kinder Pinguí

IL PASSO DEL PINGUINO

INTRODUZIONE

Fiocco e il suo amichetto devono tornare a casa o faranno tardi! Volete aiutarli a tornare a casa al passo del pinguino?

ISTRUZIONI

Per giocare al **PASSO DEL PINGUINO** occorrono una matita, un dado e un buon amico con cui giocare!

Si parte dal primo ghiacciolo, a turno si tira il dado e si fanno tanti passi quanti il numero estratto dal dado!

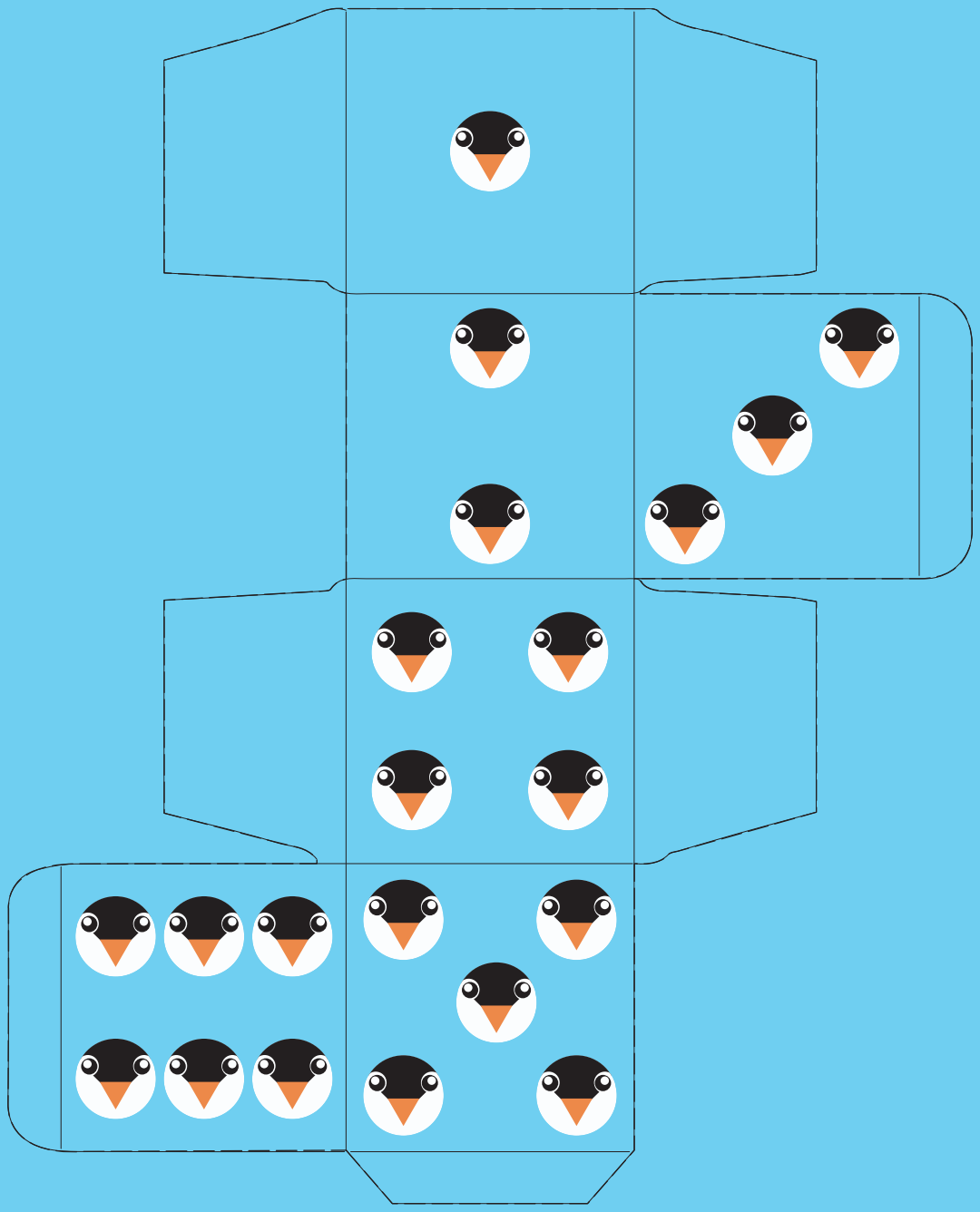
Si disegnano i salti di ghiacciolo in ghiacciolo e si scrive l'iniziale del proprio nome sul ghiacciolo in cui ci si ferma!

Attenzione ai pericoli! I ghiaccioli rotti fanno tornare un passo indietro. I ghiaccioli x2 fanno tirare il dado due volte!

il primo che arriva alla fine
VINCE

IL PASSO DEL PINGUINO

Per giocare occorre stampare il dado, ritagliarlo ed assemblarlo.



Divertitevi al passo di Pinguino!

Kinder Pinguì

Libera La CREATIVITÀ

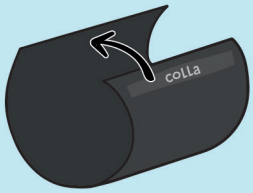
Divertitevi a creare insieme tanti amici per Fiocco e scatenate la fantasia per personalizzarli: sarà super facile!

ECCO COME FARE PER REALIZZARE GLI AMICI DI FIOCCO!

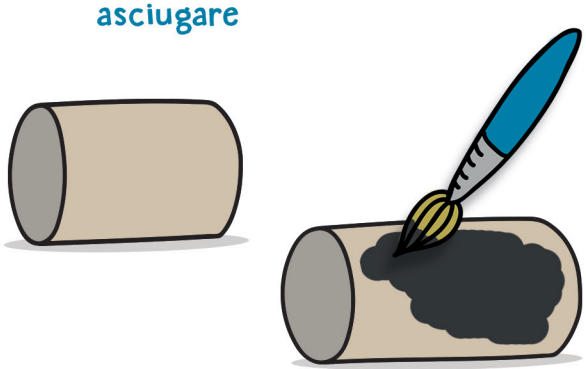
COSA OCCORRE:

- rotoli di carta che trovi in casa
- cartoncino
- forbici
- pennarelli o acquerelli
- colla

In alternativa ai rotoli di carta utilizzare del cartoncino arrotolato.

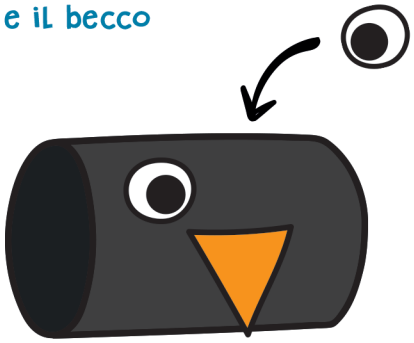


1 Con i pennarelli o gli acquerelli colorare 2 rotoli uno più grande per il corpo e uno più piccolo per la testa. Dopodichè lasciare asciugare

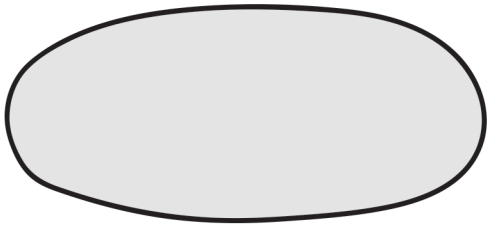


2 Disegnare gli occhi ed il becco del vostro pinguino

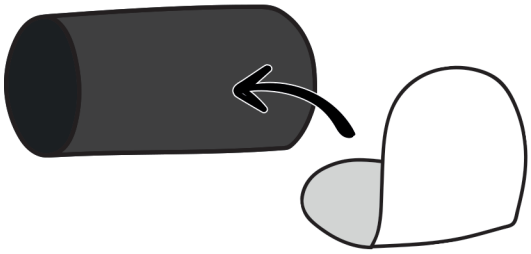
3 Ritagliare ed incollare sul rotolo più piccolo gli occhi e il becco



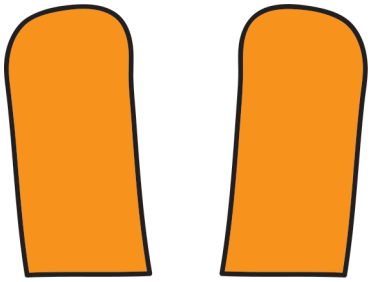
4 Disegnare una forma ovale: sarà la pancia del tuo pinguino!



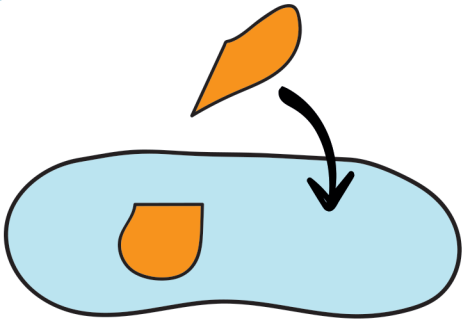
5 Ritagliare ed incollare sul rotolo più grande la pancia del pinguino



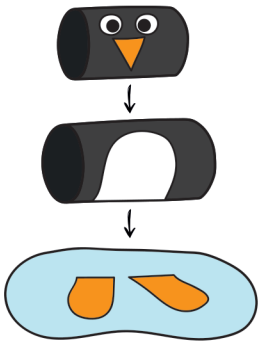
6 Disegnare le zampette.



7 Ritagliare e incollare le zampette su una base di qualsiasi forma.



8 Infine assemblare il tutto.



ECCO QUI UN SIMPATICISSIMO PINGUINO!

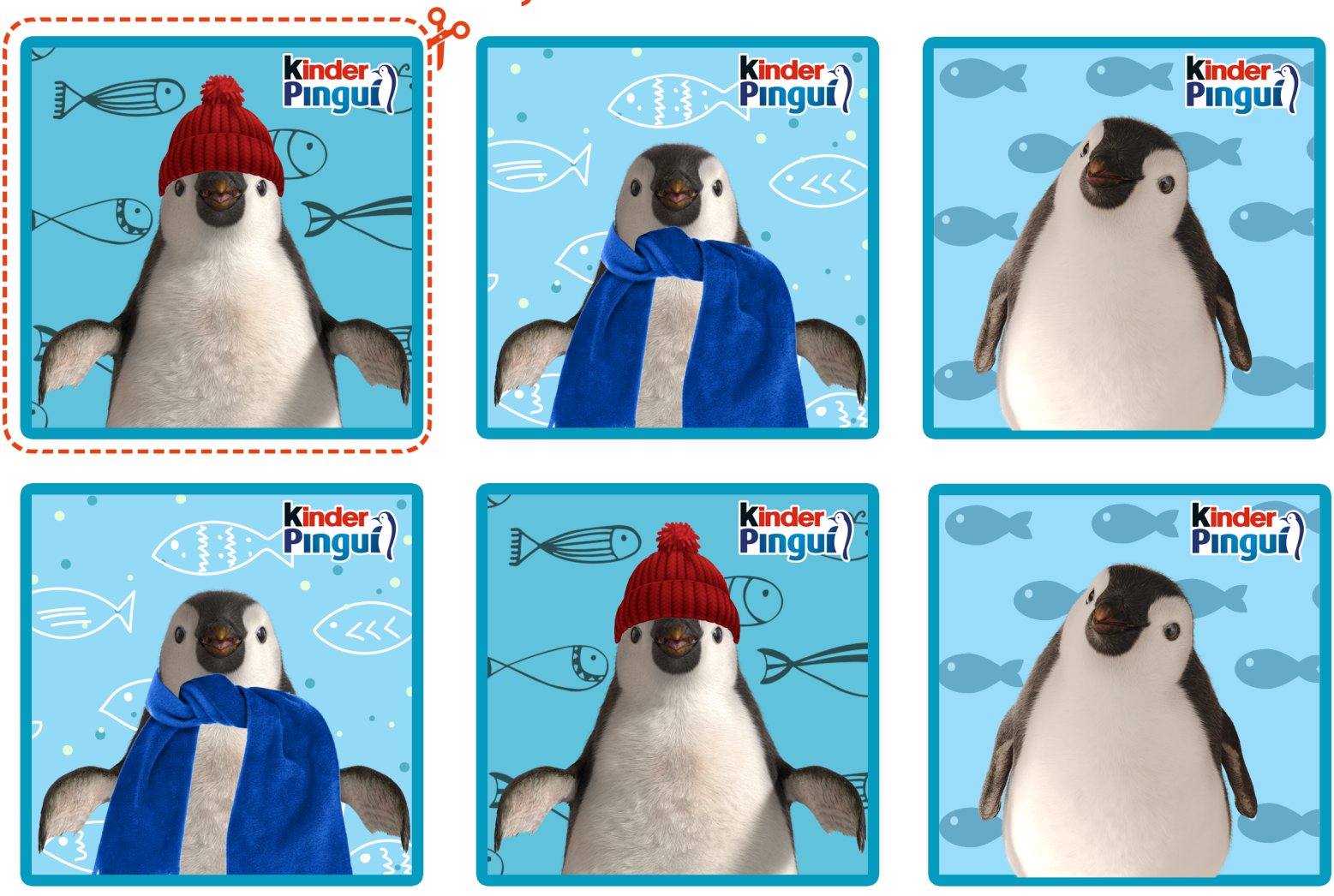
Ora liberate la vostra creatività per creare tanti altri amici per Fiocco!

Fiocco presenta: il gioco di memoria del pinguino!

Ecco le regole che dovrete seguire:
Disporre tutte le tessere coperte sul tavolo.
A turno ciascun giocatore gira due tessere facendole vedere anche agli avversari.
Lo scopo è quello di abbinare un'immagine con l'immagine corrispondente:
se le due tessere girate sono una giusta coppia il giocatore le prende e
tocca ancora a lui finché non sbaglia.
Se le due tessere non rappresentano la stessa immagine il giocatore deve rigirarle
e il turno passa al giocatore successivo
Il gioco termina quando non ci sono più tessere sul tavolo:
vince chi ha collezionato più pinguini :)

Buon divertimento!

Stampate le tessere su un cartoncino e ritagliatele con le forbici



kinder Pinguí

kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí
kinder Pinguí

Termini e condizioni di uso del marchio KINDER PINGUI'® e relative properties

Dopo aver avuto accesso alla sezione *Kinder Pinguì divertiamoci insieme* l'utente potrà trovare, scaricare e utilizzare alcuni contenuti pdf che includono immagini e marchi Kinder Pinguì® (di seguito i "**Contenuti**") di proprietà di Ferrero S.p.A. e/o delle società del Gruppo Ferrero (di seguito "**Ferrero**"). L'utente potrà usare tali Contenuti a scopo esclusivamente privato per momenti di gioco in famiglia che ottemperino alle vigenti disposizioni di legge.

Resta in ogni caso inteso che Ferrero non potrà essere ritenuta in nessun modo responsabile in caso di comportamenti abusivi o atti contrari alla legge che dovessero essere posti in essere dall'utente durante l'uso dei Contenuti.

Responsabilità dell'utente

Ogni utente è responsabile dell'uso fatto dei Contenuti, fermo restando che tale uso non dovrà in alcun modo essere osceno, razzista, diffamatorio, blasfemo, pedopornografico e non dovrà violare diritti di proprietà intellettuale e industriale – incluso quelli di utilizzazione e sfruttamento – di terzi, né alcun diritto d'autore, marchio, segno distintivo, brevetto ecc., né potrà in alcun modo alterare i Contenuti, inclusi, a titolo esemplificativo ma non esaustivo: marchi, disegni e modelli o opere dell'ingegno e, in generale, qualunque diritto di proprietà intellettuale ricompreso nei Contenuti stessi. Tali Contenuti non potranno inoltre essere usati in modo lesivo del decoro, della dignità personale o essere offensivi, volgari e/o contrari al buon gusto o all'ordine pubblico, violenti, non coerenti con l'immagine del marchio o tali da suggerire un uso dei prodotti Ferrero non appropriato. L'utente manleva Ferrero da qualsiasi pretesa di terzi riguardate l'uso che l'utente ha fatto dei Contenuti, nonché di qualunque danno di immagine che Ferrero potrebbe subire.

Titolarità dei diritti di proprietà intellettuale

L'utente riconosce che i Contenuti comprendono diritti di proprietà intellettuale sul marchio Kinder Pinguì® che sono di titolarità di Ferrero. L'utente inoltre riconosce che l'uso da esso fatto dei Contenuti non gli trasferisce in alcun modo la titolarità dei diritti di proprietà intellettuale in essi ricompresi la quale resta di titolarità di Ferrero. Infine, l'utente rinuncia espressamente sin d'ora a qualunque pretesa nei confronti di Ferrero derivante dall'uso da esso fatto dei diritti di proprietà intellettuale presenti nei Contenuti.

This document must be disclosed only to authorized individuals. Any reproduction and/or disclosure must be subject to information Owner prior consent.