



© Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.
Learning Resources Ltd., Bergen Way, Bergen Lyn, Norfolk,
PC30 2JG, UK. Please retain this package. Made in Taiwan.

Hecho en Taiwan.
Fabrique en Taiwan.
Made in Taiwan.
Conservar estos datos.
Informations à conserver.
Bitte bewahren Sie unsere
Adresse für spätere Nachfragen auf.



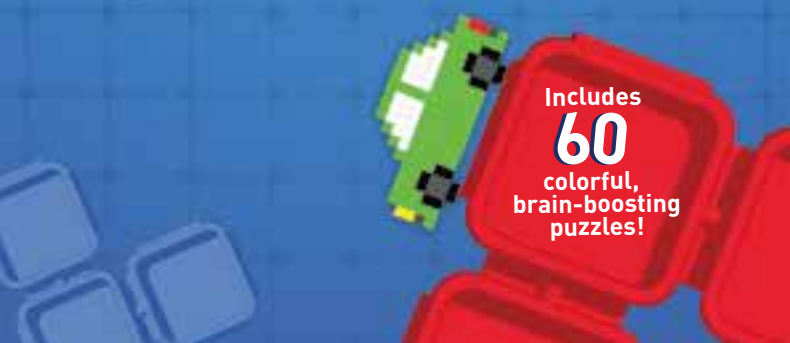
Ages 4-7

EI-3078

KANOODLE JR.

Brainy fun for little Geniuses!

Includes
60
colorful,
brain-boosting
puzzles!



KANOODLE JR.

Kanoodle Jr. is a collection of fun, logical thinking puzzles for kids. It's great for developing spatial reasoning and critical thinking skills. Kids will have hours of enjoyment working on these 60 puzzles. The portable case makes it easy to take Kanoodle Jr. anywhere!

The puzzles are leveled with stars ★.

Start younger kids on one-star puzzles to introduce them to Kanoodle Jr. Encourage them as they work on the solution. Puzzles with more stars are harder and will take more time to figure out. With a little determination and maybe some luck, they'll surprise themselves, and even you!

Kanoodle Jr. comes with three types of puzzles:

1. **Color-match puzzles**
2. **Path puzzles**
3. **Wall puzzles**

To start, select any puzzle from the puzzle book and slide the booklet into the case. The puzzle should show through the square openings in the puzzle board. Solve the puzzle by placing the puzzle pieces on the board. Note: The solution requires that the puzzle pieces lay flat on the puzzle tray (all blocks of each puzzle piece used must touch the puzzle tray).

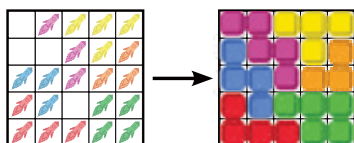


Instructions for Color-Match Puzzles

Puzzle pieces used: All 6 pieces.

The goal of these challenges is to use all 6 puzzle pieces to solve the color-match puzzle.

- Cover the colored icons with puzzle pieces that match the color. (For example, the red "Rocket" 🚀 must be covered by the red puzzle piece L.)
- A puzzle piece may not cover an icon that is a different color than the puzzle piece. (For example, the red puzzle piece L can not cover the blue "Rocket" 🚀.)
- Spaces that don't have icons can be covered with any colored puzzle piece.
- Easier puzzles show you more colored icons. Harder puzzles show you fewer colored icons.

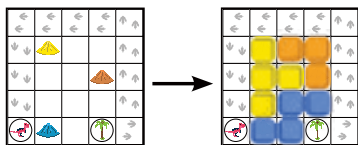


Instructions for Path Puzzles

Puzzle pieces used: Determined by the puzzle diagram.

The goal of these challenges is to use the puzzle pieces to define a path between two objects that are circled (for example the dinosaur 🦖 and the tree 🌳).

- Cover up the colored icons (without circles) with the puzzle pieces that match the color.
- Note: The puzzle pieces can not touch any part of the path marked with gray icons (for example, dinosaur footprints 🦖 🦕).
- You've solved the puzzle correctly when the only spaces left create a path between the two objects that are circled.



Instructions for Wall Puzzles

Puzzle pieces used: 2, 3, 4, or 5. The player needs to figure out which ones are needed!

The goal of these puzzles is to create a wall between the two types of objects. For example, you want to separate the dogs 🐶 and the cats 🐱 with a wall.

- Use the puzzle pieces to create the wall.
- Puzzle pieces can not cover any of the object icons.
- All empty spaces (ones without icons) must be covered.
- When the puzzle is finished, only two types of objects (for example, bears 🐻 and honey 🍯) should be showing.



El juego portátil de puzzles Junior es una colección de divertidos puzzles de pensamiento lógico para los niños. Es estupendo para desarrollar el razonamiento espacial y las destrezas de pensamiento crítico. Los niños disfrutarán de horas de diversión intentando resolver estos 60 puzzles. ¡El estuche portátil permite llevarlo fácilmente a cualquier sitio!

Los puzzles van por niveles marcados con estrellas ★.

Los niños más pequeños empezarán con los puzzles de una estrella como introducción al juego. Anímalos cuando estén intentando encontrar la solución. Los puzzles con más estrellas son más difíciles y requerirán más tiempo para resolverlos. Con un poco de determinación y quizá algo de suerte, se sorprenderán ellos mismos, ¡y te sorprenderán a ti!

El juego portátil de puzzles Junior tiene tres clases de puzzles:

1. **Puzzles de asociación de colores**
2. **Puzzles de recorridos**
3. **Puzzles de pared**

Para empezar, selecciona cualquier puzzle del libro de puzzles y desliza el cuadernillo en el estuche. El puzzle se deberá ver a través de las aberturas cuadradas del tablero. Resuelve el puzzle colocando las piezas en el tablero. Observación: La solución requiere que las piezas del puzzle estén planas sobre la bandeja del puzzle (todos los bloques de cada pieza del puzzle utilizada deberán tocar la bandeja).

Instrucciones para puzzles de asociación de colores

Piezas de puzzle utilizadas: Las 6 piezas.

El objetivo de estos desafíos es usar las 6 piezas de puzzle para resolver el puzzle de asociación de colores.

- Cubre los iconos de colores con las piezas de puzzle que sean del mismo color. (Por ejemplo, el "cohetes" 🚀 rojo se deberá cubrir con la pieza roja 🟥.)
- Una pieza de puzzle no podrá cubrir un icono que tenga un color diferente a la pieza. (Por ejemplo, la pieza roja 🟥 no podrá cubrir el "cohetes" azul 🚀.)

- Los espacios que no tengan iconos se podrán cubrir con una pieza de puzzle de cualquier color.
- Los puzzles más sencillos tendrán más iconos de colores. Los puzzles más difíciles tendrán menos iconos de colores.

Instrucciones para puzzles de recorridos

Piezas de puzzle utilizadas: Lo determinará el diagrama del puzzle.

El objetivo de estos desafíos es usar las piezas de puzzle para definir un recorrido entre los dos objetos que están marcados con un círculo (por ejemplo el dinosaurio 🦖 y el árbol 🌳).

- Cubre los iconos de colores (sin círculos) con las piezas de puzzle que sean del mismo color.
- Observación: Las piezas no podrán tocar parte alguna del recorrido marcado con iconos grises (por ejemplo huellas de dinosaurio 🐾 🐾).
- Habrás resuelto el puzzle correctamente cuando los únicos espacios que queden creen un recorrido entre los dos objetos que están marcados con un círculo.

Instrucciones para puzzles de pared

Piezas de puzzle utilizadas: 2, 3, 4 o 5. ¡El jugador tendrá que averiguar qué piezas se necesitan!

El objetivo de estos puzzles es crear una pared entre dos clases de objetos. Por ejemplo, quieres separar a los perros 🐶 y los gatos 🐱 con una pared.

- Usa las piezas de puzzle para crear la pared.
- Las piezas de puzzle no podrán cubrir ninguno de los iconos de objetos.
- Se deberán cubrir todos los espacios vacíos (los que no tienen iconos).
- Cuando se termine el puzzle, solo se deberán mostrar dos clases de objetos (por ejemplo, osos 🐻 y miel 🍯).

Le jeu de casse-têtes de voyage junior comprend des casse-têtes logiques amusants pour les enfants. Idéal pour développer le raisonnement dans l'espace et l'esprit critique. Ces 60 casse-têtes fourniront des heures et des heures de divertissement pour les enfants. La boîte de rangement permet de l'emporter facilement n'importe où !

Les casse-têtes sont classés par ordre de difficulté à l'aide d'étoiles ★. Faites découvrir le jeu aux jeunes enfants en commençant par des casse-têtes à une étoile. Encouragez-les à trouver la solution. Les casse-têtes avec plusieurs étoiles sont plus difficiles et prendront plus de temps à résoudre. Avec un peu de détermination et un peu de chance, ils se surprendront eux-mêmes et vous aussi, par la même occasion !

Le jeu de casse-têtes de voyage junior comprend trois types de casse-têtes :

1. Des casse-têtes d'association de couleurs
2. Des casse-têtes de parcours
3. Des casse-têtes de murs

Pour commencer, choisissez l'un des casse-têtes dans le livre et glissez-le dans la boîte. Vous devez voir le casse-tête à travers les ouvertures du plateau de jeu. Résolez le problème en plaçant les pièces sur le plateau de jeu. Remarque : les pièces doivent être posées à plat sur le plateau de jeu (tous les blocs des pièces utilisées doivent être en contact avec le plateau de jeu).

Règles du jeu pour les casse-têtes d'association de couleurs

Pièces utilisées : Les six pièces

L'objectif de ces casse-têtes est d'utiliser les six pièces pour résoudre le casse-tête d'association de couleurs.

- Recouvrez les images de couleur à l'aide d'une pièce de la couleur correspondante. (Par exemple, la fusée 🚀 rouge doit être recouverte par une pièce rouge 🟥.)
- Une pièce ne peut pas recouvrir une image d'une couleur différente. (Par exemple, la pièce 🟥 rouge ne peut pas être utilisée pour recouvrir la fusée bleue.)

- Les cases sans image peuvent être recouvertes avec n'importe quelle pièce de couleur 🖌️.
- Les casse-têtes plus faciles comprennent davantage d'images de couleur. Les casse-têtes plus difficiles comprennent moins d'images de couleur.

Règles du jeu pour les casse-têtes de parcours

Pièces utilisées : Déterminées par le diagramme.

L'objectif de ces casse-têtes est d'utiliser les pièces pour définir un chemin entre les deux objets entourés (le dinosaure 🦖 et l'arbre 🌳, par exemple).

- Recouvrez les images de couleur (non entourées) à l'aide des pièces de la couleur correspondante.
- Remarque : les pièces ne doivent pas toucher le chemin indiqué par les images grises (les empreintes de dinosaure 🐾, par exemple).
- Le problème a été résolu correctement lorsque les cases restantes créent un chemin entre les deux objets entourés.

Règles du jeu pour les casse-têtes de murs

Pièces utilisées : 2, 3, 4 ou 5 pièces. Le joueur doit décider du nombre de pièces nécessaire.

L'objectif de ces casse-têtes est de créer un mur entre deux types d'objets. Par exemple, vous voulez séparer les chiens 🐕 et les chats 🐈 par un mur.

- Utilisez les pièces pour créer un mur.
- Les pièces ne doivent recouvrir aucune image d'objet.
- Toutes les cases vides (sans image) doivent être recouvertes.
- Une fois le problème résolu, seuls les deux types d'objets (les ours 🐻 et le miel 🍯, par exemple) doivent être visibles.

Das tragbare Denkspiel Junior ist eine Sammlung unterhaltsamer, logischer Denkaufgaben für Kinder. Es eignet sich hervorragend zur Entwicklung des räumlichen Vorstellungsvermögens und des logischen Denkens. Kinder können sich stundenlang mit dem Lösen der 60 Denkaufgaben beschäftigen. Die tragbare Transportbox lässt sich problemlos überallhin mitnehmen!

Die Aufgaben sind mit Sternchen nach Schwierigkeitsgrad unterteilt ★. Kleinere Kinder sollten mit Aufgaben mit einem Stern beginnen, um das Konzept des Spiels zu erfassen. Ermuntern Sie das Kind beim Finden der Lösung. Aufgaben mit mehreren Sternen sind schwerer und dauern länger, bis sie gelöst sind. Mit ein wenig Entschlossenheit und vielleicht etwas Glück werden Kinder sich selbst – und sogar Sie – überraschen!

Das tragbare Denkspiel Junior enthält drei Aufgabentypen:

1. Aufgaben „Farben zuordnen“
2. Aufgaben „Wege bauen“
3. Aufgaben „Wand aufstellen“

Wählen Sie zu Beginn aus dem Aufgabenbuch eine beliebige Aufgabe aus und schieben Sie das Buch auf die Box. Die Aufgabe sollte nun durch die eckige Öffnung am Spielbrett zu sehen sein. Lösen Sie die Aufgaben, indem Sie Bausteine auf das Spielbrett legen. Hinweis: Zum Lösen einer Aufgabe müssen die Bausteine flach auf dem Spielbrett aufliegen (alle Teile eines Bausteins müssen das Spielbrett berühren).

Anleitung für die Aufgaben „Farben zuordnen“

Zu verwendende Bausteine: Alle 6 Bausteine.

Das Ziel dieser Aufgaben besteht darin, alle 6 Bausteine zu verwenden und die Farben richtig zuzuordnen.

- Legen Sie farblich passende Bausteine auf die entsprechenden bunten Symbole. (Beispiel: Auf der roten „Rakete“ 🚀 muss ein roter Baustein liegen 🟥.)
- Bausteine dürfen nicht auf andersfarbige Symbole gelegt werden. (Beispiel: Der rote Baustein 🟥 darf nicht auf der blauen „Rakete“ liegen.)
- Leere Felder ohne Symbole können mit Bausteinen von beliebiger Farbe belegt werden 🖌️.
- Einfache Aufgaben haben mehr bunte Symbole. Schwerere Aufgaben haben weniger bunte Symbole.

Anleitung für die Aufgaben „Wege bauen“

Zu verwendende Bausteine: Je nach Abbildung in der Aufgabe.

Das Ziel dieser Aufgaben ist es, mithilfe der vorgegebenen Bausteine einen Weg zwischen zwei eingekreisten Objekten (zum Beispiel zwischen Dinosaurier 🦖 und Baum 🌳) zu bilden.

- Legen Sie farblich passende Bausteine auf die entsprechenden bunten Symbole (nicht eingekreist).
- Hinweis: Bausteine dürfen nicht auf den mit grauen Feldern markierten Weg gelegt werden (beispielsweise nicht auf die Dino-Fußabdrücke 🦶🦶).
- Richtig gelöst haben Sie die Aufgabe, sobald nur noch solche Felder frei sind, die den Weg zwischen den beiden eingekreisten Objekten bilden.

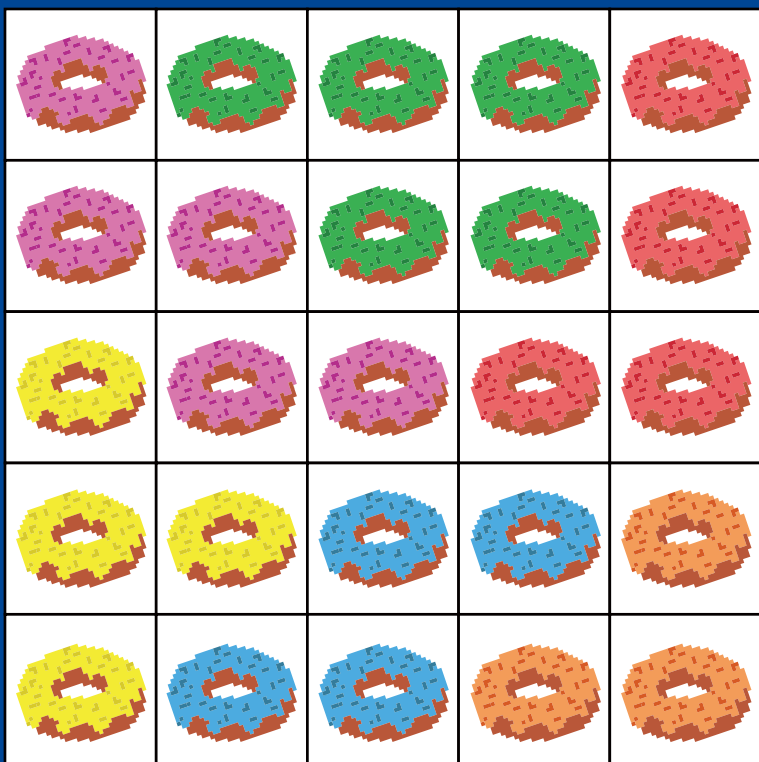
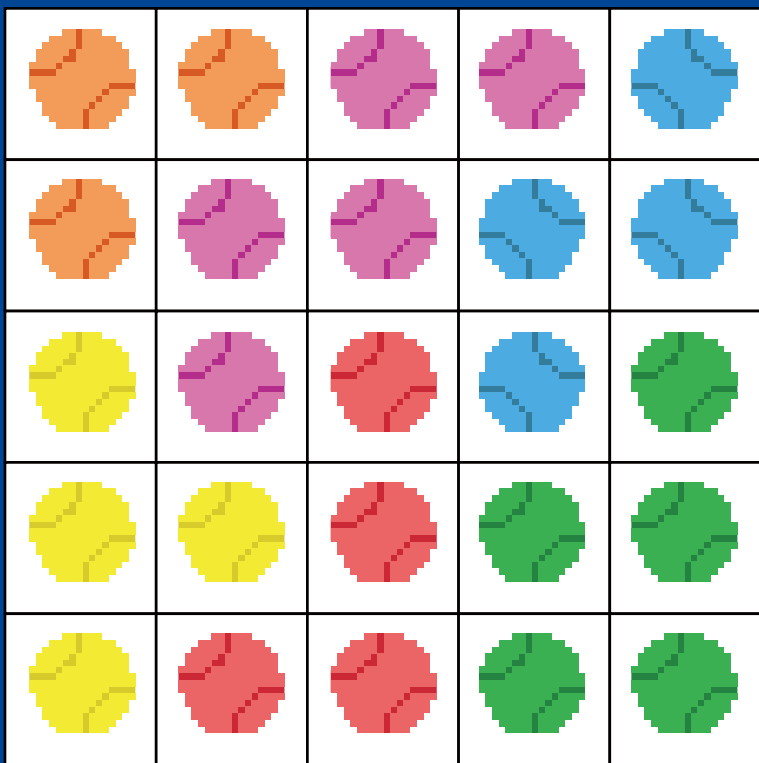
Anleitung für die Aufgaben „Wand aufstellen“

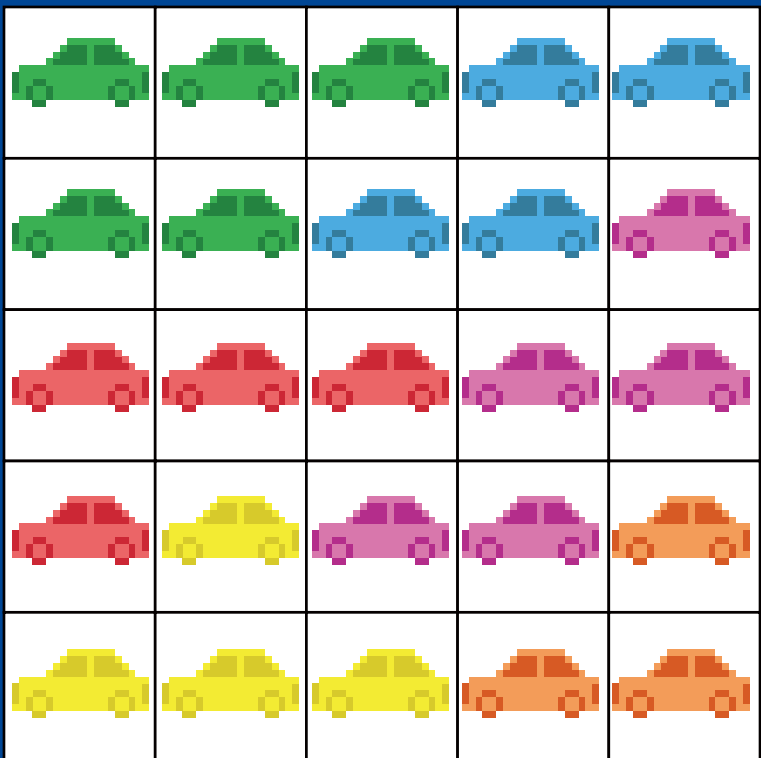
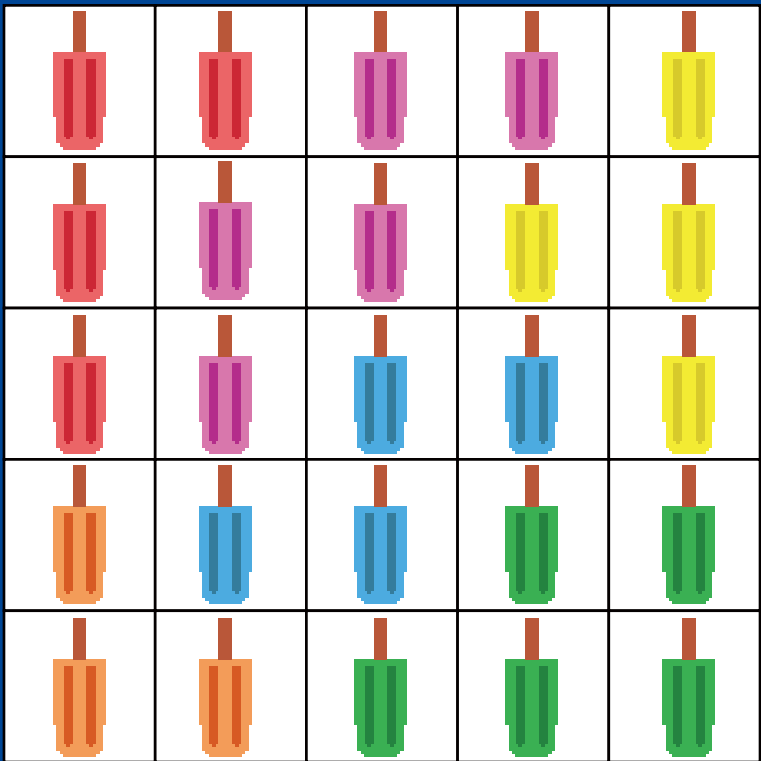
Zu verwendende Bausteine: 2, 3, 4 oder 5. Der Spieler muss herausfinden, wie viele Bausteine benötigt werden!

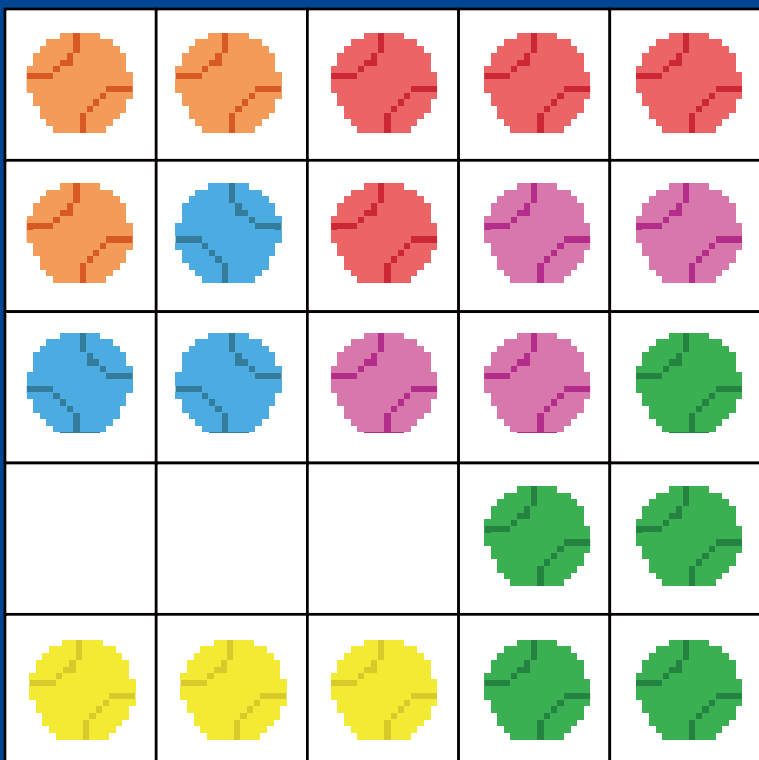
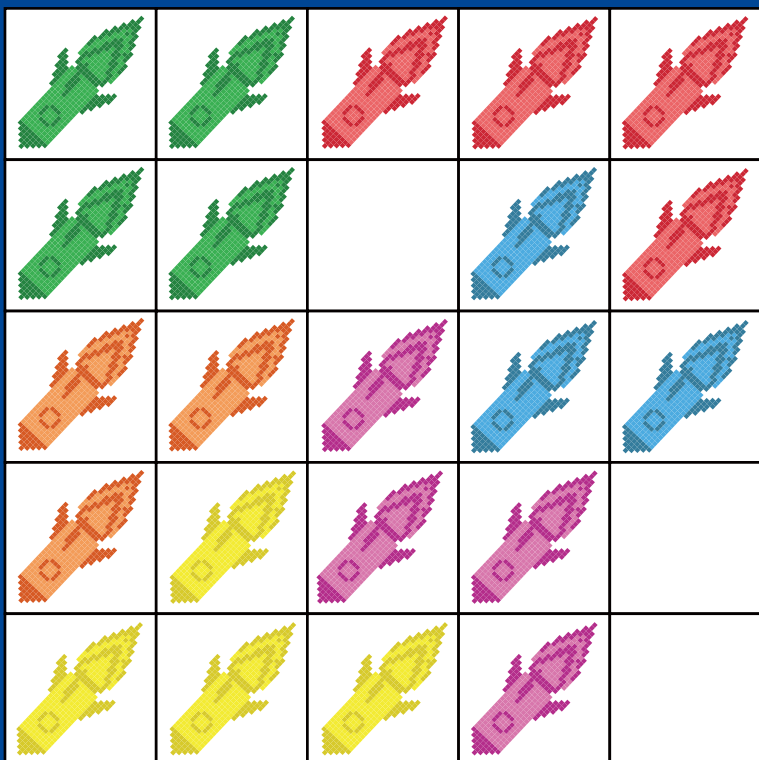
Das Ziel dieser Aufgaben ist es, zwischen zwei verschiedenen Objekttypen eine Wand zu bilden. So müssen Sie beispielsweise die Hunde 🐶 und die Katzen 🐱 mithilfe einer Wand voneinander trennen.

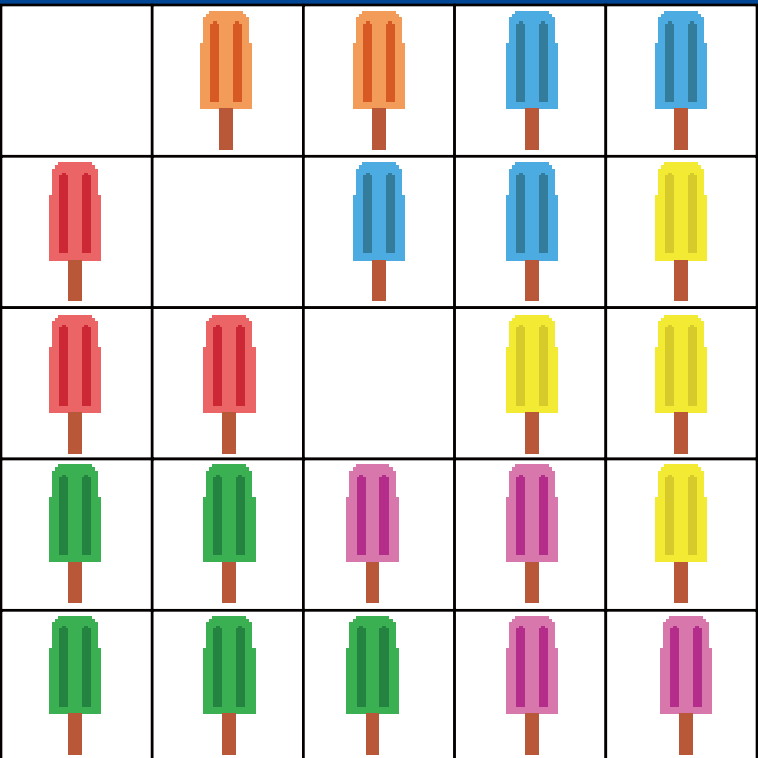
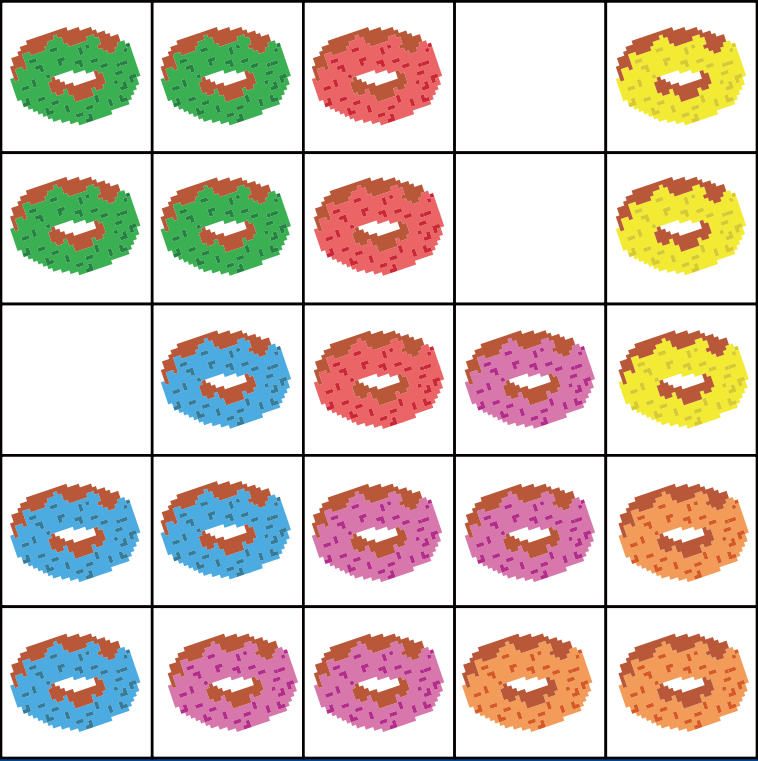
- Mit den Bausteinen wird die Wand gebaut.
- Bausteine dürfen nicht auf Objektsymbole gelegt werden, die Bestandteil der Aufgabe sind.
- Alle freien Felder (= Felder ohne Symbole) müssen belegt werden.
- Bei erfolgreicher Lösung der Aufgabe sind nur noch zwei verschiedene Objekttypen (zum Beispiel Bären 🐻 und Honig 🍯) zu sehen.



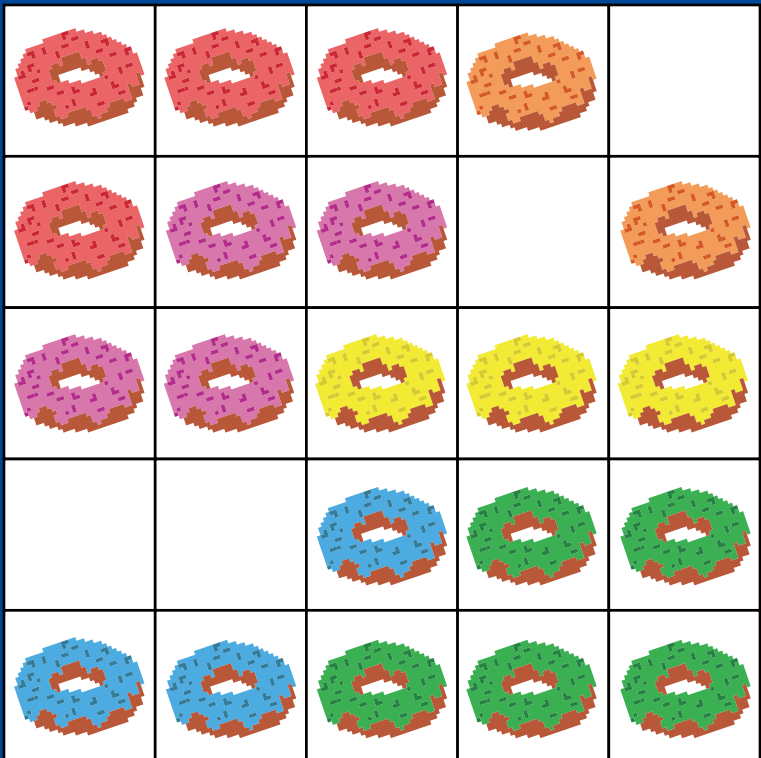
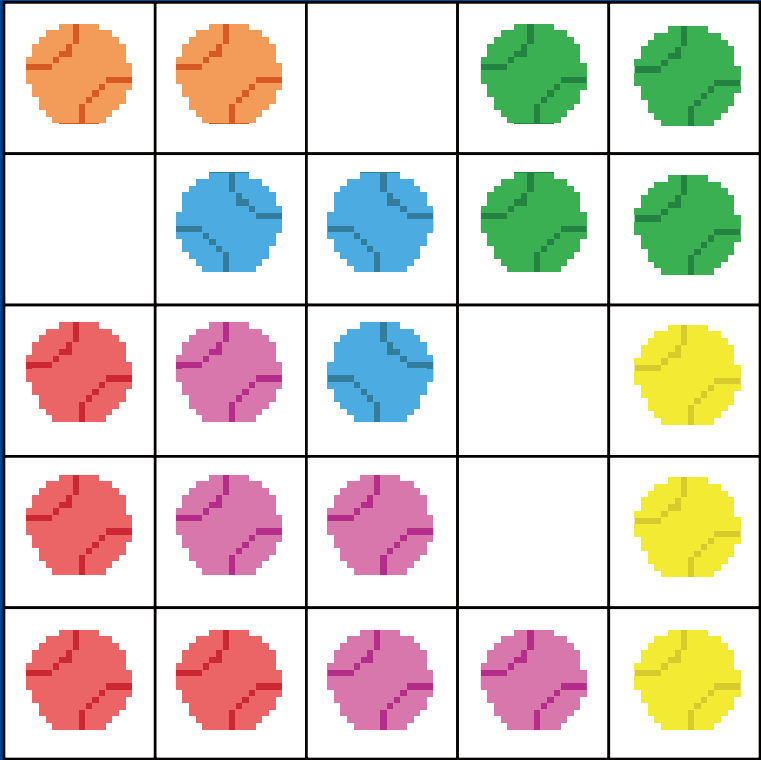


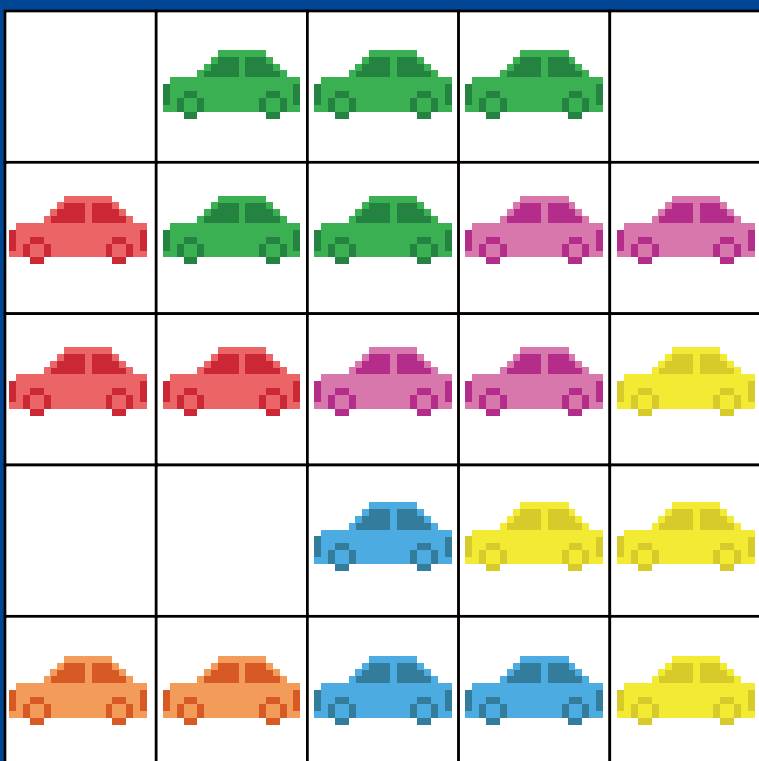
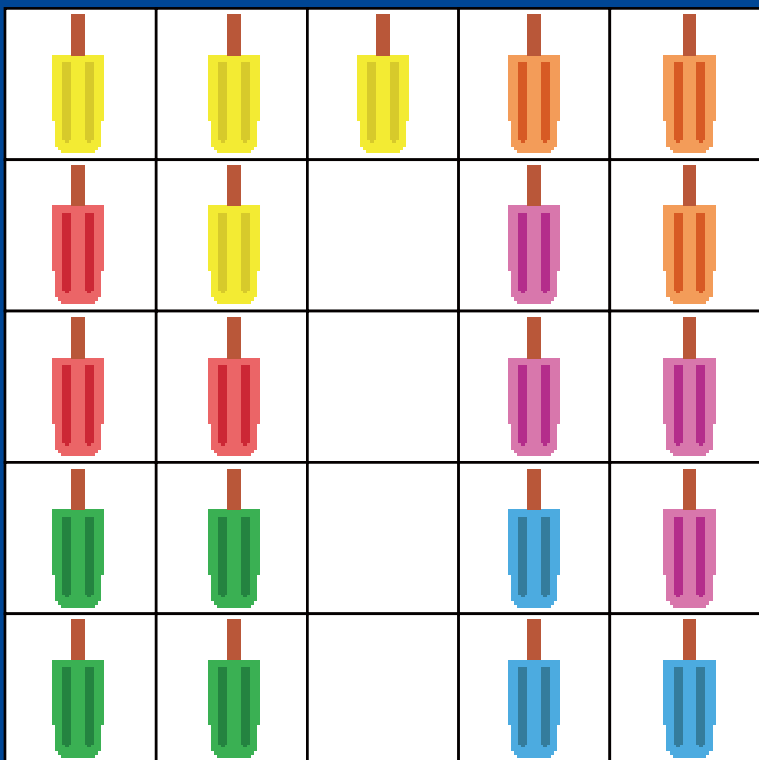


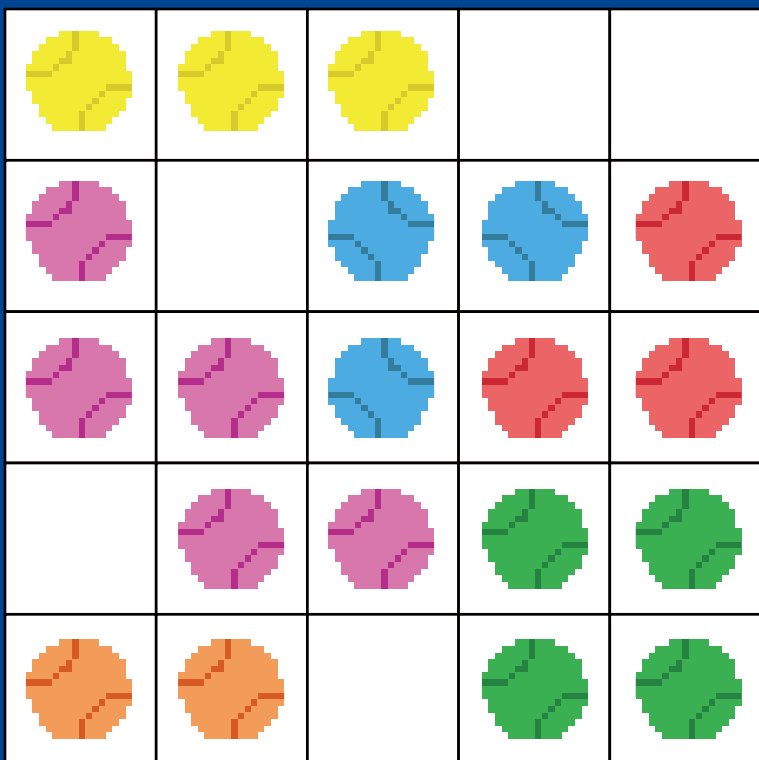
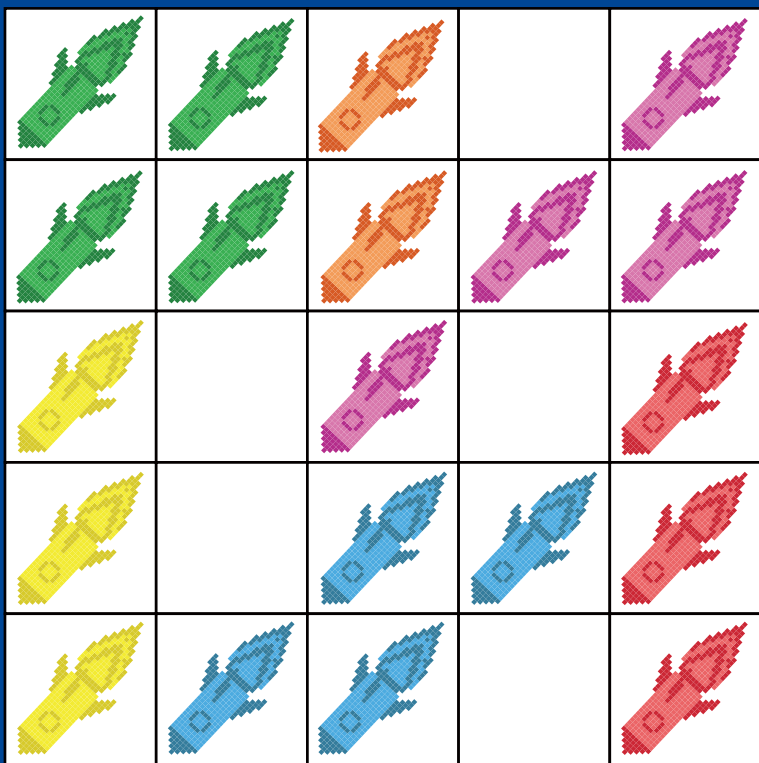


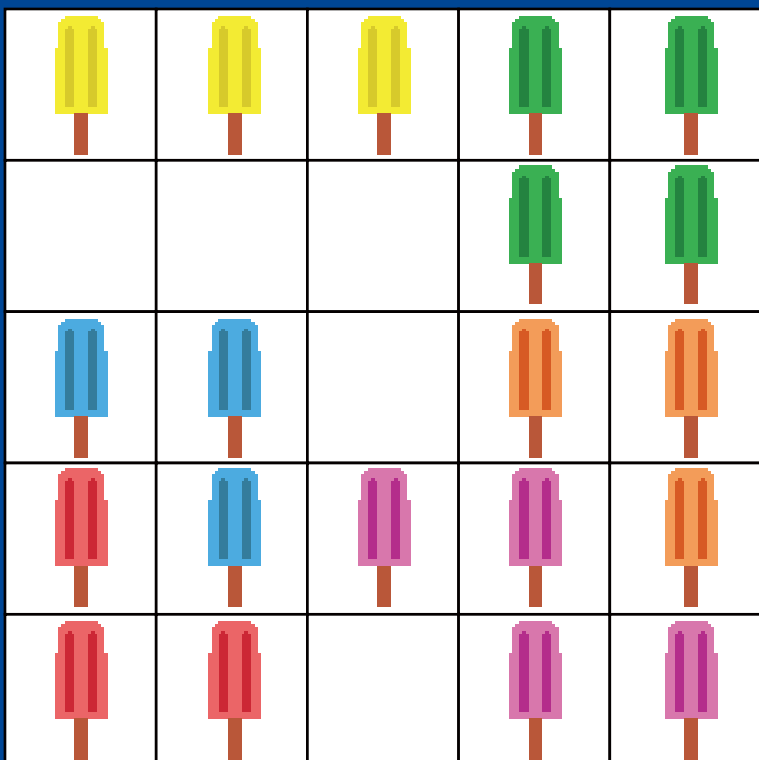
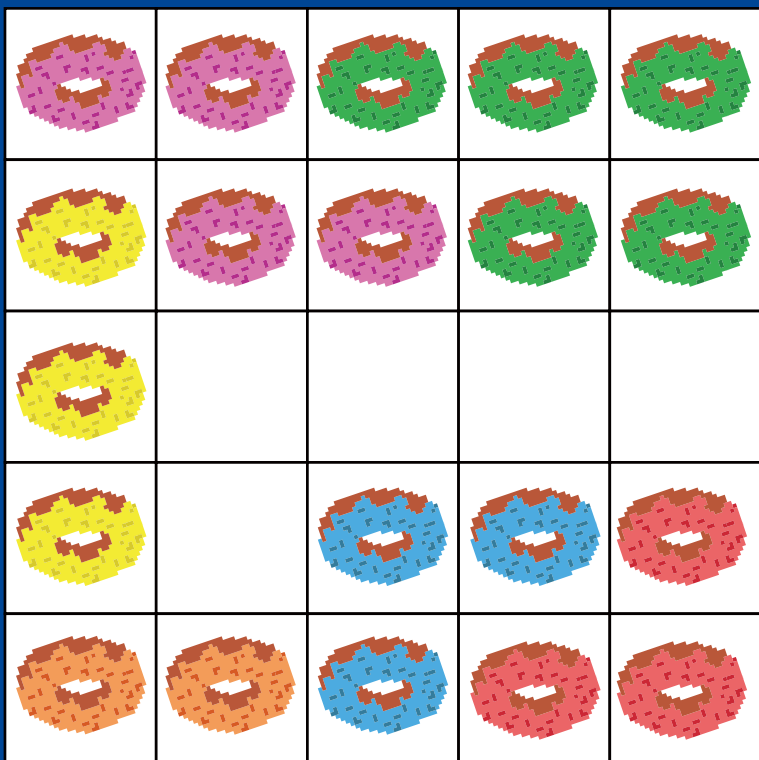


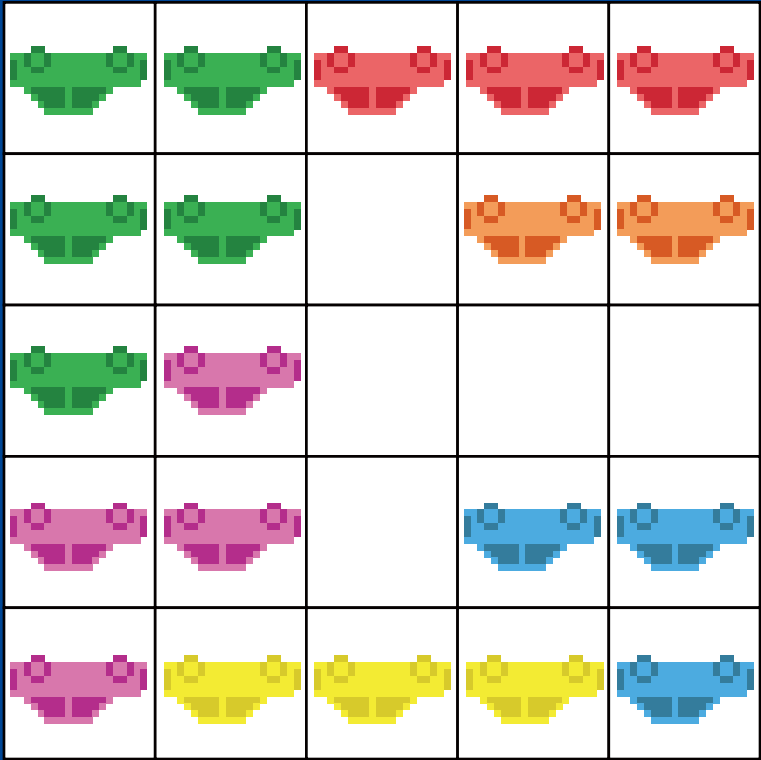


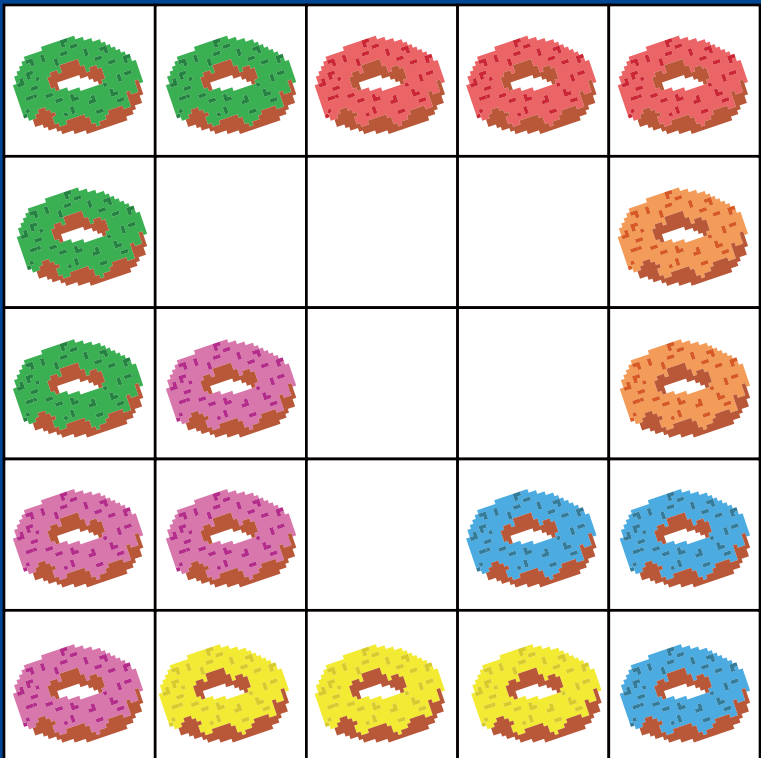
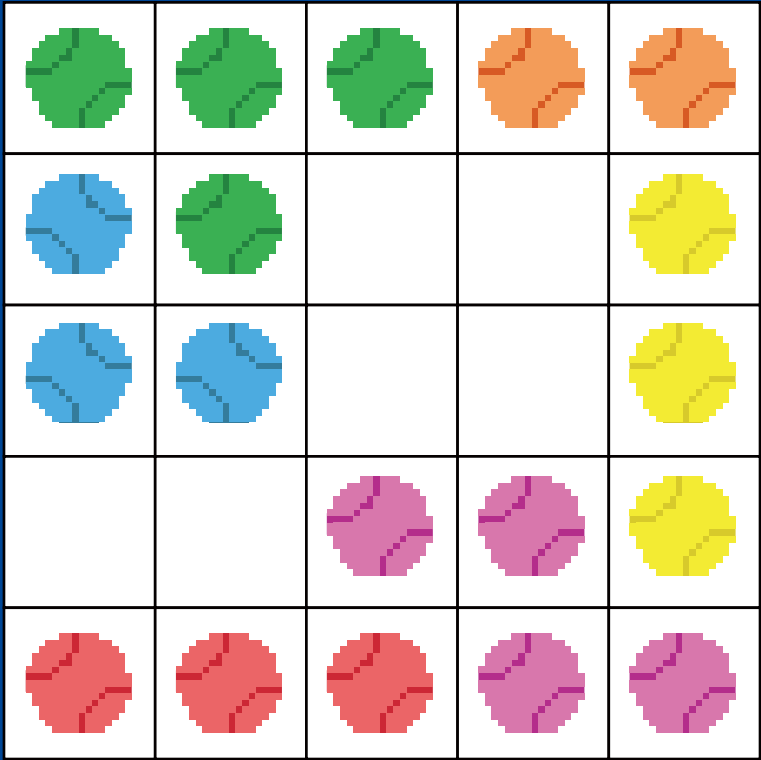


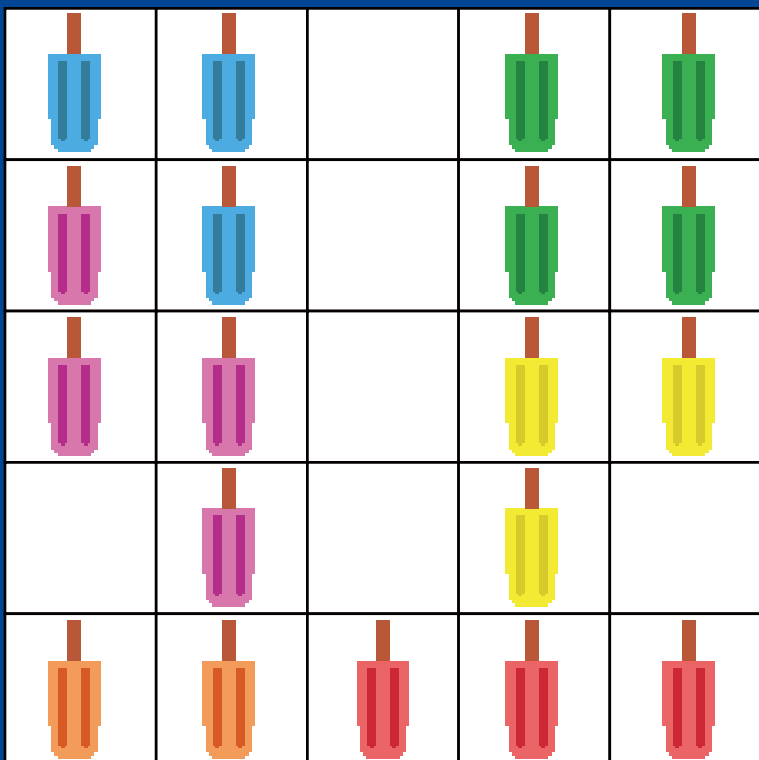


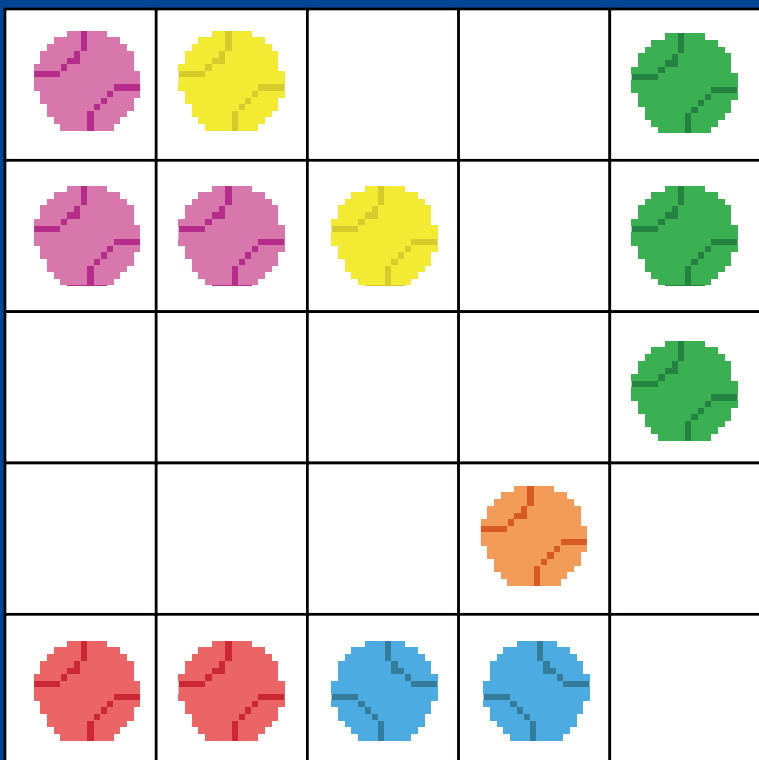
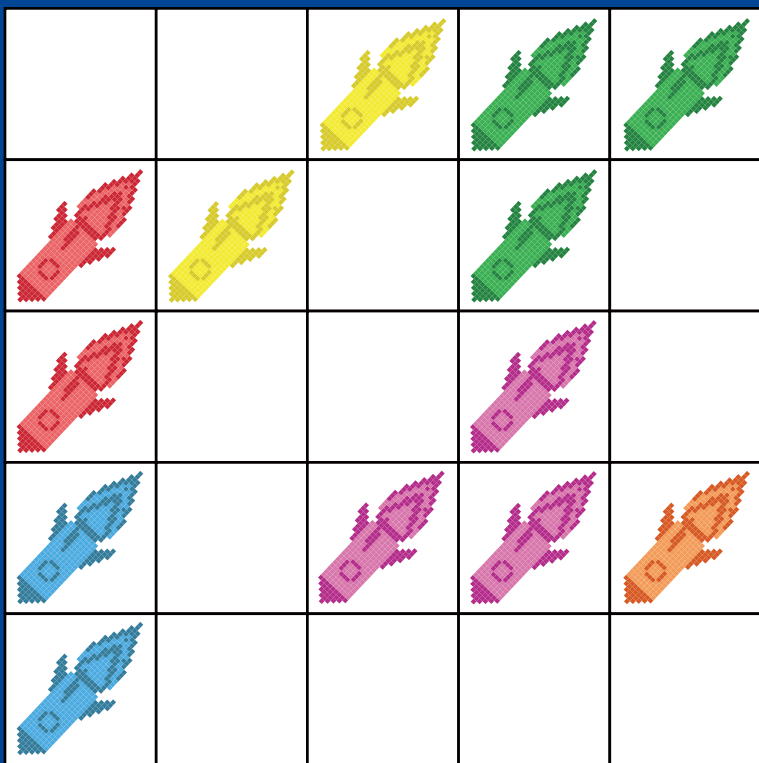























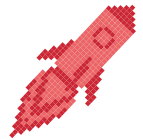
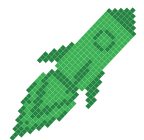
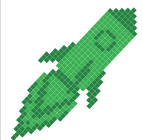
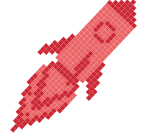
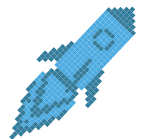
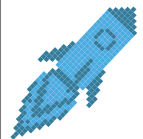
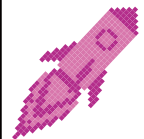
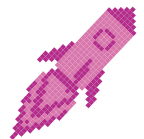
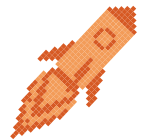
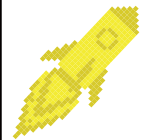
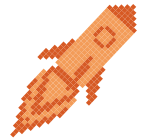
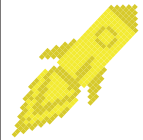
| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |





| | | | | |
|---|---|---|--|---|
|  | | |  | |
|  |  |  | | |
| | | | |  |
|  |  | |  |  |
|  | | |  |  |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
|  | | |  |  |
|  | | | | |
|  |  |  |  | |
|  | |  | | |
|  |  | | | |





























| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

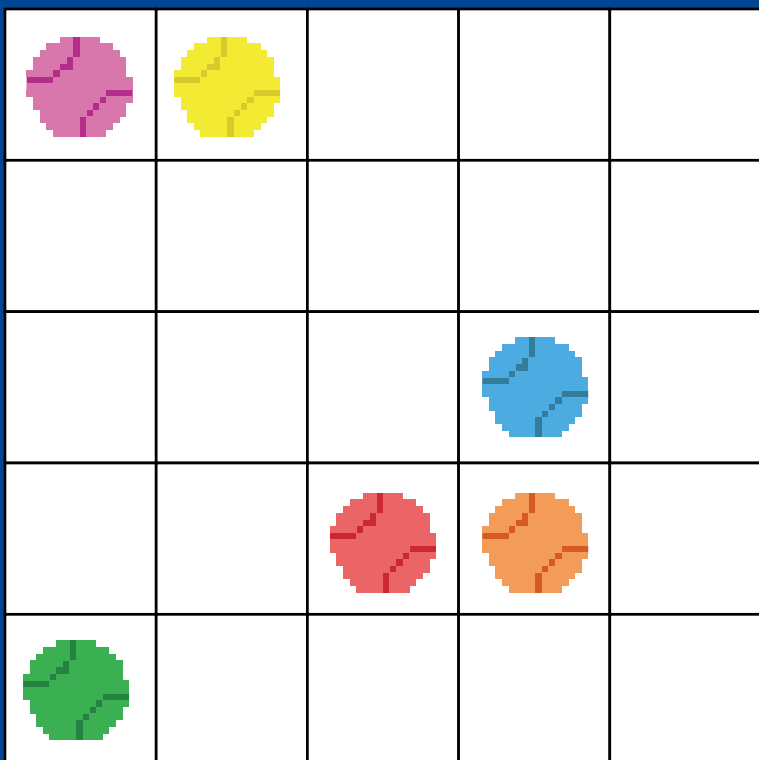
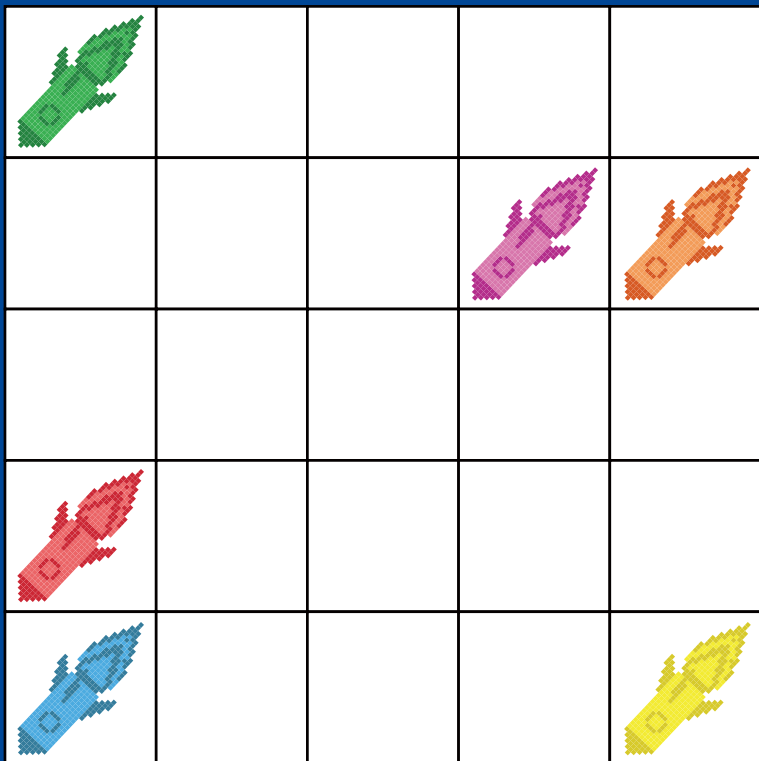


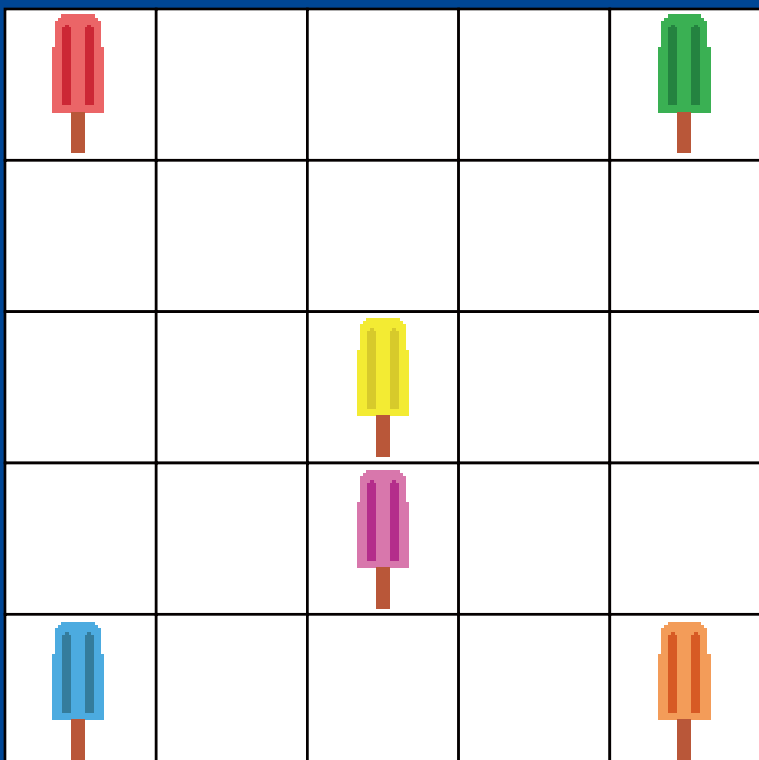
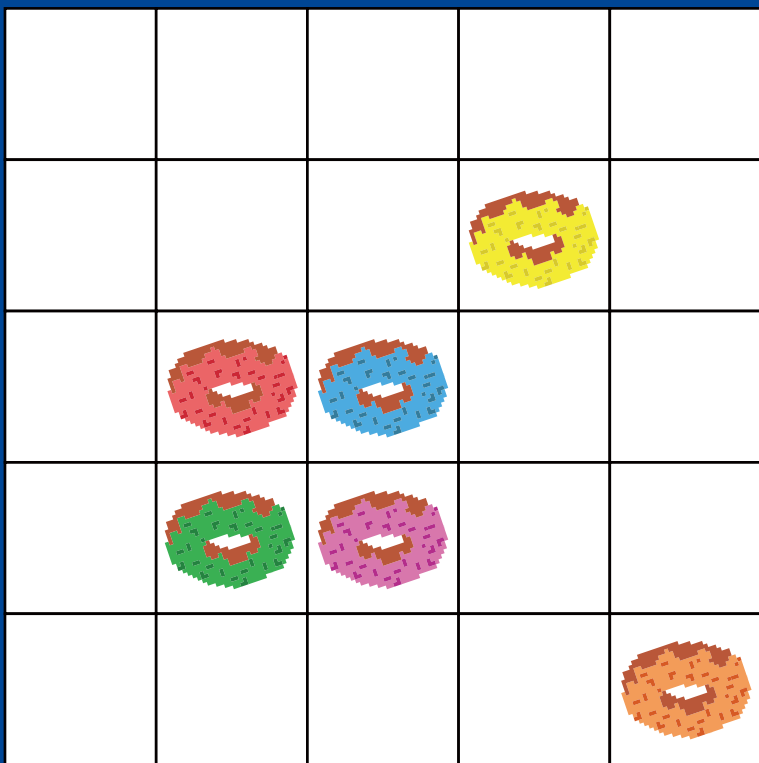


| | | | | |
|--|---|---|--|---|
|  | |  |  |  |
|  | | | |  |
|  |  | | |  |
| | |  |  | |
| | | |  | |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| |  |  | |  |
| |  | | |  |
| | |  |  |  |
| | | | |  |
|  |  | | |  |









| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

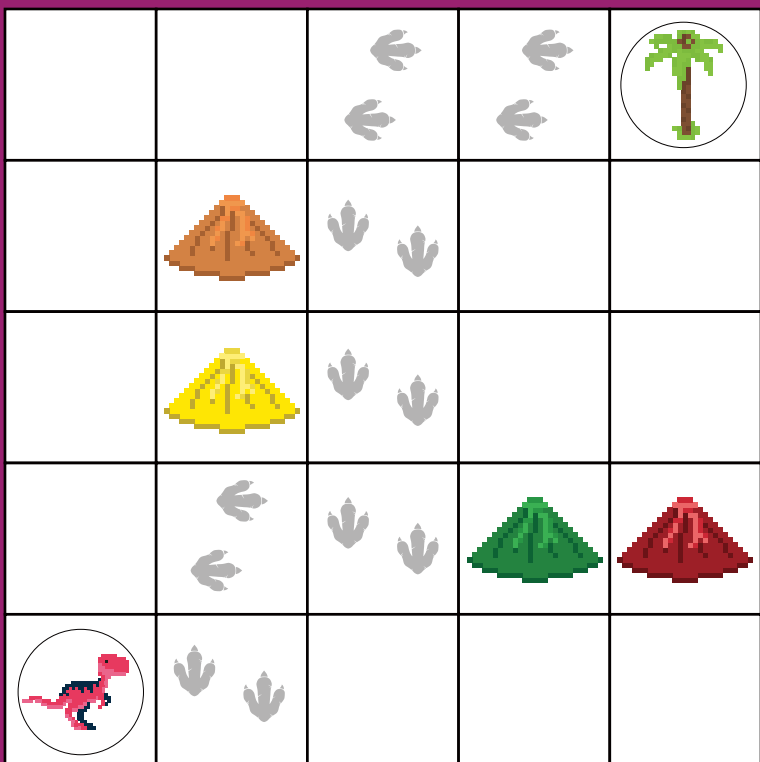
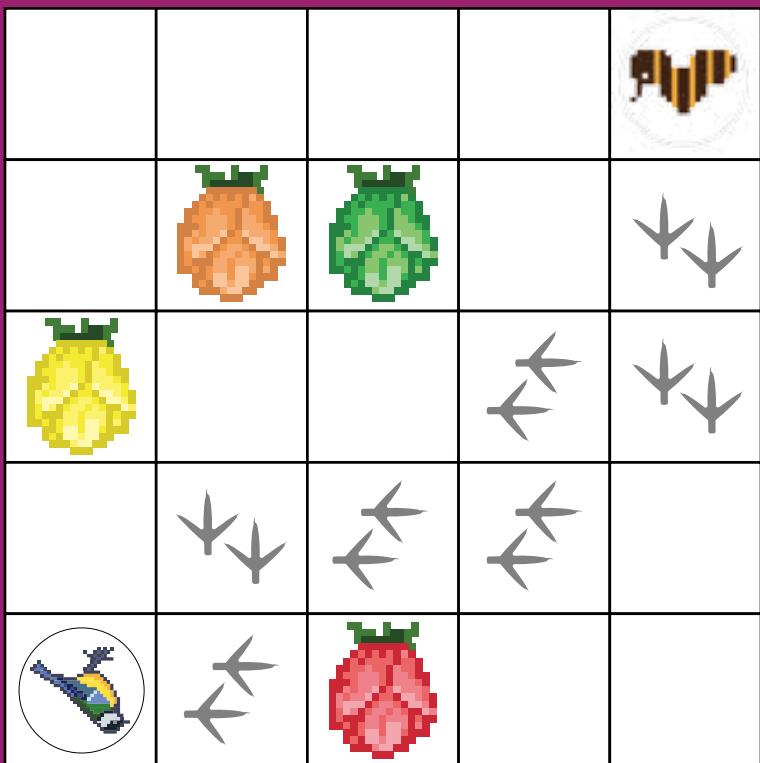




| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |





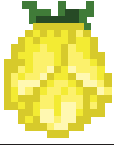






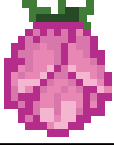

















| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

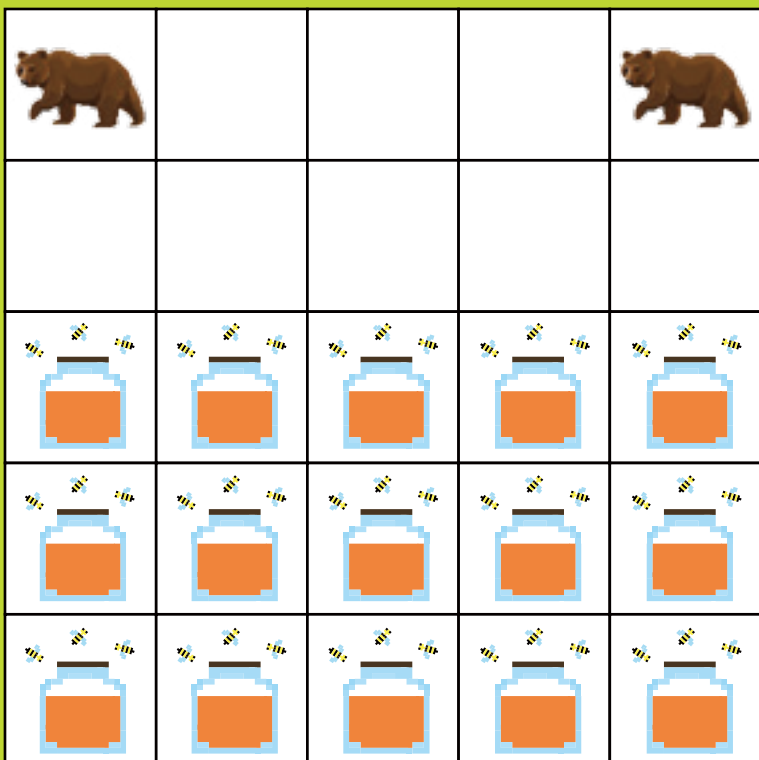


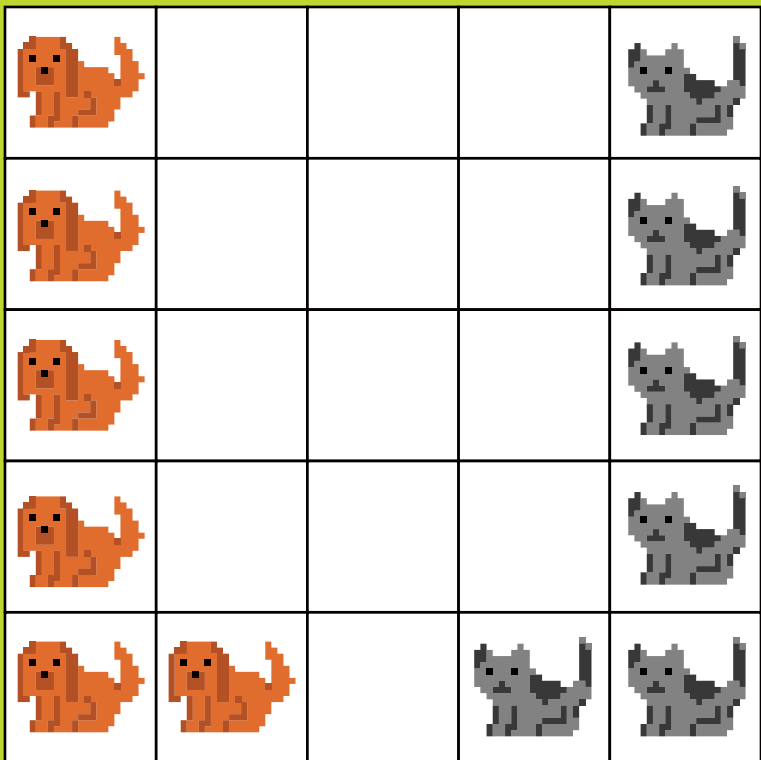
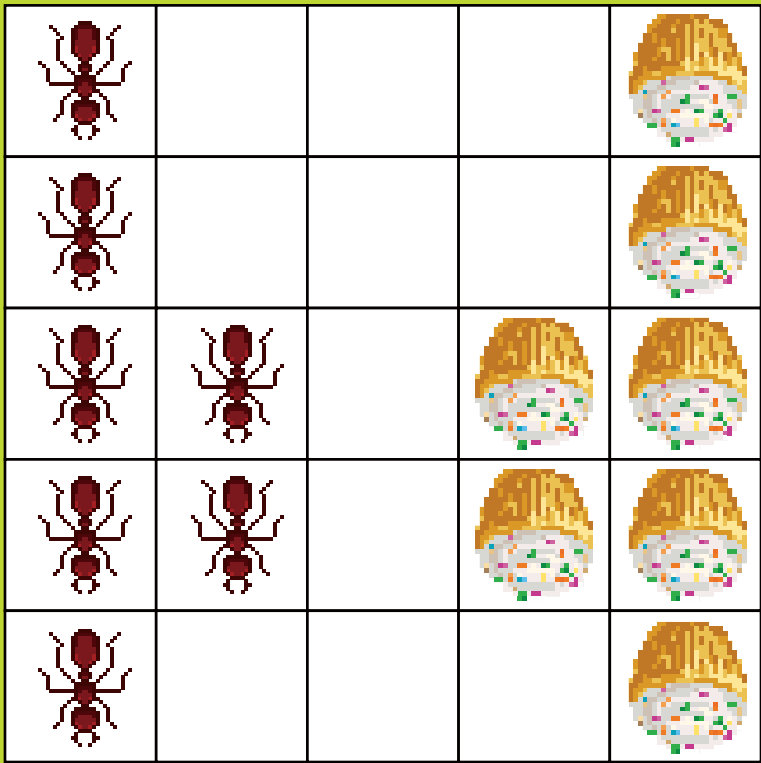


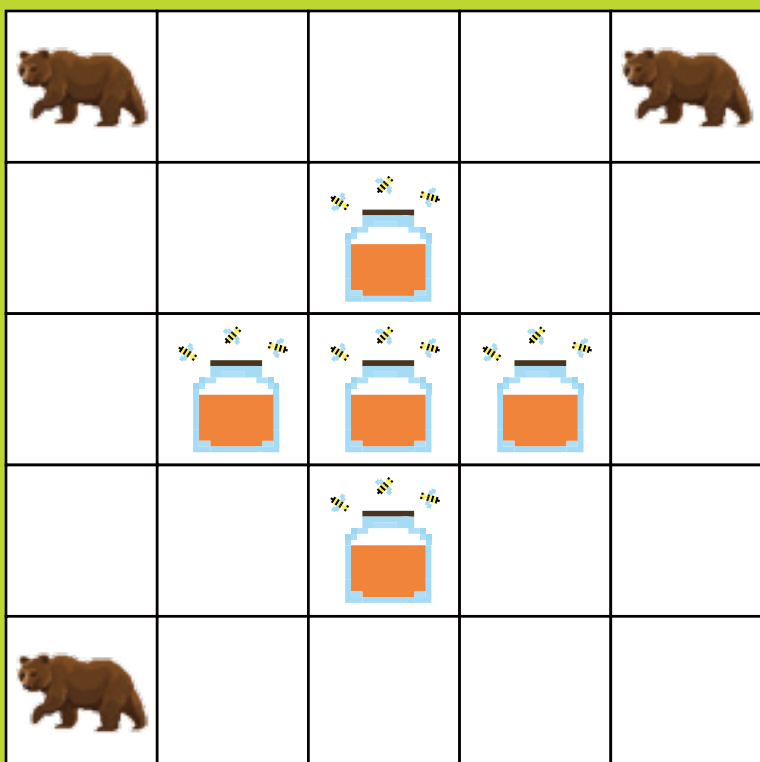
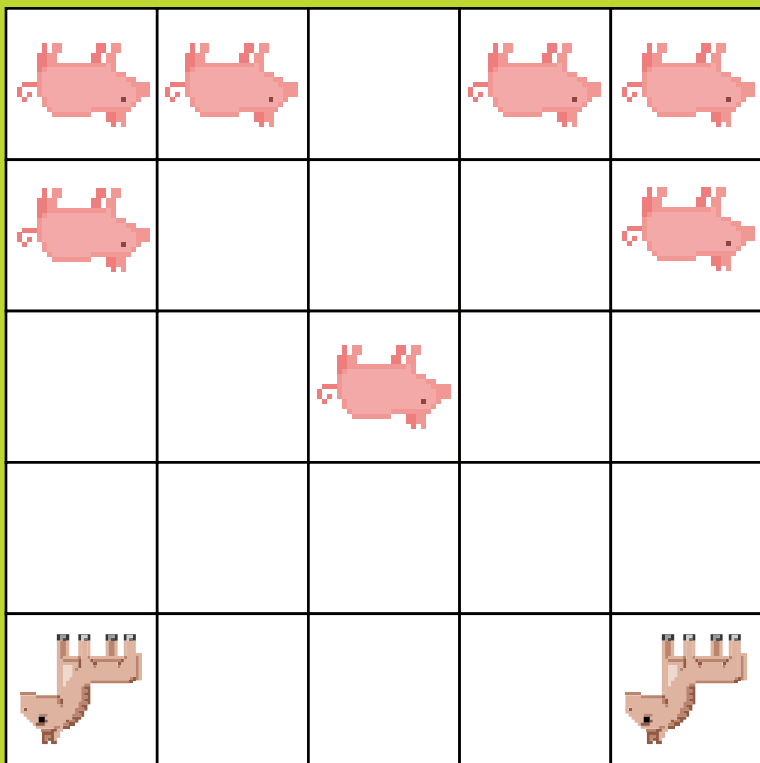
| | | | | |
|--|---|---|--|--|
| | |  |  |  |
| | | | |  |
|  |  | | |  |
| | |  | |  |
| | | |  |  |

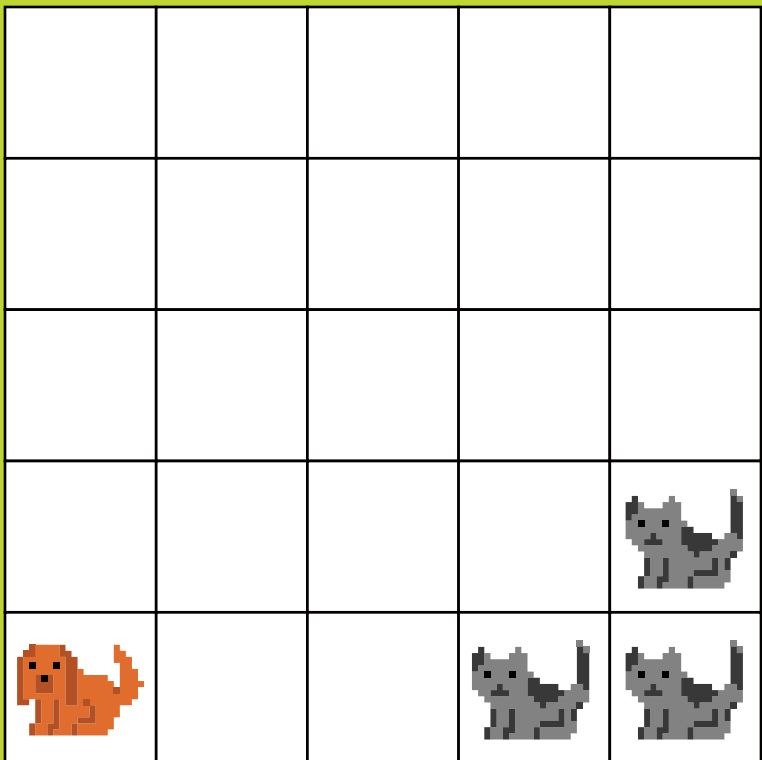
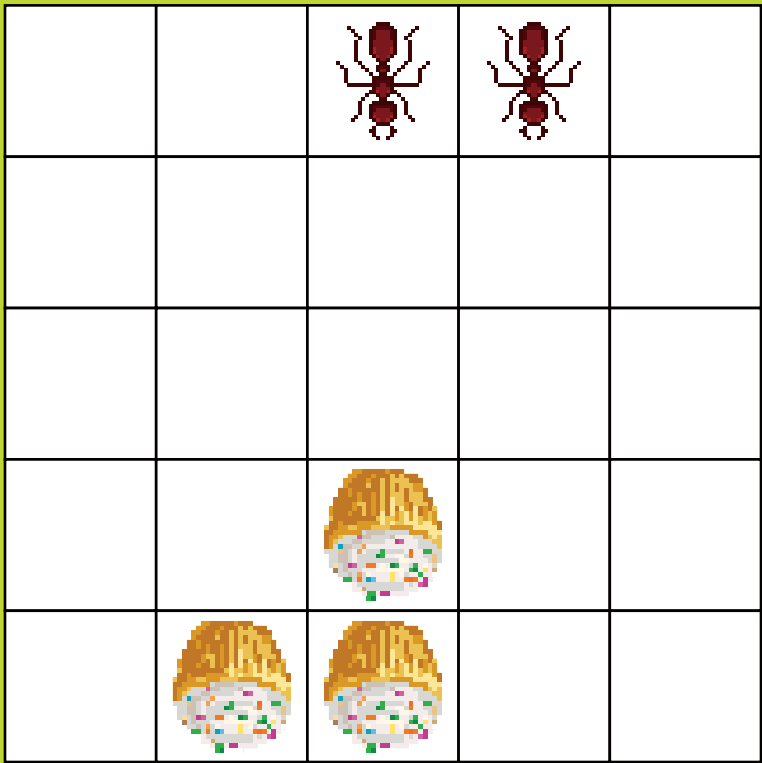
| | | | | |
|--|---|---|---|---|
| |  | | |  |
| | | | |  |
| | |  |  |  |
|  |  |  | | |
|  |  | |  | |













| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |





| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

1 2 3 4 5 6 7 8

9 10 11 12 13 14 15 16

17 18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30 31 32

33 34 35 36 37 38 39 40

41 42 43 44 45 46 47 48

49 50 51 52 53 54 55 56

57 58 59 60