

# Sneaky Snakes™

A Color and Shape Pattern Game  
Activity Guide

3 Levels  
of Play!

 **WARNING:**  
CHOKING HAZARD - Small parts.  
Not for children under 3 years.

Sneaky Snakes™ is an exciting game that helps young children build patterning skills while improving color and shape recognition.

**Contents:**

4 Snake game boards, 1 double-sided spinner, 28 self-checking pattern tongues, and 80 double-sided color and shape tiles

**Object of the Game:**

Be the first player to complete the pattern on your snake.

**Setup:**

Players will use either colors or shapes to build patterns. To pattern with colors, place tiles color side up in the center of the play area. To pattern with shapes, place tiles shape side up in the center of the play area. This area is known as the “tile pile.” Use the following table to determine how many tiles you will need for the game.

Number of Players	Color Game	Shape Game
2 Players	5 Yellow Tiles All Other Color Tiles	5 Star Tiles All Other Shape Tiles
3 Players	8 Yellow Tiles All Other Color Tiles	8 Star Tiles All Other Shape Tiles
4 Players	10 Yellow Tiles All Other Color Tiles	10 Star Tiles All Other Shape Tiles

Once the tiles are set up, make sure the spinner is set to the correct side: *colors* or *shapes*.

Each player needs one snake game board.


**Level 1 – Simple Snake Patterns**

Each player chooses a purple-tipped tongue and slides it into a snake game board with the question marks facing up. Make sure players have chosen a purple-tipped tongue with colors (if playing with colors) or shapes (if playing with shapes). Remember, all players must choose the same pattern attribute—shapes or colors.

The youngest player goes first and spins the spinner. If the spinner lands on a color (or shape) that the player needs, the player takes that tile from the tile pile and places it in the correct place on the snake game board.

If the spinner lands on a color (or shape) that the player does not need, the player takes that tile from the tile pile and places it next to the snake game board. This area becomes an “extra pile.”

For other spins, do the following:

- 1 Choose 1 tile from the tile pile.
  - 2 Choose 2 tiles from the tile pile.
  - 3 Choose 3 tiles from the tile pile.
-  Take a tile from another player's snake or from another player's extra pile.

The first player to complete a pattern by correctly placing tiles on the game board needs to show the other players the pattern, state the pattern (such as *red, yellow, red, yellow, red, yellow*), and then verify the pattern by removing the snake tongue from the game board and turning it over to the answer side. If the tongue's answer side matches the pattern, that player is the winner.

If the patterns do not match, the player must remove non-matching tiles from the board and play resumes.

The first player to correctly place all tiles on a game board and complete a pattern is the winner.

### Level 2 – Sneaky Snake Patterns

Game play is the same as in Level 1 except each player chooses a red-tipped snake tongue. Remember, all players must choose either colors or shapes as the common pattern attribute.

The first player to correctly place all tiles on a game board and complete a pattern is the winner.

### Level 3 – Super Sneaky Snake Patterns

This level is the most challenging because players create their own patterns. Players will use either colors or shapes to build patterns. Make sure that all tiles are in the center of the playing area, either shape side up or color side up. Each player chooses an orange-tipped tongue and slides it into a snake game board.

Next, each player chooses two different tiles and places them in the first two spots on a snake game board. Players continue patterns starting with these two tiles. Create any kind of pattern, such as *AB*, *AAB*, *ABB*, *ABC*, *ABCD*, and *ABBC*. The patterning possibilities are endless!

Game play is the same as in Level 1 and 2. In this level, players may switch patterns at any point during the game. Building brand-new patterns adds a level of challenge to regular game play.

The first player to correctly place all tiles on a game board and complete a pattern is the winner.

## FRENCH

Serpents Sournois – Un jeu de dessin des formes et des couleurs.

Serpents Sournois est un jeu passionnant qui aide aux petits enfants à apprendre des compétences en faire des dessins en même temps d'améliorer leur reconnaissance des couleurs et des formes.

### Contenu:

4 tableaux de jeu de serpent, une tournette à deux côtés, 28 langues à dessin de serpent, 80 carreaux à deux côtés de couleurs et de formes, et un mode d'emploi

### L'Objectif du Jeu:

Être le premier joueur à faire correctement un dessin sur votre serpent.

### Comment jouer:

Les joueurs utiliseront soit les couleurs soit les formes pour faire des dessins. Pour faire des dessins en utilisant les couleurs, mettez les carreaux avec le côté de couleur à l'endroit au milieu de l'aire de jeu. Pour faire des dessins en utilisant les formes, mettez les carreaux avec le côté de forme à l'endroit au milieu de l'aire de jeu. Cette zone de l'aire de jeu est le « tas de carreaux ». Veuillez voir le tableau suivant pour vérifier le numéro de carreaux dont vous aurez besoin pour le jeu, selon le numéro de joueurs.

Numéro de Joueurs	Jeu de couleurs	Jeu de formes
2 Joueurs	5 Carreaux Jaunes Tous les carreaux d'autres couleurs	5 carreaux en forme d'étoile Tous les carreaux en autres formes
3 Joueurs	8 Carreaux Jaunes Tous les carreaux d'autres couleurs	8 carreaux en forme d'étoile Tous les carreaux en autres formes
4 Joueurs	10 Carreaux Jaunes Tous les carreaux d'autres couleurs	10 carreaux en forme d'étoile Tous les carreaux en autres formes

Une fois que les carreaux soient mis en place, vérifiez que la tournette est mise au bon côté: soit le côté de *couleurs* soit le côté de *formes*.

Chaque joueur a besoin d'un tableau de jeu de serpent.


### Niveau 1 – Dessins des Serpents Simples

Chaque joueur choisit une langue à front violet et fait glisser la langue dans un tableau de jeu de serpent avec les points d'interrogation à l'endroit. Vérifiez que les joueurs ont choisi une langue à front violet avec des couleurs (si vous jouez avec des couleurs) ou une langue à front violet avec des formes (si vous jouez avec des formes). N'oubliez pas que tous les joueurs doivent choisir le même type de dessin – les formes ou les couleurs.

Le joueur le plus jeune prend l'initiative et fait tourner la tournette. Si la tournette tombe sur un couleur (ou une forme) dont le joueur a besoin, le joueur enlève celui-là du tas de carreaux et le met sur sa bonne place sur le tableau de jeu de serpent.

Si la tournette tombe sur un couleur (ou une forme) dont le joueur n'a pas besoin, le joueur enlève celui-là du tas de carreaux et le met à côté du tableau de jeu de serpent. Cette zone de l'aire de jeu devient un « tas supplémentaire ».

Veuillez voir les instructions suivantes pour les autres tours:

- 1 Choisissez un carreau du tas de carreaux
  - 2 Choisissez deux carreaux du tas de carreaux
  - 3 Choisissez trois carreaux du tas de carreaux
-  Prenez un carreau du serpent d'un autre joueur!

Le premier joueur à achever un dessin à travers de mettre correctement les carreaux sur un tableau de jeu doit montrer le dessin aux autres joueurs, décrire le dessin (par exemple rouge, jaune, rouge, jaune, rouge, jaune) et ensuite vérifier le dessin en enlevant la langue du serpent du tableau de jeu et en tournant la langue pour montrer le côté de réponse. Si le côté de réponse de la langue correspond au dessin, ce joueur-là sera le vainqueur.

Si les dessins ne correspondent pas, le joueur doit enlever du tableau de jeu les carreaux qui ne correspondent pas et le jeu reprend.

Le premier joueur à mettre correctement tous les carreaux sur un tableau de jeu et achever un dessin sera le vainqueur.

### Niveau 2 – Dessins des Serpents Sournois

La théorie des jeux est la même que celle du Niveau 1 sauf que chaque joueur choisisse une langue à front rouge. N'oubliez pas que tous les joueurs doivent choisir le même type de dessin – les formes ou les couleurs.

Le premier joueur à mettre correctement tous les carreaux sur un tableau de jeu et achever un dessin sera le vainqueur.

### Niveau 3 – Dessins des Serpents Sournois Super

Ce niveau est le plus difficile parce que les joueurs font leurs propres dessins. Les joueurs utiliseront soit les couleurs soit les formes pour faire les dessins. Vérifiez que tous les carreaux soient au milieu de l'aire de jeu, soit avec le côté de forme à l'endroit soit avec le côté de couleur à l'endroit. Chaque joueur choisit une langue à front orange (ce sont les langues qui n'ont pas de dessin) et la fait glisser dans un tableau de jeu de serpent.

Ensuite, chaque joueur choisit deux carreaux distincts et les met dans les deux premières places sur le tableau de jeu de serpent. Les joueurs continueront à faire des dessins par commencer avec ceux deux carreaux-là. Créez n'importe quel type de dessin, par exemple AB, AAB, ABB, ABC, ABCD, et ABBC. Les possibilités n'ont aucune limite!

La théorie des jeux est la même que celle du Niveau 1 et 2. Les joueurs peuvent décider de changer le dessin avec lequel ils ont commencé. A ce niveau, il est permis qu'un joueur fasse un nouveau dessin à n'importe quel moment du jeu. Faire des nouveaux dessins rend ce niveau plus compliqué en comparaison avec les autres niveaux de jeu.

Le premier joueur à mettre correctement tous les carreaux sur un tableau de jeu et achever un dessin sera le vainqueur.

## GERMAN

Schlaue Schlangen – Ein Kombinationslernspiel mit Farben und Formen

Schlaue Schlangen ist ein spannendes Spiel, das die Kombinationsfähigkeiten von kleineren Kindern stärkt und gleichzeitig das Erkennungsvermögen für Farben und Formen schult.

### Inhalt:

4 Schlangen-Spieltafeln, 1 doppelseitig bedruckte Drehscheibe, 28 Schlangenzungen mit Mustern, 80 doppelseitig bedruckte Farb- und Formenkärtchen sowie eine Spielanleitung

### Ziel des Spiels:

Als erster Spieler ein Muster auf deiner Schlange richtig zu vervollständigen.

### Aufstellung:

Zum Vervollständigen der Muster müssen die Spieler entweder Farb- oder Formkärtchen einsetzen. Zum Vervollständigen der Formmuster lege die Kärtchen so in der Mitte des Spieltisches aus, sodass die Farbenseite nach oben zeigt. Zum Vervollständigen der Formmuster lege die Kärtchen so in der Mitte des Spieltisches aus, sodass die Formenseite nach oben zeigt. Diesen Bereich bezeichnen wir als den "Kartenhaufen". Anhand der Tabelle kannst Du sehen, wie viele Kärtchen jeder Spieler bei einem Spiel erhält, abhängig von der Anzahl der teilnehmenden Spieler:

Anzahl der Spieler	Farbspiel	Formenspiel
2 Spieler	5 gelbe Kärtchen Alle Kärtchen der anderen Farben	5 Stern-Kärtchen Alle Kärtchen der anderen Formen
3 Spieler	8 gelbe Kärtchen Alle Kärtchen der anderen Farben	8 Stern-Kärtchen Alle Kärtchen der anderen Formen
4 Spieler	10 gelbe Kärtchen Alle Kärtchen der anderen Farben	10 Stern-Kärtchen Alle Kärtchen der anderen Formen

Wenn die Kärtchen ausgelegt und ausgeteilt sind, muss die Drehscheibe mit der richtigen Seite nach oben hingelegt werden: *Farben* oder *Formen*.

Jeder Spieler erhält eine Schlangen-Spieltafel.

### Stufe 1—Superleichte Schlangemuster


Jeder Spieler wählt eine Schlangenzunge mit einer lila Zungenspitze aus und legt sie so in die Schlange-Spieltafel ein, dass die Fragezeichen nach oben zeigen. Alle Spieler müssen eine lila Schlangenzunge mit Farben (für ein Farbenspiel) oder mit Formen (für ein Formenspiel) auswählen. Es ist wichtig, dass alle Spieler die gleiche Spielform – also entweder Farben oder Formen - auswählen.

Der jüngste Spieler beginnt und dreht die Schlange auf der Drehscheibe. Wenn die Schlange auf einer Farbe (oder Form) landet, die der Spieler benötigt, darf er sich das entsprechende Kärtchen

aus dem Kartenhaufen herausnehmen und es an der richtigen Stelle in seine Schlangen-Spieltafel einsetzen.

Wenn die Schlange auf einer Farbe (oder Form) landet, die der Spieler nicht benötigt, darf er sich das entsprechende Kärtchen aus dem Kartenhaufen herausnehmen und es neben seine Schlangen-Spieltafel ablegen. Diesen Bereich nennen wir „Zusatzhaufen“.

Wenn die Schlange auf einem anderen Feld landet darf der Spieler folgendes machen:

- 1 Nimm 1 Kärtchen aus dem Kartenhaufen
  - 2 Nimm 2 Kärtchen aus dem Kartenhaufen
  - 3 Nimm 3 Kärtchen aus dem Kartenhaufen
-  Nimm einem anderen Spieler ein Kärtchen aus seiner Schlange weg.

Der erste Spieler, der ein Muster durch richtiges Zuordnen der Kärtchen auf einer Spieltafel vervollständigt hat, muss seinen Mitspielern das Muster zeigen, das Muster erklären (wie z.B. rot, gelb, rot, gelb, rot, gelb) und schließlich prüfen, ob sein Muster richtig ist, indem er die Schlangenzunge aus der Spieltafel herauszieht und sie auf die Antwortseite umdreht. Wenn das Muster auf der Antwortseite mit dem vom Spieler vervollständigtem Muster überein stimmt, ist dieser Spieler der Sieger.

Wenn das Muster nicht überein stimmt, muss der Spieler die nicht überein stimmenden Kärtchen von der Spieltafel wegnehmen und das Spiel geht weiter.

Der erste Spieler, der alle Kärtchen auf einer Spieltafel richtig zugeordnet hat ist der Sieger.

### **Stufe 2—Schlaue Schlangenmuster**

Diese Stufe wird genauso gespielt, wie Stufe 1, mit dem Unterschied dass nun jeder Spieler eine Schlangenzunge mit einer roten Zungenspitze auswählt. Es ist wichtig, dass alle Spieler die gleiche Spielform – also entweder Farben oder Formen - auswählen.

Der erste Spieler, der alle Kärtchen auf einer Spieltafel richtig zugeordnet hat ist der Sieger.

### **Stufe 3—Superschlaue Schlangenmuster**

Dies ist die schwierigste Stufe, da die Spieler ihre eigenen Muster zusammenstellen. Zum Vervollständigen der Muster müssen die Spieler entweder Farb- oder Formkärtchen einsetzen. Es müssen alle Kärtchen in der Mitte des Spieltisches sein, entweder mit der Farbseite nach oben oder mit der Formenseite nach oben. Jeder Spieler wählt eine Schlangenzunge mit orangefarbener Zungenspitze (dies sind die unbedruckten Zungen) und schiebt sie in die Schlangen-Spieltafel.

Als nächstes wählt jeder Spieler zwei verschiedene Kärtchen und legt Sie auf die ersten beiden leeren Felder auf der Spieltafel. Dann vervollständigen die Spieler das Muster, das sie durch die ersten beiden Kärtchen festgelegt haben. Hierbei können sämtliche Musterkombinationen zusammengestellt werden AB, AAB, ABB, ABC, ABCD, ABBC, etc. Die Möglichkeiten sind endlos!

Diese Stufe wird genauso gespielt, wie die Stufen 1 und 2. Spieler können jedoch das begonnene Muster auch noch ändern, so dass sich ein anderes ergibt. In dieser Stufe ist es dem Spieler erlaubt, während des Spiels jederzeit ein neues Muster zu erstellen. Die Zusammenstellung völlig neuer Muster ist eine richtige Herausforderung bei diesem Spiel.

Der erste Spieler, der alle Kärtchen auf einer Spieltafel richtig zugeordnet hat ist der Sieger.

### **SPANISH**

Serpientes escurridizas: Un juego de patrones de formas y colores

Serpientes escurridizas es un juego emocionante que ayuda a los más pequeños a ejercitar su habilidad para la creación de patrones a la vez que mejoran su reconocimiento de formas y colores.

#### Contenidos:

4 tableros de serpiente para el juego, 1 ruleta con dos lados, 28 lenguas de patrón de la serpiente, 80 fichas con dos lados de colores y formas y la Guía de actividades

#### Objetivo del juego:

Ser el primer jugador en formar un patrón correcto en tu serpiente.

#### Preparación:

Los jugadores utilizarán colores o formas para formar patrones. Para formar motivos con colores, coloca las fichas con el lado de los colores hacia arriba en el centro de la zona de juego. Para formar motivos con formas, coloca las fichas con el lado de las formas hacia arriba en el centro de la zona de juego. Esta zona se llama "montón de fichas". Utiliza la siguiente tabla para calcular cuántas fichas necesitarás para el juego, según el número de jugadores:

Número de jugadores	Juego de colores	Juego de formas
2 jugadores	5 fichas amarillas Todas las fichas de los otros colores	5 fichas de estrella Todas las fichas de las otras formas
3 jugadores	8 fichas amarillas Todas las fichas de los otros colores	8 fichas de estrella Todas las fichas de las otras formas
4 jugadores	10 fichas amarillas Todas las fichas de los otros colores	10 fichas de estrella Todas las fichas de las otras formas

Una vez que las fichas estén preparadas, asegúrate de que la ruleta esté colocada en el lado correcto: colores o formas.

Cada jugador necesita un tablero de serpiente.

#### Nivel 1: Patrones de serpiente simples

Cada jugador escoge una lengua con la punta morada y la coloca en un tablero de serpiente con los símbolos de interrogación mirando hacia arriba. Asegúrese de que todos los jugadores hayan escogido una lengua con punta morada con colores (si se va a jugar con colores) o formas (si se va a jugar con formas). Recuerde, todos los jugadores deben escoger la misma categoría de patrón: *colores o formas*.

El jugador más joven empieza y gira la ruleta. Si la ruleta cae en un color (o forma) que necesita el jugador, el jugador lo coge del montón de fichas y lo coloca en el lugar correcto en el tablero de serpiente.

Si la ruleta cae en un color (o forma) que necesita el jugador no necesita, el jugador coge esa ficha del montón de fichas y la coloca junto al tablero de serpiente. Esa zona se convierte en el "montón extra."

Con otros resultados de la ruleta, haz lo siguiente:

**1** Escoge 1 ficha del montón de fichas

**2** Escoge 2 fichas del montón de fichas

**3** Escoge 3 fichas del montón de fichas



¡Coge una ficha de la serpiente de otro jugador!

El primer jugador en completar un patrón colocando las fichas en un tablero necesita enseñar a los otros jugadores el patrón, leer el patrón (por ejemplo, rojo, amarillo, rojo, amarillo, rojo, amarillo) y, entonces, comprobar el patrón sacando la lengua de la serpiente del tablero y dándole la vuelta hacia el lado de la respuesta. Si el lado de las respuestas de la lengua corresponde a ese patrón, el jugador gana.

Si los patrones no se corresponden, el jugador deberá retirar las fichas que no se correspondan del tablero para reanudar el juego.

El primer jugador en colocar todas las fichas en un tablero y completar un patrón gana.

### Nivel 2: Patrones de serpiente escurridiza

El sistema de juego es el mismo que en el nivel 1, pero el jugador escoge una lengua con la punta roja. Recuerde, todos los jugadores deben escoger colores o formas como atributo patrón principal.

El primer jugador en colocar todas las fichas en un tablero y completar un patrón gana.

### Nivel 3: Patrones de serpiente súper escurridiza

Este nivel es el más difícil, ya que los jugadores crean sus propios patrones. Los jugadores utilizarán colores o formas para formar patrones. Asegúrate de que todas las fichas están en el centro de la zona de juego, bien con el lado de la forma o bien con el del color hacia arriba. Cada jugador escoge una lengua con la punta naranja (las lenguas con patrón en blanco) y la coloca en un tablero de serpiente.

A continuación, cada jugador escoge dos fichas diferentes y las coloca en los dos primeros lugares de un tablero de serpiente. Los jugadores seguirán los patrones que empiezan por esas dos fichas. Cree cualquier tipo de motivo, como AB, AAB, ABB, ABC, ABCD, y ABBC. ¡Las posibilidades son de creación de patrones son infinitas!

El sistema de juego es el mismo que el de los niveles 1 y 2. Los jugadores pueden decidir cambiar el patrón que empezaron por otro patrón. En este nivel, el jugador puede formar un nuevo patrón en cualquier momento del juego. La formación de patrones totalmente nuevos le añade un nivel de dificultad al juego normal.

El primer jugador en colocar todas las fichas en un tablero y completar un patrón gana.

RISQUE D'ÉTOUFFEMENT. Petites pièces.  
Interdit aux enfants en dessous de 3 ans.  
ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile.  
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.  
PELIGRO DE ASFIXIA. Piezas pequeñas.  
No se recomienda para menores de 3 años.



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL (U.S.A.)  
Learning Resources Ltd., King's Lynn, Norfolk (U.K.)  
Please retain our address for future reference.  
Made in China. LRM1818-GUD

Fabriqué en Chine.  
Made in China.

Informations à conserver.  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse für spätere  
Nachfragen auf.

Hecho en China.

Conservar estos datos.

[www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com)

Visit our website to write a product review  
or to find a store near you.