

Spielarten:

1. Variante: Beobachten und bauen Spieler:

- Zwei Teams bzw. Kinder; sie sind die "Architekten" und bauen die Struktur.
 - Ein Schiedsrichter
1. Es wird in Teams gespielt. Die Mitspieler bilden zwei gleich große Teams; beide Teams erhalten jeweils ein identisches Set mit zehn Figuren.
 2. Zu Beginn legt der Schiedsrichter eine Karte ab - und zwar weit entfernt von den Spielern, damit diese sie nicht sehen können.
 3. Nun dürfen sich die Spieler der beiden Teams die Karte so lange ansehen, bis der Schiedsrichter bis zehn gezählt hat.
 4. Die Spieler kehren an ihren Platz zurück und beginnen mit dem Bau der Struktur, die Sie gesehen haben. Sobald ein Team glaubt, die Struktur korrekt fertiggestellt zu haben, ruft es: Mental Blox!
 5. Der Schiedsrichter überprüft, ob die Struktur der auf der Karte entspricht.
 6. Ist das der Fall, bekommt das Team die Karte. Andernfalls bekommt dasjenige Team die Karte, dessen Struktur der auf der Karte am ähnlichsten ist. So werden drei Runden gespielt, um zu ermitteln, welcher Spieler bzw. welches Team gewinnt.
 7. Um das Gehirn der Mitspieler in Schwung zu bringen, stellt der Schiedsrichter, sobald die Struktur fertig gebaut ist, außerdem die Fragen auf den Karten. Der Spieler bzw. das Team, das sie zuerst beantwortet, erhält einen Bonus.

Variante: Hören und bauen Spieler:

- Zwei Teams bzw. Kinder; sie sind die "Architekten" und bauen die Struktur.
 - Ein Schiedsrichter
1. Der Schiedsrichter teilt alle Teile so auf, dass jeder Spieler bzw. jedes Team ein identisches Set aus zehn Figuren erhält.
 2. Anschließend nimmt er eine Karte und beschreibt die zu bauende Struktur, ohne dass die Mitspieler die Karte sehen können.
 3. Sobald die Strukturen fertig gebaut sind, vergleicht er sie mit der beschriebenen Karte. Wer richtig oder am ähnlichsten gebaut hat, bekommt die Karte. So werden drei Runden gespielt, um zu ermitteln, welcher Spieler bzw. welches Team gewinnt.
 4. Um das Gehirn der Mitspieler in Schwung zu bringen, stellt der Schiedsrichter, sobald die Struktur fertig gebaut ist, außerdem die Fragen der Karten. Der Spieler bzw. das Team, das sie zuerst beantwortet, erhält einen Bonus.

Antworten:

Für manche Fragen gibt es mehrere Antworten. Für folgende Fragen gibt es nur eine richtige Antwort:

- | | |
|---|--|
| 1. X-förmiges Teil in Orange | 8. Das x-förmige Teil in Orange |
| 2. Die Farbe Lila | 9. Jeder Block mit Tupfen |
| 3. X-förmiges Teil mit Streifenmuster | 17. Das x-förmige Teil in Orange zur ersten Säule hinzufügen |
| 6. Ja, das x-förmige Teil in die andere Richtung drehen | 21. Ja |
| 7. Alle einfarbigen Teile ohne Muster. | 24. Im Würfel |

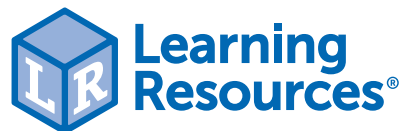


Learn more about our products at LearningResources.com



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
Learning Resources Ltd., Bergen Way,
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
Please retain the package for future reference.
Made in China. LRM9280-GUD

Hecho en China. Conserva el envase para futuras consultas.
Fabriqué en Chine. Veuillez conserver l'emballage.
Hergestellt in China. Bitte Verpackung gut aufbewahren.



How to Play

Game 1: Look & Build

1. Divide players into two even teams. Give each team an identical set of 10 blocks.
2. Put a card far enough away from the players so that they can't see it while sitting with their teams.
3. Designate one player to be the counter.
4. The first player on each team gets up and looks at the card while the counter counts to 10.
5. The first players come back to their respective teams to begin building the structure with blocks.
6. Play continues with every player getting an opportunity to look at the card for 10 seconds, and then returning to their teams to help complete the structure.
7. The first team whose players agree that they correctly built the structure calls out "Mental Blox!"
8. Check the team's structure against the card.
9. If the team built the structure correctly, they can keep the card. If they built the structure incorrectly, see if the other team came closer to re-creating the structure; if so, that team keeps the card. Continue playing for three rounds.
10. To really get brains working, answer the bonus question on the bottom of the card.

Game 2: Listen & Build

1. In this game, you'll have one caller and two builders.
2. Divide blocks so that each player has an identical set of 10 blocks.
3. The caller should take a card and, with his or her back to the builders, describe the structure to the builders.
4. After the caller finishes describing the structure and the builders complete their re-creations, compare the card to the structures. Which builder came closest to re-creating the picture with blocks? The most accurate builder can keep the card. Continue playing for three rounds.
5. To really get brains working, answer the bonus question on the bottom of the card.

For variation, describe the structure on the card to two teams and see which team gets it right!

Answer Key

Many questions have multiple answers. For those that only have one, the answers are listed below.

- | | |
|---|--|
| 1. Orange x block | 8. Orange x block |
| 2. Purple | 9. Any blocks with dots |
| 3. Striped x block | 17. Add the orange x block to the first column |
| 6. Yes; turn the x block in a different direction | 21. Yes |
| 7. They are all solid | 24. On the cube |

Juego de estrategia visual

Modos de juego:

Juego 1: Observa y Construye Jugadores:

- 2 Equipos o niños, que son los son los "arquitectos" que construyen la estructura.
 - 1 Juez
1. Jugando por equipos, los jugadores se dividen en dos equipos iguales y cada uno coge un set idéntico de 10 figuras.
 2. Para empezar, el juez coloca una tarjeta lejos de los jugadores para que no puedan verla.
 3. Los jugadores de cada equipo se acercan y la miran mientras el juez cuenta hasta 10.
 4. Los jugadores vuelven a su sitio y empiezan a construir la estructura que han visto.
 5. Cuando un equipo cree que ha completado bien la estructura de bloques, grita: ¡Mental Blox!
 6. El juez comprueba que la estructura sea igual que la que muestra la tarjeta.
 7. Si es correcta, el equipo se queda con la tarjeta. Si no, el equipo que más se haya acercado a la estructura correcta, se queda con la tarjeta. El juego continúa así durante la menos 3 rondas, para saber qué jugador o qué equipo es el ganador.
 8. Además, para hacer funcionar el cerebro de los jugadores, cuando se ha completado la estructura, el juez plantea las preguntas de las tarjetas. El jugador o el equipo que primero la resuelva, tiene "bonus".

Juego 2: Escucha y Construye Jugadores:

- 2 Equipos o niños, que son los son los "arquitectos" que construyen la estructura.
 - 1 Juez
1. El juez divide las piezas de manera que cada jugador o equipo tengan un set idéntico de 10 figuras.
 2. A continuación, coge una tarjeta y, sin que la vean los jugadores, el juez les describe la estructura que deben reproducir.
 3. Una vez completadas las estructuras, las compara con la tarjeta descrita y quien la haya completado correctamente o quien más se haya acercado, se queda con la tarjeta. El juego continúa así durante la menos 3 rondas, para saber qué jugador o qué equipo es el ganador.
 4. Además, para hacer funcionar el cerebro de los jugadores, cuando se ha completado la estructura, el juez plantea las preguntas de las tarjetas. El jugador o el equipo que primero la resuelva, tiene "bonus".

Respuestas:

Algunas preguntas tienen más de una respuesta. Las de respuesta única son éstas:

- | | |
|--|--|
| 1. Pieza naranja en forma de X | 8. Pieza naranja en forma de X |
| 2. El color morado | 9. Cualquier bloque con lunares |
| 3. Pieza en forma de X estampada de rayas | 17. Añade la pieza naranja con forma de X a la primera columna |
| 6. Sí, gira la pieza en forma de X en otra dirección | 21. Sí |
| 7. Son todas de colores sólidos, sin estampados. | 24. En el cubo |

Jeu de mémoire visuelle

Modes de jeu :

Jeu 1 : Observe et construis Nombre de joueurs :

- Deux équipes ou enfants, qui sont les « architectes » de la structure.
 - Un arbitre
1. Dans le jeu par équipes, les joueurs se répartissent dans deux équipes ayant le même nombre de joueurs et chacun prend un jeu identique de 10 figures.
 2. Pour commencer, l'arbitre place une carte à une certaine distance des joueurs afin que ceux-ci ne puissent pas la voir.
 3. Puis, les joueurs de chaque équipe s'approchent et regardent la carte pendant que l'arbitre compte jusqu'à 10.
 4. Les joueurs retournent à leur place et commencent à construire la structure qu'ils ont vue.
 5. Quand une équipe pense avoir bien complété la structure de blocs, elle crie : « Mental Blox ! »
 6. L'arbitre vérifie alors si la structure créée est identique à celle indiquée sur la carte.
 7. Si la structure a été créée correctement, l'équipe garde la carte. Sinon, l'équipe dont la composition se rapproche le plus de la structure correcte garde la carte. Et ainsi de suite pendant au moins trois tours, jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe soit déclaré vainqueur.
 8. Lorsque la structure est achevée, un exercice mental est ensuite proposé aux joueurs par l'arbitre, qui pose les questions indiquées sur les cartes. Le joueur ou l'équipe qui répond le premier correctement aux questions obtient un « bonus ».

Jeu 2 : Écoute et construis Nombre de joueurs :

- Deux équipes ou enfants, qui sont les « architectes » de la structure.
 - Un arbitre
1. L'arbitre répartit les pièces de façon à ce que chaque joueur ou équipe reçoive un jeu identique de 10 figures.
 2. Il prend ensuite une carte et décrit aux joueurs la structure à reproduire, sans que ceux-ci la voient.
 3. Une fois les structures achevées, l'arbitre les compare à celle de la carte. Le joueur ou l'équipe qui l'a reproduite correctement ou qui s'en rapproche le plus garde la carte. Et ainsi de suite pendant au moins trois tours, jusqu'à ce qu'un joueur ou une équipe soit déclaré vainqueur.
 4. Lorsque la structure est achevée, un exercice mental est ensuite proposé aux joueurs par l'arbitre, qui pose les questions indiquées sur les cartes. Le joueur ou l'équipe qui répond le premier correctement aux questions obtient un « bonus ».

Réponses :

Certaines questions donnent lieu à plus d'une réponse. Les questions à réponse unique sont les suivantes :

- | | |
|---|---|
| 1. Pièce orange en forme de X | 8. La pièce orange en forme de X |
| 2. La couleur violette | 9. N'importe quel bloc à pois |
| 3. Pièce en forme de X à rayures imprimées | 17. Ajoutez la pièce orange en forme de X à la première colonne |
| 6. Oui, faites tourner la pièce en forme de X dans l'autre sens | 21. Oui |
| 7. Elles sont toutes de couleur unie, sans imprimés. | 24. Dans le cube |