Chutes & Ladders And Ludo

2in1

Toi

Add a mini program, and click on the gameplay.
Then you can watch the video.

Chutes & Ladders And Ludo

Έντισον

Γκρέις

Βίκτωρ

Αλίκη

ΡΟΛΟΙ:

Έντισον : Οπαδός της τεχνολογίας και της διαστημικής πλοήγησης. Φοράει πάντα ένα ζευγάρι μεγάλα και στρογγυλά γυαλιά. Ονειρεύεται να μπορεί να πηγαίνει στο σχολείο με το διαστημικό πλοίο που θα έχει εφεύρει ο ίδιος, γιατί έτσι θα εξοικονομεί πολύ χρόνο.

Γκρέις: Είναι ένα ευγενικό και ήσυχο κορίτσι. Έχει κάποιες μικρές αδυναμίες, όπως ότι ξεχνιέται. Γιατί όμως συμβαίνει αυτό;

Βίκτωρ: Είναι ο αρχηγός της ομάδας μπέιζμπολ του σχολείου. Του αρέσει να πειράζει τη γάτα στο δρόμο για το σχολείο. "Παρακαλώ σταμάτησε, διαφορετικά θα σε γδάρω."

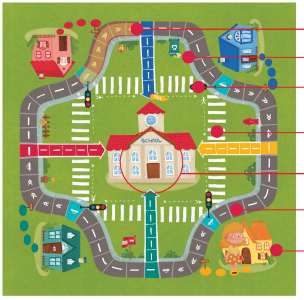
Αλίκη: Είναι ένα αισιόδοξο και πολύ έξυπνο κορίτσι. Αλλά μερικές φορές είναι λίγο άτακτη, και πετάει σκουπίδια ή κόβει τα λουλούδια στον κήπο ...
Με αυτές τους τις συνήθειες δημιουργούν στους γονείς τους πονοκέφαλο!

▶ Παιχνίδι Α: Πηγαίνω στο σχολείο! Γκρινιάρης

Ντίνγκ, Ντίνγκ, Ντίνγκ, έχει περάσει η ώρα! Η Αλίκη πρέπει να πάει στο σχολείο με τους συμμαθητές της. Είναι η πρώτη φορά που πηγαίνει στο σχολείο χωρίς τους γονείς της.
Το σχολείο βρίσκεται στο κέντρο της πόλης. Πρέπει να συμμορφωθεί με τους κανόνες κυκλοφορίας.
Κοίτα, αυτά είναι φανάρια κυκλοφορίας! Η μαμά, μου είπε να σταματάω στο κόκκινο φανάρι και να περνάω στο πράσινο.
Προσέχουμε πάντα στις γραμμές της διάβασης. Ο μπαμπάς, μου είπε ότι μας βοηθούν να διασχίσουμε το δρόμο. Επίσης, ο δάσκαλος μας προειδοποίησε να προσέχουμε τ' αυτοκίνητα!
Μπορείτε να βοηθήσετε την Αλίκη και τους συμμαθητές της να φτάσουν με επιτυχία στο σχολείο;

Αριθμός παικτών: 2-4
Χρόνος παιχνιδιού : 15 λεπτά
Ηλικία: από 3 ετών

Περιεχόμενα: Πίνακας x 4, Πιόνια/Χαρακτήρες x 8, Πιόνια/Οχήματα x 8, Πλαστική βάση x 16, Τροχός με δείκτη x 1, Οδηγίες x 1



- (Αυτοκίνητο) Σημείο επιτάχυνσης
- Πεζοδρόμιο
- Φανάρια
- Διάβαση
- Σχολείο (Προορισμός)
- Αυτοκινητόδρομος
- Τοποθετήστε τα πιόνια σας στα σπίτια με το ίδιο χρώμα.

Προετοιμασία:

1. Ενώστε τους 4 πίνακες.
2. Κάθε παίκτης επιλέγει το χαρακτήρα που του αρέσει και τοποθετεί τα 4 πιόνια-ρόλους στο σπίτι αντίστοιχου χρώματος.
3. Τώρα μπορείτε να γυρίσετε το δείκτη για να ξεκινήσει το παιχνίδι.

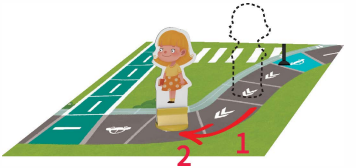
Στόχος:

Τα τέσσερα πιόνια του κάθε παίκτη πρέπει να φτάσουν στον προορισμό τους (σχολείο) αφού κάνουν τη διαδρομή με τη φορά του ρολογιού.

Παιχνίδι:

1. Ξεκινήστε το παιχνίδι απο το νεότερο παίκτη και μετά κάθε παίκτης γυρίζει το δείκτη, βάσει της ηλικίας του, εναλλάξ.
2. Στον πρώτο γύρο, για να μπεί το πιόνι στο σημείο εκκίνησης πρέπει ο δείκτης να δείξει μόνο τον αριθμό "6" . Εάν δεν δείξει "6", ο παίκτης θα περιμένει υπομονετικά στο σπίτι του.

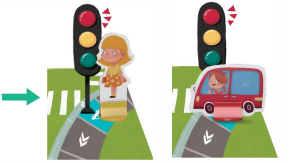
3. Οι παίκτες, μετακινούν το πιόνι τους ανάλογα με τον αριθμό που θα δείξει ο δείκτης (ένα πιόνι τη φορά).
Π.χ. Εάν ο δείκτης δείξει το “2”, μπορούν να μετακινήσουν το πιόνι 2 θέσεις μπροστά.



4. Εάν ένα πιόνι-χαρακτήρας φτάσει στην ίδια θέση μ'ένα πιόνι-όχημα διαφορετικού χρώματος, τότε το πιόνι-χαρακτήρας θα πρέπει να επιστρέψει στο σημείο εκκίνησης (το σπίτι του).

5. Όταν τα πιόνια φτάνουν σε θέση που υπάρχει φανάρι, οι παίκτες θα πρέπει να περιστρέψουν ξανά το δείκτη και ν' ακολουθήσουν τη διαδρομή στο ταμπλό, βάσει του χρώματος το οποίο θα δείξει.

①Εάν ο δείκτης πάει σε κόκκινο χρώμα, τότε ο παίκτης χάνει τη σειρά του για ένα γύρο.
Στον επόμενο γύρο, ανεξάρτητα από το χρώμα του φαναριού, ο παίκτης μπορεί να μετακινήσει το πιόνι σύμφωνα με τον αριθμό που θα φέρει.



Όταν έρθει ο δείκτης στην κόκκινη πλευρά του τροχού, ο παίκτης χάνει τη σειρά του για ένα γύρο.

②Εάν ο δείκτης πάει σε πράσινο χρώμα, τα πιόνια-χαρακτήρες μπορούν να διασχίσουν τη διάβαση μέχρι την άλλη άκρη του δρόμου, ενώ τα πιόνια-οχήματα ακολουθούν το δρόμο μέχρι την καθορισμένη θέση.

Εάν ο δείκτης πάει σε πράσινο χρώμα, τα πιόνια - χαρακτήρες μπορούν να διασχίσουν τη διάβαση μέχρι την άλλη άκρη του δρόμου

Όταν ο δείκτης πάει σε πράσινο χρώμα, τα πιόνια-οχήματα οδηγούν μέχρι την καθορισμένη θέση.

(Όταν ένα πιόνι σταματήσει στο πλησιέστερο φανάρι στο σχολείο, ο παίκτης δεν χρειάζεται να περιστρέψει το δείκτη και συνεχίζει κανονικά το δρόμο του για το σχολείο.)

6. Όταν τα πιόνια βρίσκονται κοντά στον προορισμό τους, εάν ο αριθμός που θα φέρει ο παίχτης είναι μεγαλύτερος από τον αριθμό των υπόλοιπων θέσεων μέχρι τον τερματισμό, τα πιόνια φτάνουν με επιτυχία στον προορισμό τους και δε γυρίζουν προς τα πίσω.

7. Όταν και τα τέσσερα πιόνια ενός παίκτη φτάσουν στον προορισμό (σχολείο), το παιχνίδι φτάνει στο τέλος του και ο συγκεκριμένος παίκτης χρίζεται νικητής.

▶ ΠΑΙΧΝΙΔΙ Β : ΦΙΔΑΚΙ

Ο Βίκτωρ έχει κουραστεί να είναι παιδί και θέλει να μεγαλώσει γρήγορα. Πώς μπορεί να ενηλικιωθεί άμεσα;

Μια νεράιδα έχει δημιουργήσει μια σκάλα ταχείας ανάπτυξης για αυτόν και τους φίλους του, αλλά υπάρχουν πάρα πολλές παγίδες στο δρόμο. Εάν δεν είναι αρκετά προσεκτικοί, θ' αναπτύξουν κακές συνήθειες που δε θα τους βοηθήσουν στη γρήγορη ενλικίωση τους. Αντ' αυτού, εάν αναπτύξουν καλές συνήθειες, θα μπορέσουν να ενηλικιωθούν γρηγορότερα!

Περιμένετε όμως, ποιες είναι οι καλές συνήθειες και ποιες οι κακές; Ας κρίνουμε όλοι μαζί για να βοηθήσουμε το Βίκτωρ να ενηλικιωθεί!

Αριθμός παικτών: 2-4
Χρόνος παιχνιδιού: 15-30 λεπτά
Ηλικία: ⩾3 ετών
Περιεχόμενα: Πίνακας × 4, Πιόνια ×4, Πλαστικές βάσεις × 4, Τροχός με δείκτη × 1, Οδηγίες × 1x 1

Προετοιμασία:

1. Ενώστε τους 4 πίνακες
2. Οι παίκτες μπορούν να διαλέξουν το χαρακτήρα που τους αρέσει και να τον τοποθετήσουν στο κουτάκι Νο. 1 **(Εκκίνηση).**

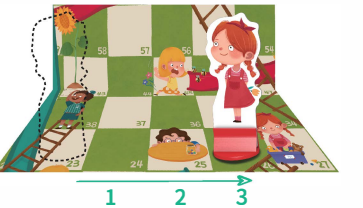
Στόχος:

Προσπαθήστε να φτάσετε πρώτοι στο κουτάκι Νο. 100 **(Τερματισμός)**.

Παιχνίδι:

1. Ξεκινήστε το παιχνίδι απο το νεαρότερο παίκτη και μετά κάθε παίκτης γυρίζει το δείκτη βάσει της ηλικίας του εναλλάξ.
2. Οι παίκτες, μετακινούν το πιόνι τους ανάλογα με τον αριθμό που θα δείξει ο δείκτης του τροχού.

Π.χ. Εάν ο δείκτης δείξει το "3", μπορούν να μετακινήσουν το πιόνι 3 θέσεις μπροστά.



3. Όταν το πιόνι σταματήσει σε κουτάκι που έχει πάνω χαρακτήρα, ο παίκτης πρέπει να κρίνει εάν αυτό που εικονίζεται είναι καλή ή κακή συνήθεια. Στις καλές συνήθειες μπορείτε να ανεβείτε τη σκάλα, ενώ στις κακές συνήθειες πρέπει να κατεβείτε την τσουλήθρα. (Οι καλές συνήθειες μπορούν να κάνουν το πιόνι να πάει πιο γρήγορα σ' ένα κουτάκι με μεγαλύτερο αριθμό, ενώ οι κακές συνήθειες οδηγούν σε κουτάκι με μικρότερο αριθμό).

4. Ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο κουτάκι με το Νο. 100 κερδίζει.

Δεξιότητες που εξασκεί αυτό το εκπαιδευτικό παιχνίδι:

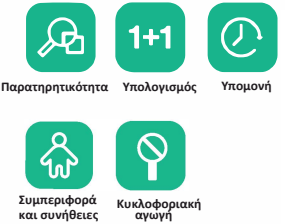
Παρατηρητικότητα: Οι παίκτες πρέπει να παρατηρήσουν προσεκτικά τη συγκεκριμένη κατάσταση στον πίνακα και να ολοκληρώσουν την κίνηση του πιονιού.

Υπολογισμοί: Οι παίκτες πρέπει να υπολογίσουν πόσα κουτάκια πρέπει να προχωρήσουν το πιόνι τους σύμφωνα με τον αριθμό του δείκτη.

Υπομονή: Τα παιδιά μαθαίνουν ν' αντιμετωπίζουν θετικά και υπομονετικά την απογοήτευση και τα προβλήματα που τυχόν προκύπτουν στην καθημερινότητά τους.

Συμπεριφορές και συνήθειες: Τα παιδιά αντιλαμβάνονται ποιες είναι οι καλές και οι κακές συνήθειες, οι οποίες θα επηρεάσουν ανεπαίσθητα την ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους.

Κυκλοφοριακή αγωγή: Εγείρει την προσοχή των παιδιών στην κυκλοφοριακή συμπεριφορά, ούτως ώστε να την εφαρμόζουν στην καθημερινότητά τους.



Chutes & Ladders And Ludo

Edison

Grace

Victor

Alice

Role Introduction:

Edison: A fan of technology and space navigation. He always wears a pair of big and round glasses. He dreams of going to school by the space ship invented by himself, because it can save much time.

Grace: A gentle and quiet girl. She has some small shortcomings, like forgetting the time. Why does she always forget time?

Victor: The captain of school baseball team. He likes touching the cat on his way to school. “Please stop, otherwise you will be scratched.”

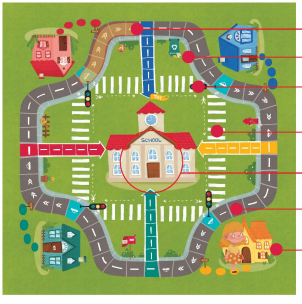
Alice: An optimistic girl. She is bright. But sometimes, she is a little bit naughty, such as littering rubbish and picking the flowers in the garden…
They make their parents headache!

▶ Game A: Go to School! Ludo

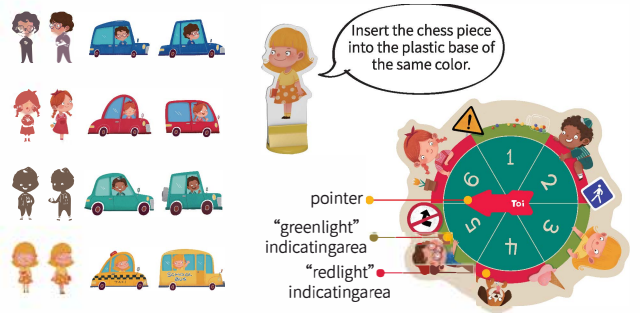
Ding, ding, ding, it' s not early. Alice has to go to school with her classmates. It' s the first time for her to go to school without parents.
The school is located at the town center. You have to obey the traffic rules.

Look, those are traffic lights. Mummy has told me to stop at the red light and to walk at the green light. Pay attention to the zebra lines. Daddy has said that they can help us to cross the road. Also, the teacher has warned us to watch the cars!
Can you help Alice and her classmates to successfully arrive at school?

Number of players: 2-4
Playtime: 15 minutes
Recommended Age: ⩾3 years
Game Accessories: Checkerboard×4, Character chess piece×8, Vehicle chess piece×8, Plastic base×16, Turn-plate×1, Introduction×1



- (Car)Acceleration grid
- Sidewalk
- Traffic lights
- Zebra crossing
- School(Destination/Ending point)
- Highway
- Put your own four pieces on the houses with the same colors



Pre-game Preparations:

1. Put the four checkerboads together;
2. Each player chooses a character they like, and places four role chess pieces in the house of the corresponding color.
3. Players can rotate the turn-plate and start the game.

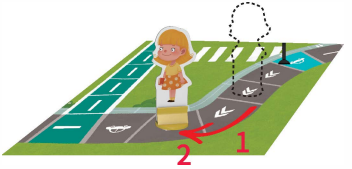
Game Goal:

Four role chess pieces of a player reach the destination (school) after a clockwise travelling.

Gameplay:

1. Start the game from the youngest player and each player takes a round to rotate the turn-plate based on their ages alternately.
2. Only when the pointer goes to the number "6" can the chess piece be placed in the starting position. If it does not go to "6" , the chess piece should wait at home.

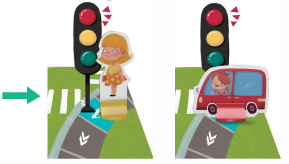
3. Players move their own chess pieces according to the number the pointer goes to (one chess piece for one time).
E.g. If the number it goes to is “2”, they can move the chess pieces for 2 grids.



4. When the character chess piece is caught up by the vehicle chess piece in different colors, the character chess piece should return to the starting position (home).

5. When chess pieces reach the grid marked by traffic lights, players should rotate the turn-plate again and decide the route based on the color that the pointer goes to on the turn-plate.

①If the pointer goes to red color, players should stop rotating for a round.
In the next round, no matter what color the traffic light is, the player can move the chess according to the number he/she gets.



when getting the red side of the dice, players should stop for a round.

②If the pointer goes to the green color, character chess pieces can cross the sidewalk to the other end of the road and vehicle chess pieces can accelerate to the designated location.

when getting the green side of the dice, players should cross the sidewalk to the other end of the road.

when getting the green side of the dice, players can drive to a designated location.

(When the chess piece stops at the nearest traffic light to school, players can take this grid as the normal one and don' t have to rotate the turn-plate to see which color they have.)

6. When chess pieces are near the destination, if the number that it goes to is more than the number of the remaining grids, chess pieces can successfully reach the destination instead of walking backward.

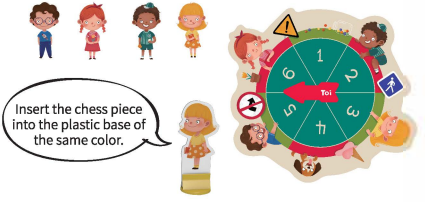
7. When all four chess pieces of a player reach the destination (school), this player wins the game and the game is over.

▶ GameB: Clutes and Ladders

Victor is tired of being a child and he wants to grow up quickly. How can he be mature?
A fairy has built a fast-growth ladder for him and his friends, but there are too many pitfalls on the way. If they are not careful enough, they will develop bad habits which is not beneficial to their growth. Instead, if they develop good habits, they can grow up faster!

Wait, what are good habits and bad habits? Let' s judge together and help Victor to grow up!

The Number of Players: 2-4
Play Time: 15-30 minutes
Recommended Age: ⩾3 years
Game Accessories: Checkerboard×4, Character chess piece ×4, Plastic base×4, Turn-plate×1, Introduction×1



Pre-game Preparations:
1. Put the four checkerboads together;
2. Players can choose a character they like and place it at the grid of No. 1.

Game Goal:
Try to be the first one to reach No. 100 grid.

Gameplay:

1. Start the game from the youngest player and each player can take a round to rotate it based on their ages.
2. Players move the chess pieces for the corresponding grids according to the number it goes to.
E.g. If the number is “3”, players can move forward for three grids.

3. When chess piece stops at the grid with character pattern, the player has to judge whether it is a good habit or a bad habit. Good habits refer to climbing up the ladder while bad habits mean climbing down. (Good habits can make chess piece at a grid with larger number while bad habits lead to smaller number.)

4. The player who reaches No. 100 first wins.

The focuses of this educational toy:

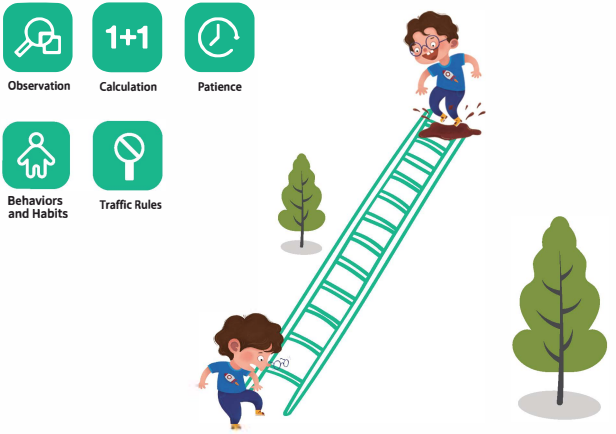
1. Observation: Players have to carefully observe the specific situation on the checkerboard and finish the moving of chess pieces.

2. Calculation: Players need to calculate which grid their chess pieces should be at according to the stop number.

3. Patience: This game trains the children to positively and patiently address frustration and problems.

4. Behaviors and Habits: This game makes children understand what are good habits and bad habits, which can imperceptibly influence their growth.

5. Traffic Rules: This game arises children' s attention to traffic knowledge and enables them to practice it in real life.



TOI

ABFUN INC

WWW.TOI-TOY.COM

0-3

Warning!

choking hazard-small parts

Προσοχή!

Κίνδυνος κατάποσης-μικρά κομμάτια