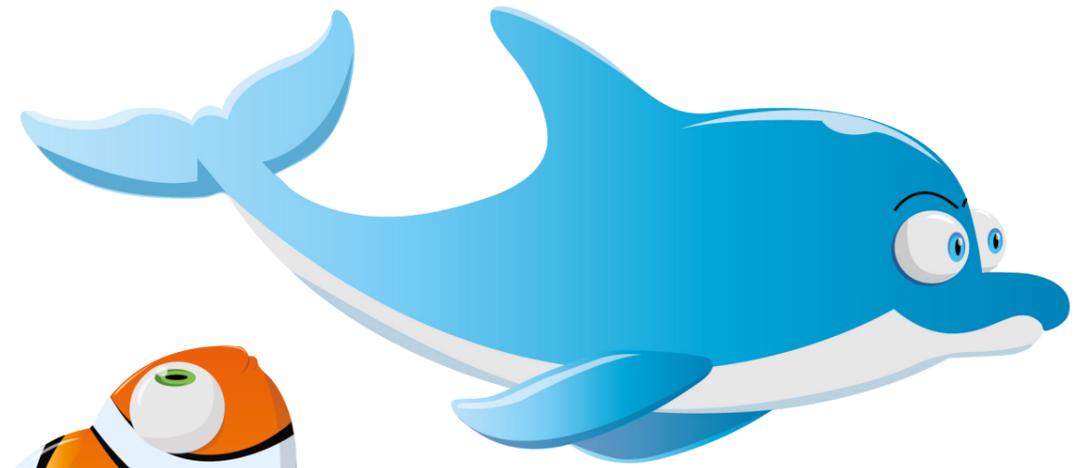
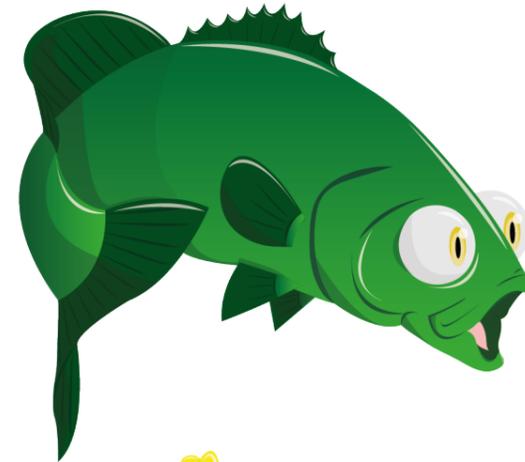
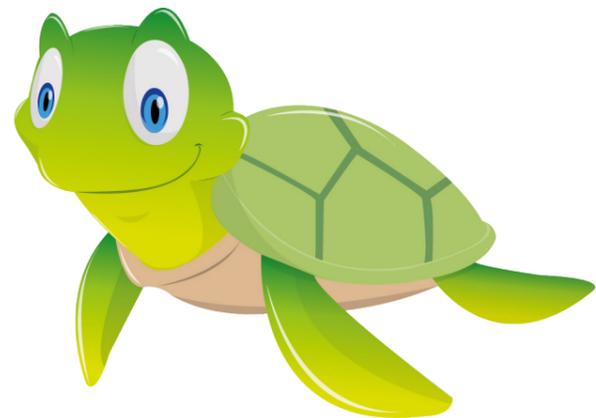
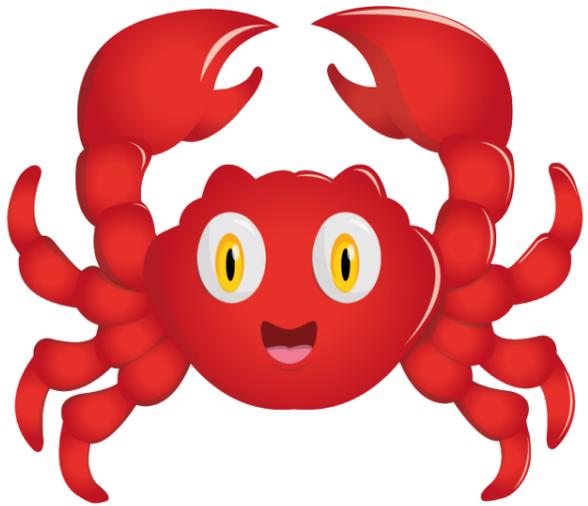
# DA RITAGLIARE

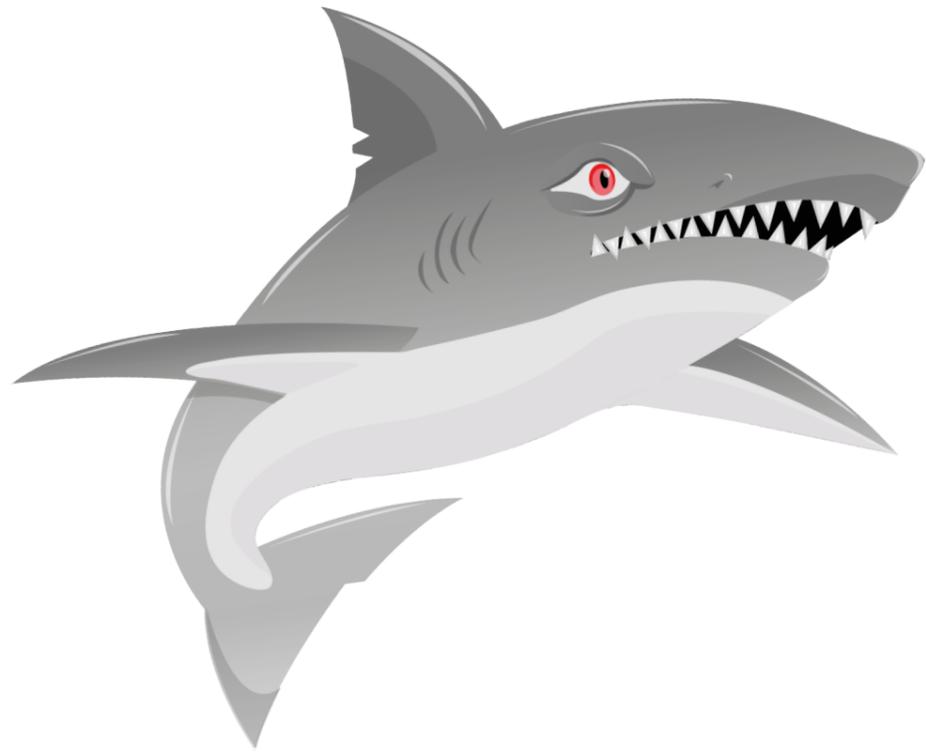
## 0 LA CORONA

(E tre in più nel caso vada persa!)



## 0 I SOSPETTI DA RITAGLIARE





**N'JOY**  
anime la vie!



## GLI INDIZI

Da ritagliare, piegare e consegnare ai bambini al termine di ogni attività.

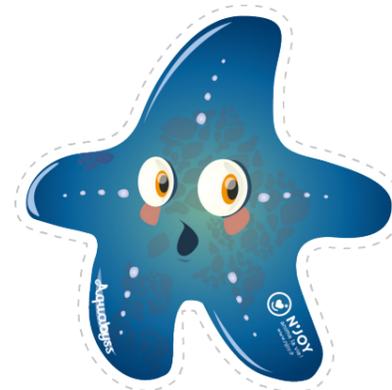
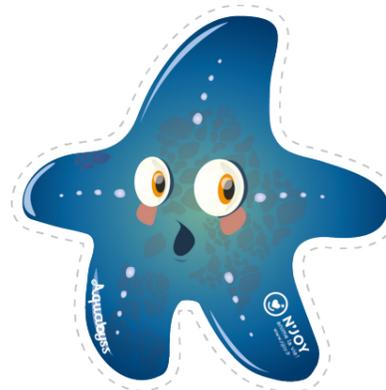
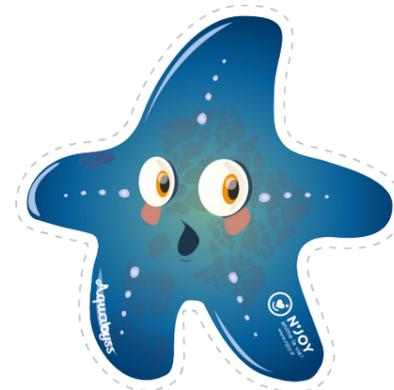
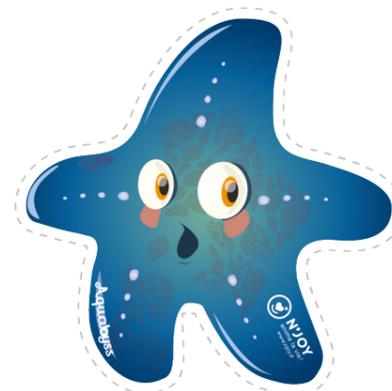
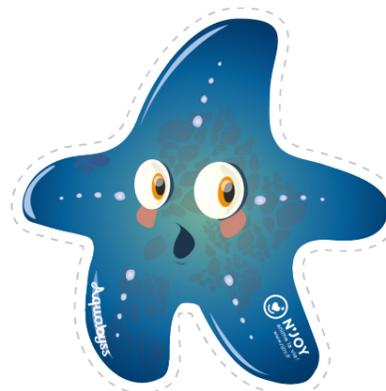
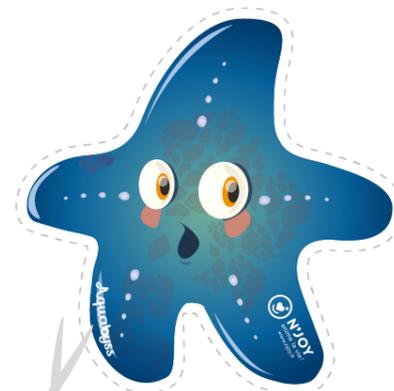
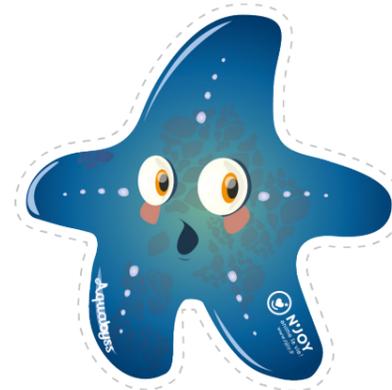
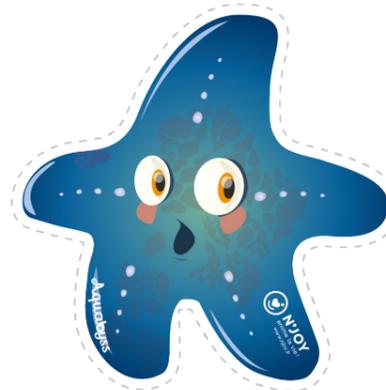
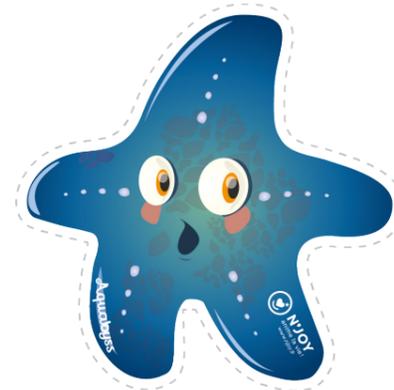






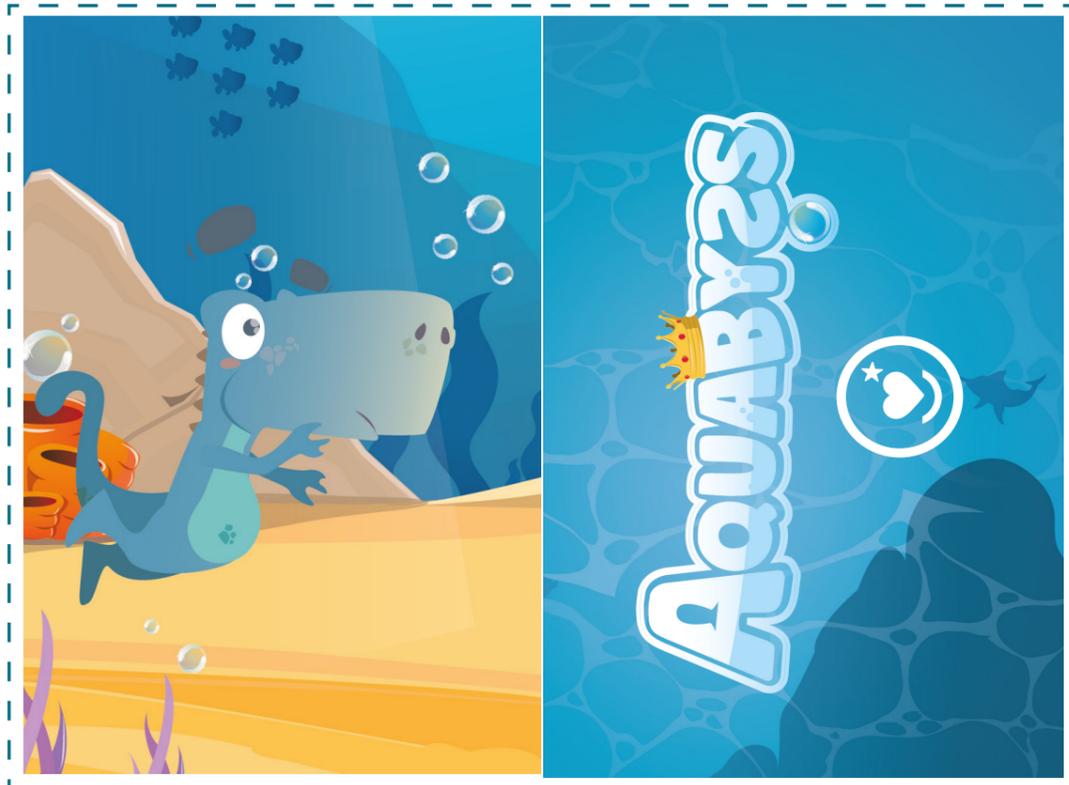
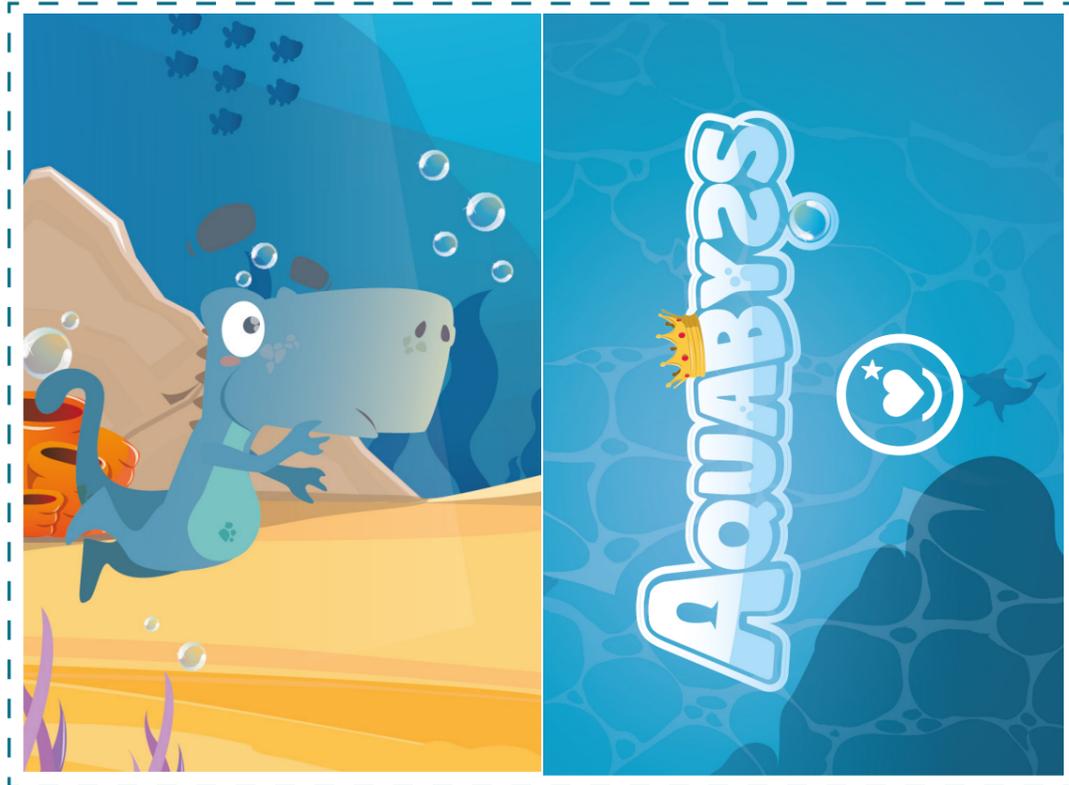
# DA RITAGLIARE

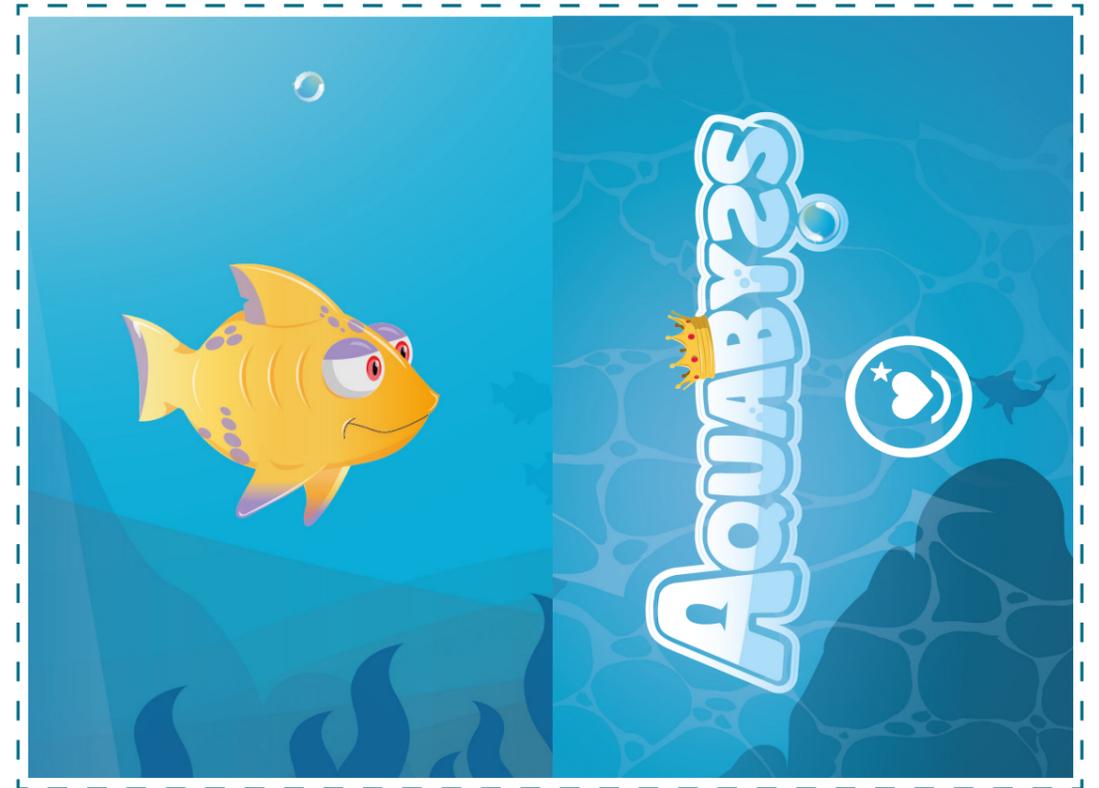
## 1 LA RICERCA DELLE STELLE



Ricorda: quando hai scelto il pesce colpevole e posizionato la corona sotto di lui, ricorda di togliere dagli indizi la carta che lo riguarda!

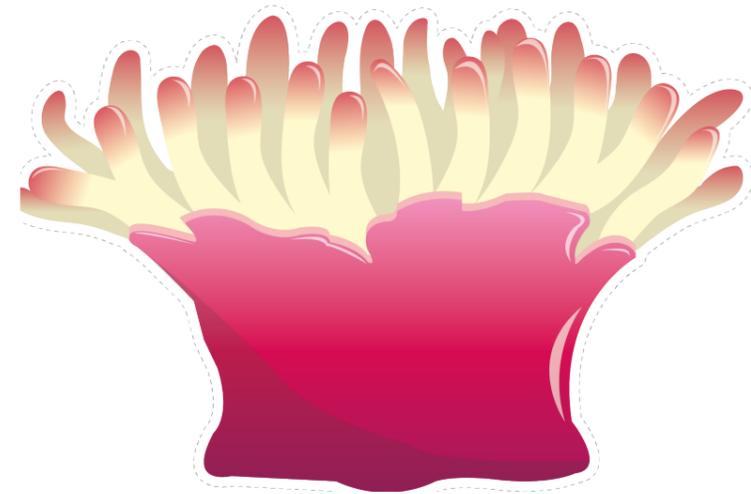
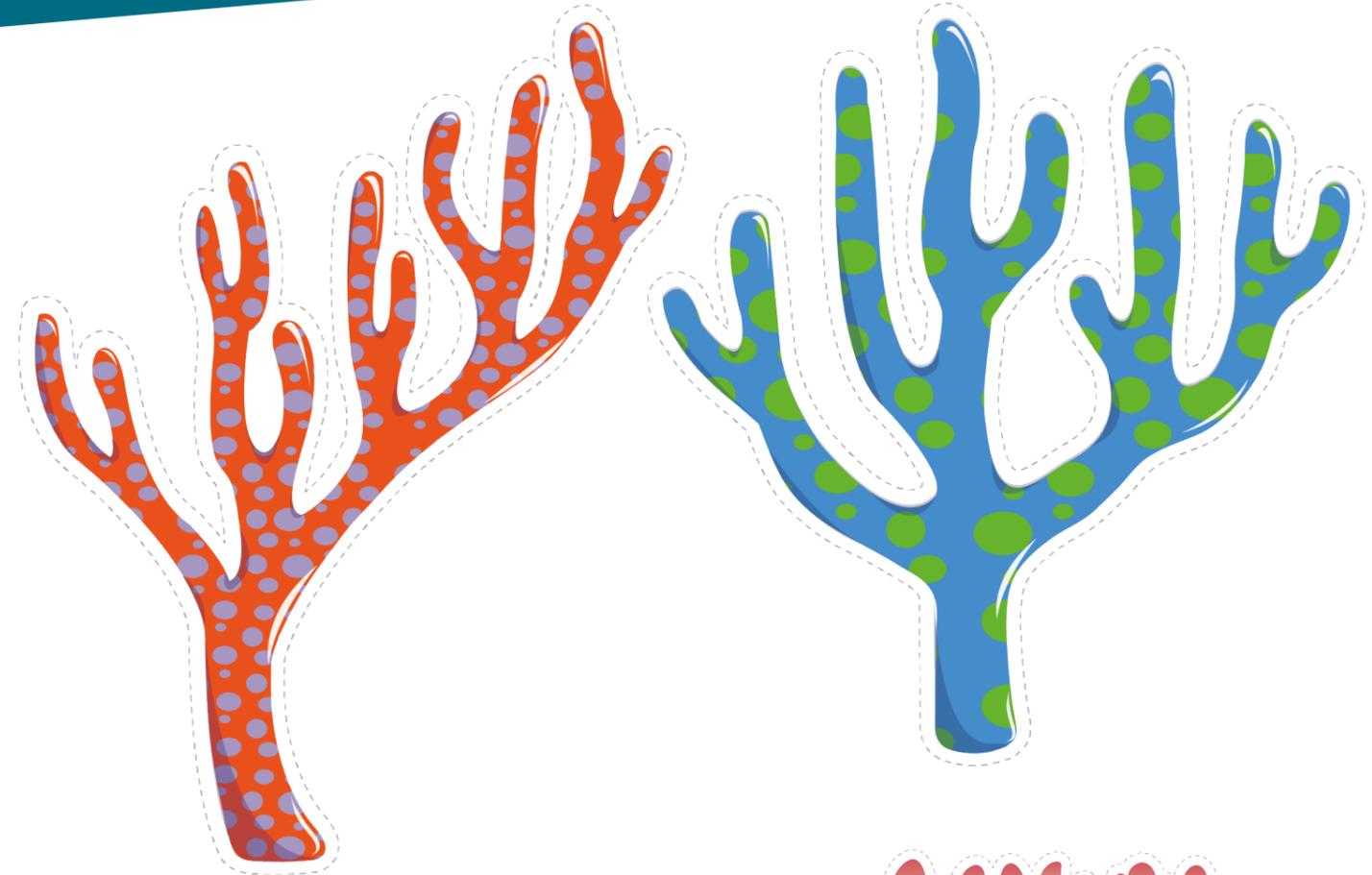


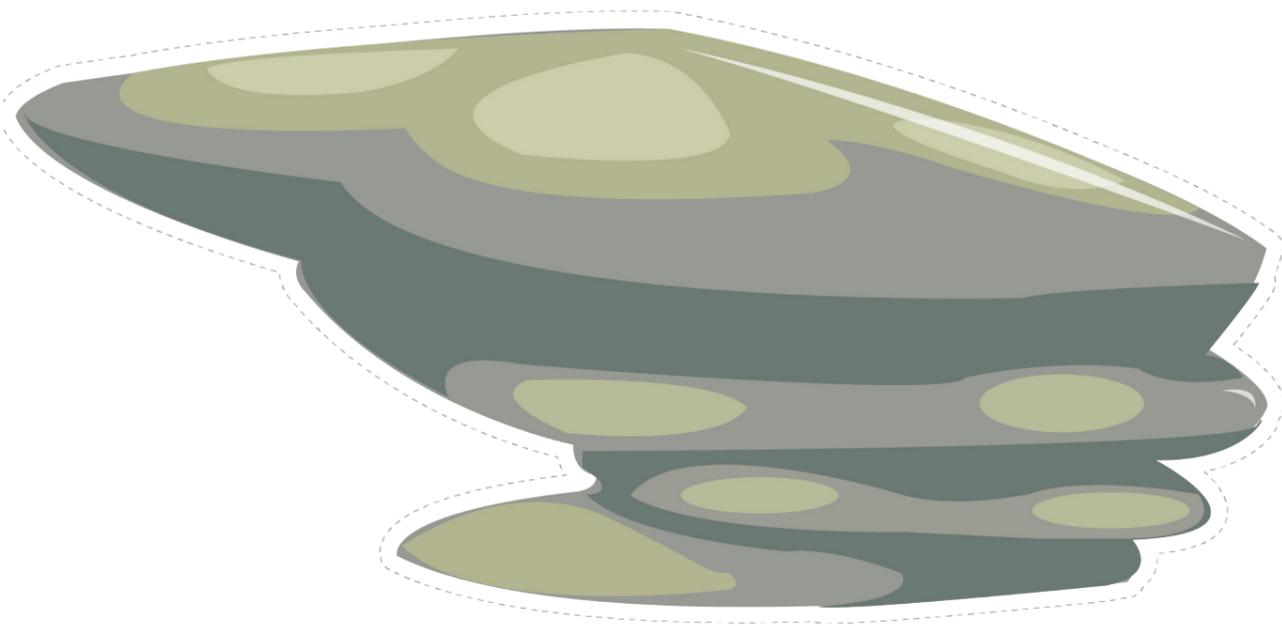
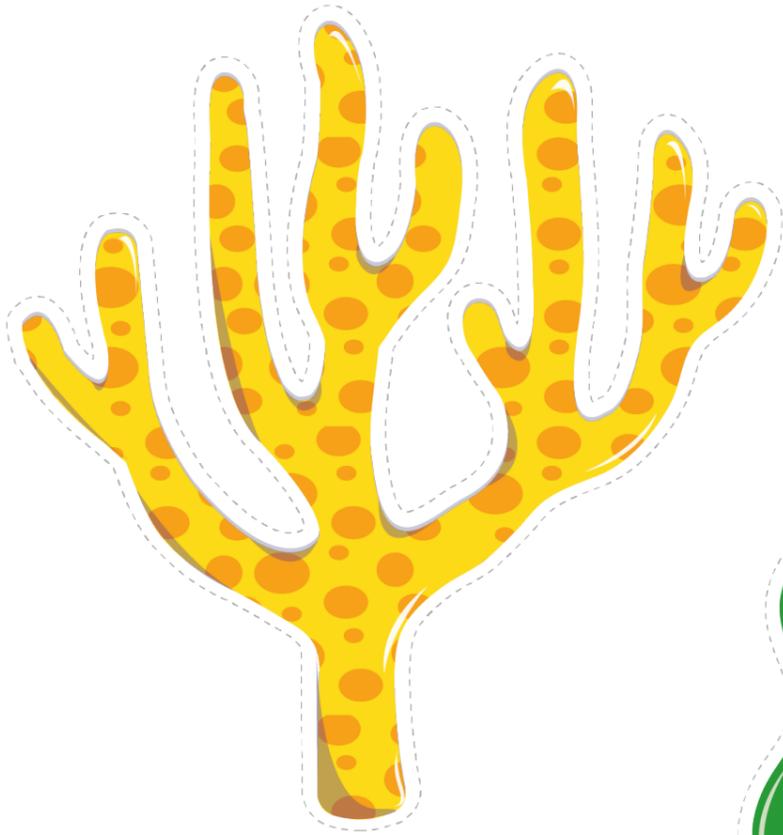




## Decorazione: elementi per la tavola

- Ritaglia lungo le linee tratteggiate.
  - Posiziona gli elementi sul tavolo per creare lo scenario marino.
- E voilà, un bellissimo tavolo di compleanno è pronto!





# N'JOY

*Ti augura un felice compleanno!*



IN ESCLUSIVA PER



162, boulevard de Fourmies - 59100 Roubaix

contact@njoy.fr - njoy.fr