



Primo Mélo-Animo



3 ans years
años Jahre - 6

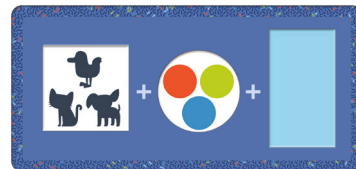


Primo Mélo-Animo

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 27



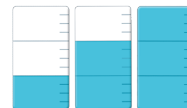
x 1



x 1



x 1



x 1



Un jeu de reconnaissance des critères : forme, couleur et taille.

Contenu : 1 plateau, 9 jetons de 3 formes différentes, 27 cartes illustrées recto/verso.

But du jeu : trouver les 3 critères d'un animal : sa forme, sa couleur et sa taille.

Préparation du jeu :

placer le plateau, les jetons et le paquet de cartes devant l'enfant.

Exemple



Principe du jeu : trouver les jetons correspondant aux 3 critères de l'animal de la carte : sa silhouette, sa couleur et sa taille.

- Les jetons carrés montrent la silhouette de l'animal à trouver.



Chat, chien ou canard ?

- Les jetons ronds indiquent la couleur de l'animal à trouver.



Rouge, mauve ou vert ?

- Les jetons rectangulaires indiquent si l'animal à trouver est :



Grand, moyen ou petit ?

Déroulement du jeu :

L'enfant regarde l'animal sur la 1^{re} carte de la pile.

Il nomme l'animal, sa couleur et sa taille
et prend les jetons correspondants.
Il les pose sur les emplacements
correspondants, sur le plateau.

1 À quelle silhouette correspond
cet animal?

C'est la silhouette du canard.

2 Quelle est sa couleur?

Rouge.

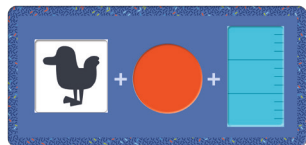
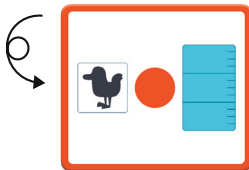
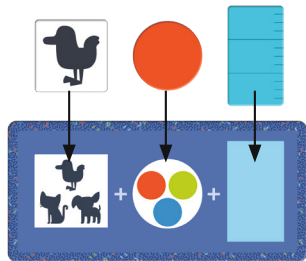
3 Le canard est-il petit, moyen ou grand?

Grand!

Lorsque l'enfant pense avoir trouvé
les 3 critères correspondant à l'animal,
il retourne la carte de l'animal
pour voir la solution.

Les jetons correspondent à ceux du plateau?
BRAVO!

Le jeu peut continuer avec la carte-animal
suivante!



GB Rules of the game



3-6 years



1 child/1 adult

A game of shape, colour and size recognition.

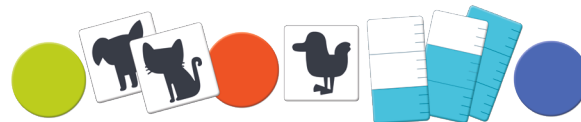
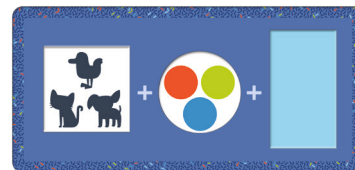
Contents: 1 board, 9 tokens in 3 different shapes, 27 cards with illustrations
on both sides.

Aim of the game: Find the 3 features of an animal - its shape, colour and size.

Game set-up:

Place the board, the tokens
and the pack of cards in front
of the child.

Example



How the game works: Find the tokens that match the 3 features of the animal on the card: its shape, colour and size.

- The square tokens show the shape of the animal to find.



Cat, dog or duck?

- The round tokens show the colour of the animal to find.



Red, purple or green?

- The rectangular tokens show if the animal to find is:



Big, medium-sized or small?

How to play:

The child looks at the animal on the 1st card in the pile.

The child identifies the animal, its colour and its size, and then picks up the matching tokens. They place the tokens in the corresponding spaces on the board.

1 Which shape matches the animal?

It is the shape of a duck.

2 What colour is it?

Red.

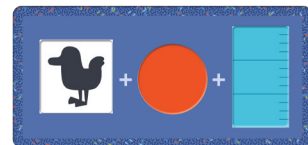
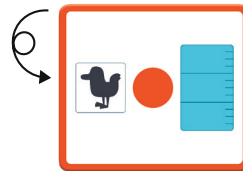
3 Is the duck small, medium-sized or big?

Big!

Once the child thinks they have found the animal's 3 matching features, they can turn the animal card over to see the solution.

Do the tokens match the ones on the board?
WELL DONE!

Play can continue with the next animal card!



Ein Erkennungsspiel nach Kriterien: Form, Farbe und Größe.

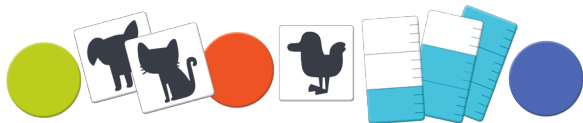
Inhalt: 1 Spielbrett, 9 Spielmarken mit 3 verschiedenen Formen, 27 Karten mit Bildern auf der Vorder- und Rückseite.

Ziel des Spiels: Die 3 Kriterien für ein Tier finden: seine Form, seine Farbe und seine Größe.

Spielvorbereitung:

Das Spielbrett, die Spielmarken und den Kartenstapel werden vor das Kind gelegt.

Beispiel



Spielidee: Die Spielmarken finden, die die 3 Kriterien des Tieres auf der Karte erfüllen: seine Silhouette, seine Farbe und seine Größe.

- Die quadratischen Spielmarken weisen die Silhouette des Tieres aus.



Katze, Hund oder Ente?

- Die runden Spielmarken weisen die Farbe des Tieres aus.



Rot, lila oder grün?

- Die rechteckigen Spielmarken weisen die Größe des Tieres aus.



Groß, mittelgroß oder klein?

Spielablauf:

Das Kind schaut sich das Tier auf der 1. Karte des Stapels an.

Es benennt das Tier, seine Farbe und Größe und nimmt die entsprechenden Spielmarken.
Es legt sie an die entsprechenden Stellen auf dem Spielbrett.

1 Zu welcher Silhouette gehört dieses Tier?
Dies ist die Silhouette der Ente.

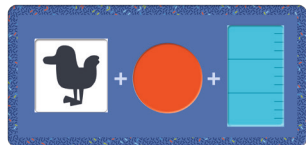
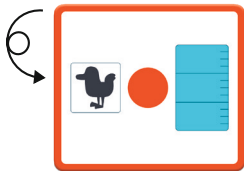
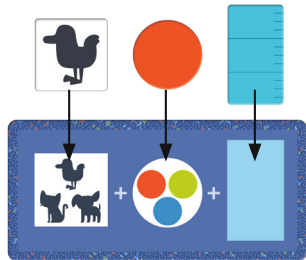
2 Welche Farbe hat das Tier?
Rot.

3 Ist die Ente klein, mittelgroß oder groß?
Groß!

Glaubt das Kind, die 3 Kriterien gefunden zu haben, die dem Tier entsprechen, dreht es die Tierkarte um, um die Lösung einzusehen.

Sind es die richtigen Spielmarken?
GUT GEMACHT!

Das Spiel kann mit der nächsten Tierkarte fortgesetzt werden!



ES Reglas del juego



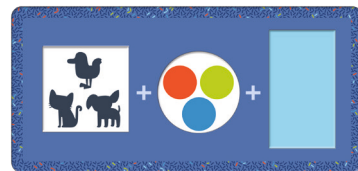
Un juego de reconocimiento de criterios: silueta, color y tamaño.

Contenido: 1 tablero, 9 fichas de 3 formas diferentes, 27 cartas ilustradas por el lado anverso y reverso.

Objetivo del juego: encontrar los 3 criterios de un animal: su silueta, su color y su tamaño.

Preparación del juego: colocar el tablero, las fichas y el montón de cartas delante del niño.

Ejemplo



Bases del juego: encontrar las fichas correspondientes a los 3 criterios del animal que aparece en la carta: su silueta, su color y su tamaño.

- Las fichas cuadradas muestran la silueta del animal que hay que encontrar.



¿Gato, perro o pato?

- Las fichas redondas indican el color del animal que hay que encontrar.



¿Rojo, malva o verde?

- Las fichas rectangulares indican si el animal que hay que encontrar es:



¿Grande, mediano o pequeño?

Desarrollo del juego:

El niño observa el animal de la 1.ª carta de la pila.

Nombra el animal, su color y su tamaño y coge las fichas correspondientes. Las coloca en los lugares correspondientes, sobre el tablero.

1 ¿A qué silueta corresponde este animal?

Es la silueta del pato.

2 ¿De qué color es?

Rojo.

3 ¿El pato es pequeño, mediano o grande?

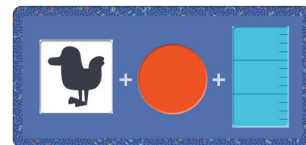
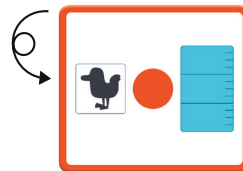
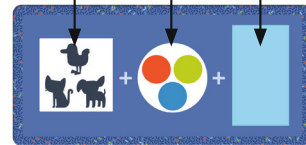
¡Grande!

Cuando el niño cree haber encontrado los 3 criterios correspondientes al animal, da la vuelta a la carta del animal para ver la solución.

¿Las fichas se corresponden con las del tablero?

¡ENHORABUENA!

El juego puede continuar con la siguiente carta-animal.



**Un gioco di riconoscimento di criteri: forma, colore e dimensioni.**

Contenuto: 1 tabellone, 9 gettoni con 3 forme diverse, 27 carte illustrate fronte/retro.

Scopo del gioco: trovare i 3 criteri di un animale, ossia forma, colore e dimensioni.

Preparazione del gioco: posizionare il tabellone, i gettoni e il mazzo di carte davanti al bambino.

Esempio



Principio del gioco: trovare i gettoni che corrispondono ai 3 criteri dell'animale della carta: profilo, colore e dimensioni.

- I gettoni quadrati mostrano il profilo dell'animale da trovare.



Gatto, cane o anatra?

- I gettoni rotondi indicano il colore dell'animale da trovare.



Rosso, malva o verde?

- I gettoni rettangolari indicano se l'animale da trovare è:



Groß, mittelgroß oder klein?

Svolgimento del gioco:

il bambino guarda l'animale sulla 1a carta della pila.

Dice il nome, il colore e le dimensioni dell'animale e prende i gettoni corrispondenti. Li mette nei punti corrispondenti sul tabellone.

1 A quale profilo corrisponde questo animale?
È il profilo dell'anatra.

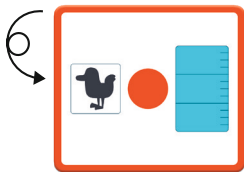
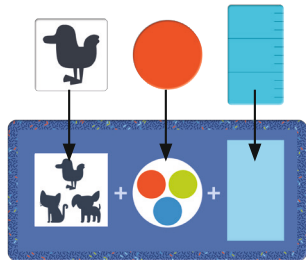
2 Di che colore è?
Rosso.

3 L'anatra è piccola, media o grande?
Grande!

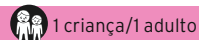
Quando il bambino pensa di aver trovato i 3 criteri che corrispondono all'animale, gira la carta dell'animale per vedere la soluzione.

I gettoni corrispondono a quelli sul tabellone? CONGRATULAZIONI!!

Il gioco può continuare con la carta animale seguente!



PT Regras do jogo



Um jogo de reconhecimento de critérios - forma, cor e tamanho.

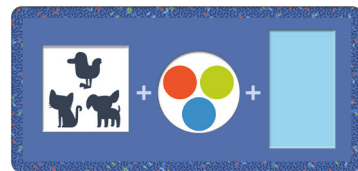
Conteúdo da embalagem: 1 tabuleiro de jogo, 9 fichas com 3 formas diferentes, 27 cartas ilustradas frente e verso.

Objetivo do jogo: Identificar os 3 critérios de um animal - a sua forma, a sua cor e o seu tamanho.

Preparação do jogo:

Colocar o tabuleiro, as fichas e o monte de cartas em frente da criança.

Exemplo



Princípio do jogo: Encontrar as fichas correspondendo aos 3 critérios do animal representado na carta - a sua silhueta, a sua cor e o seu tamanho.

- As fichas quadradas mostram a silhueta do animal a identificar.



Gato, cão ou pato?

- As fichas quadradas indicam a cor do animal a identificar.



Encarnado, lilás ou verde?

- As fichas retangulares indicam se o animal a identificar é



Grande, médio ou pequeno?

Como jogar:

A criança olha para o animal representado na 1ª carta do monte.

Ela deve dizer o nome do animal, a sua cor e o seu tamanho e pega nas fichas correspondentes.
Ela coloca as fichas nos lugares correspondentes, no tabuleiro.

1 A que animal corresponde esta silhueta?
É a silhueta do pato.

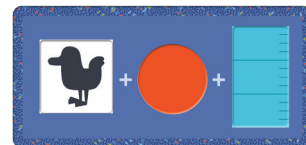
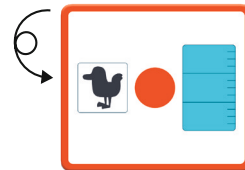
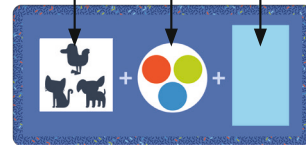
2 De que cor é?
Encarnado.

3 O pato é pequeno, médio ou grande?
Grande!

Quando a criança pensa ter identificado os 3 critérios correspondendo ao animal, ela volta a carta do animal para ver a solução.

As fichas correspondem às da plataforma?
PARABÉNS!

O jogo continua com a carta animal seguinte!





Een spel om kenmerken te herkennen: vorm, kleur en grootte.

Inhoud: 1 speelbord, 9 fiches in 3 verschillende vormen, 27 kaarten met illustraties aan beide zijden.

Doel van het spel: De 3 kenmerken van een dier vinden: de vorm, kleur en grootte.

Voorbereiding van het spel:

Leg het bord, de fiches en de kaarten voor het kind neer.

Voorbeeld



Spelprincipe: Het doel is om de fiches te vinden die aan de 3 kenmerken van het dier op de kaart voldoen: zijn uiterlijk, kleur en grootte.

- De vierkante fiches bepalen welk soort dier je moet zoeken.



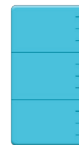
Een kat, een hond of een?

- De ronde fiches geven aan welke kleur het dier moet hebben.



Rood, paars of groen?

- De rechthoekige fiches geven aan hoe groot het dier moet zijn:



Groot, gemiddeld of klein?

Spelverloop:

Het kind kijkt naar het dier op de 1e kaart van de stapel.

Het kind zegt welk dier het is, de kleur en de grootte en pakt de daarbij passende fiches. Hij legt deze fiches op de overeenkomstige vakken op het bord.



1 Welk dier moet je zoeken?

Een eend.

2 Welke kleur heeft het dier?

Rood.

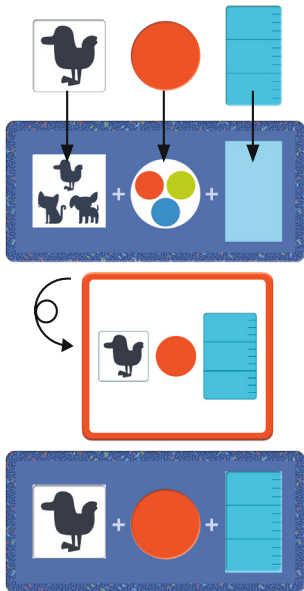
3 Is het dier dat je zoekt klein, gemiddeld of groot?

Groot!

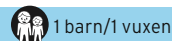
Wanneer het kind denkt de 3 kenmerken van het dier gevonden te hebben, draait het de kaart van het dier om en controleert de oplossing.

Klopt het? GOED GEDAAN!

Het spel kan verder gaan met de volgende dierenkaart!



SU Spelregler



Ett spel där man känner igen kriterier: form, färg och storlek.

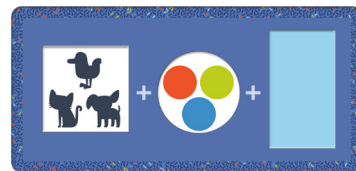
Innehåll: 1 spelplatta, 9 spelbrickor i 3 olika former, 27 kort med illustrationer på båda sidor.

Spelets mål: Hitta ett djurs 3 kriterier, dess form, färg och storlek.

Spelförberedelse:

Placera spelplattan, spelbrickorna och korttraven framför barnet.

Exempel



Spelprinciper: Hitta spelbrickorna som motsvarar de 3 kriterierna på djurkortet: siluetten, färgen och storleken.

- De kvadratiske spelbrickorna visar siluetten på djuret som ska hittas.



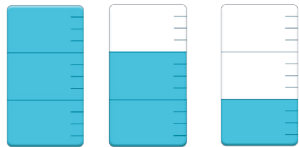
Katt, hund eller anka?

- De runda spelbrickorna visar färgen på djuret som ska hittas.



Röd, lila eller grön?

- De rektangulära spelbrickorna anger om djuret som ska hittas är:



Stort, litet eller mittemellan?

Spelets gång:

Barnet tittar på djuret på det översta kortet i högen.

Barnet säger vad det är för djur, vilken färg och storlek det har och tar motsvarande spelbrickor. Barnet placerar dem med på motsvarande form på spelplattan.

- 1 Vilken siluett motsvarar detta djur?

Det är formen av en anka.

- 2 Vilken färg har den?

Röd.

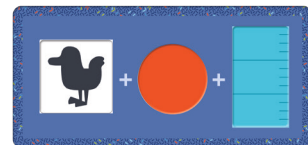
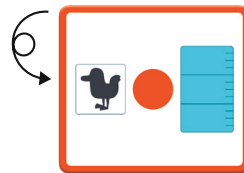
- 3 Är ankan stor, liten eller mittemellan?

Stor!

När barnet tror sig ha hittat de 3 kriterierna som stämmer med djuret vänder barnet på djurkortet för att se lösningen.

Motsvarar spelbrickorna bilderna på spelplattan? BRAVO!

Barnet kan fortsätta spela med nästa djurkort!



Et spil hvor du skal finde kriterier: form, farve og størrelse.

Indhold: 1 plade, 9 brikker med 3 forskellige former, 27 illustrerede kort (for- og bagside).

Spilleets formål: At finde et dyrs 3 kriterier: dets form, dets farve og dets størrelse.

Forberedelse af spillet:

Læg pladen, brikkerne og kortbunken foran barnet.

Eksempel



Spilleets princip: Find brikkerne, der svarer til dyrets 3 kriterier på kortet: form, farve og størrelse.

- De firkantede brikker viser formen på det dyr, man skal finde.



Kat, hun eller and?

- De runde brikker viser farven på det dyr, man skal finde.



Rødt, lilla eller grønt?

- De rektangulære brikker viser, om dyret, man skal finde, er:



Lille, mellemstort eller stort?

Sådan foregår spillet:

Barnet kigger på dyret på det øverste kort i bunken.

Han eller hun benævner dyret
og dets størrelse og tager
de tilsvarende brikker.
Han eller hun lægger dem med
forsiden opad der, hvor
de er angivet på pladen.

1 Hvilket dyr har denne form?
Det er formen på en and.

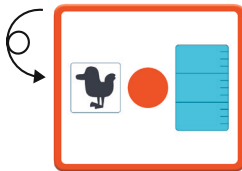
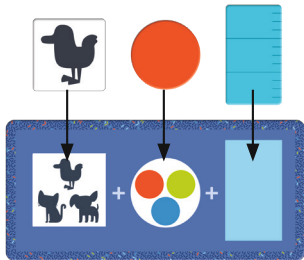
2 Hvilken farve er den?
Rød.

3 Er anden lille eller stor?
Stor!

Når barnet mener at have fundet
dyrets 3 kriterier, vender
han eller hun dyrekortet
om for at se løsningen.

Svarer brikkerne til dem på pladen?
GODT GÅET!

Spillet fortsætter med det næste
dyrekort.



RUS Правила игры

3-6 лет

1 ребенок/1 взрослый

Игра по поиску критериев: форма, цвет и размер.

Игровой комплект: 1 игровое поле, 9 жетонов 3-х форм, 27 двусторонних иллюстрированных карточек.

Цель игры: найти 3 критерия для описания животного: его форму, цвет и размер.

Подготовка к игре:
Разложить перед ребенком
игровое поле,
жетоны и колоду карточек.

Например



Принцип игры: Найти жетоны с 3 критериями для описания животного, изображенного на карточке: его силуэт, цвет и размер.

- На квадратных жетонах указан силуэт животного.



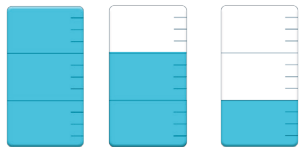
Кошка, собака или утка?

- На круглых жетонах – цвет животного.



Красный, сиреневый или зеленый?

- На прямоугольных жетонах – размер животного.



Большой, средний или маленький?

Ход игры:

Ребенок изучает изображение животного на первой карточке из колоды.

Он называет животное, его цвет и размер и выбирает соответствующие жетоны. Жетоны кладутся на игровое поле в указанном порядке.

1 Это силуэт какого животного?

Это силуэт утки.

2 Какого она цвета?

Красного.

3 Какого она размера: маленького,

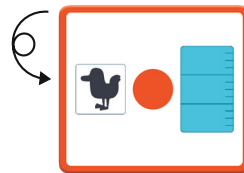
среднего или большого?

Большого!

Как только ребенок считает, что нашел 3 критерия для описания изображенного животного, он переворачивает карточку и сверяет результат с правильным решением.

Выбранные жетоны соответствуют жетонам на игровом поле? БРАВО!

Для продолжения игры берется следующая карточка с изображением животного.





DJ08345



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com