



Primo Chiffres

FR EN DE ES IT PT NL SE DA RU



Primo Chiffres

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



x 20



x 4



x 1



x 60

**4 JEUX POUR DÉCOUVRIR LES CHIFFRES, LES RECONNAÎTRE ET JOUER AVEC EUX!**

CONTENU : 1 dé, 4 plateaux, 60 cartes-animaux (15 chats, 15 écureuils, 15 lapins, 15 ours) et 20 cartes rondes (10 chiffres, 10 constellations).

PRÉPARATION DU JEU :

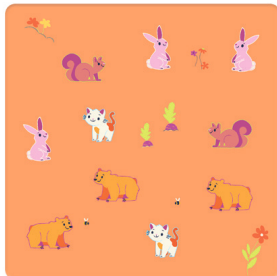
- Repérer et nommer les 4 animaux avec l'enfant (chat, écureuil, lapin et ours).
- Faire de même avec les chiffres et constellations des cartes rondes (compter de 1 à 10).

JEU 1 : JEU DE DÉNOMBREMENT

ÂGE : 3-4 ans

NOMBRE DE JOUEURS : 1 enfant et 1 adulte.

MATÉRIEL UTILISÉ : les 4 plateaux côté animaux illustrés visible, et les animaux.

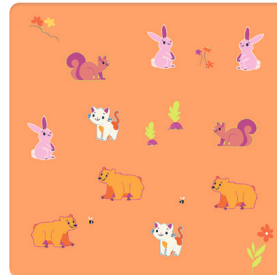


BUT DU JEU : compter et placer 10 animaux sur son plateau.

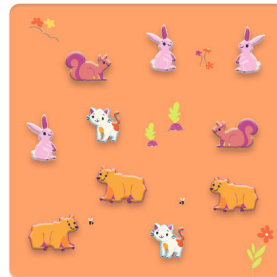
DÉROULEMENT DU JEU :

- L'enfant compte le nombre de chats, écureuils, lapins et ours présents sur son plateau.

- Il prend ensuite le même nombre et type d'animaux que ceux présents sur son plateau et les pose en ligne sous son plateau.



- Afin de vérifier qu'il ne s'est pas trompé, l'enfant compte tous les petits animaux alignés et les pose sur son plateau aux emplacements correspondants : il doit toujours en trouver 10!



JEU 2: JEU D'ASSOCIATION POUR ASSOCIER UNE QUANTITÉ À UNE CONSTELLATION

ÂGE: 4-5 ans

NOMBRE DE JOUEURS: de 2 à 4 joueurs.

MATÉRIEL UTILISÉ: les 4 plateaux côté silhouettes d'animaux visible, 40 animaux: 10 chats, 10 écureuils, 10 lapins et 10 ours, et le dé.

BUT DU JEU: être le premier à placer 10 animaux sur son plateau.

PRÉPARATION:

- Chaque joueur choisit une planche « paysage » et la pose devant lui.
- Chaque joueur récupère ses animaux et les place à côté de son plateau.

DÉROULEMENT DU JEU:

- On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence, il lance le dé.
- Le dé lui indique le nombre d'animaux à placer sur son plateau.
- Puis c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- Pour terminer de compléter son plateau, le joueur doit obtenir le nombre exact de points.

Par exemple, lorsqu'il manque 2 animaux à placer, le joueur doit impérativement obtenir un 2 avec le dé. Si le dé indique un autre chiffre que le 2, le joueur passe son tour.

- Le gagnant est celui qui complète son plateau le premier.



JEU 3: JEU DE MÉMOIRE

ÂGE: 4-6 ans

NOMBRE DE JOUEURS: de 2 à 4 joueurs.

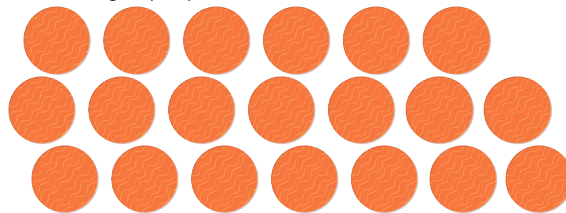
MATÉRIEL UTILISÉ: les 10 cartes rondes-constellations et les 10 cartes rondes-chiffres.

Variante pour les plus petits: jouer uniquement avec les cartes rondes ou avec une partie

BUT DU JEU: retrouver le plus grand nombre de paires.

PRÉPARATION:

- Les cartes sont mélangées puis posées, face cachée, sur la table.



DÉROULEMENT DU JEU:

- Le premier joueur retourne 2 cartes.

- Si ces 2 cartes indiquent la même quantité, elles peuvent être associées (par ex: le chiffre « 2 » et la constellation indiquant « 2 »): l'enfant les garde et retourne 2 nouvelles cartes. Et ainsi de suite.



- Si ces 2 cartes n'indiquent pas la même quantité, il les replace au même endroit, et c'est au tour du joueur suivant.

- Le gagnant est celui qui remporte le plus grand nombre de paires.



JEU 4: JEU D'OBSERVATION POUR ABORDER LA NOTION DE QUANTITÉ (OBSERVER, TRIER, RANGER)

ÂGE: 4-6 ans

NOMBRE DE JOUEURS: 1 enfant et 1 adulte

MATÉRIEL UTILISÉ: les 10 cartes rondes-chiffres, les 10 cartes rondes-constellation, les 60 animaux.

BUT DU JEU: placer le bon nombre d'animaux sous les chiffres correspondant.

PRÉPARATION:

- Aligner les constellations côte-à-côte, dans l'ordre croissant.

Variante pour les plus petits: réduire le nombre de cartes posées et l'adapter à l'enfant.

- Étaler les 10 cartes-chiffres.
- Placer les animaux dans le sac.



DÉROULEMENT DU JEU:

- L'enfant observe et nomme les quantités de chaque carte-constellation.
- À côté de chaque carte, il pose la carte-chiffre correspondante.



- L'enfant pioche au hasard le bon nombre d'animaux correspondant à chaque chiffre, et les place sous chaque paire de cartes rondes.



4 GAMES THAT HELP CHILDREN DISCOVER AND RECOGNISE NUMBERS THROUGH PLAY!

CONTENTS: 1 die, 4 boards, 60 animal cards (15 cats, 15 squirrels, 15 rabbits and 15 bears) and 20 round cards (10 number cards and 10 cards with counting pips).

GAME SET-UP:

- Help the child identify and name the 4 animals (cat, squirrel, rabbit and bear).
- Do the same with the numbers and counting pips on the round cards (counting from 1 to 10).

GAME 1: A COUNTING GAME

AGES: 3-4 years

NUMBER OF PLAYERS: 1 child and 1 adult.

ELEMENTS REQUIRED: The 4 boards with the side featuring the illustrated animals face up, and the animals.



AIM OF THE GAME: Count and place 10 animals on your board.

HOW TO PLAY:

- The child counts the number of cats, squirrels, rabbits and bears featured on their board.

- They then collect the same animals in the same quantities as on their board, arranging them in a row below their board.



- To check that they haven't made any mistakes, the child then counts the little animals in the row and places them on the board in the appropriate spaces. They must always find all 10!



GAME 2: A MATCHING GAME TO HELP PAIR QUANTITIES WITH COUNTING PIPS

AGES: 4-5 years

NUMBER OF PLAYERS: 2 to 4 players.

ELEMENTS REQUIRED: The 4 boards with the side featuring the animal silhouettes face up, 40 animals: 10 cats, 10 squirrels, 10 rabbits and 10 bears, and the die.

AIM OF THE GAME: Be the first player to place 10 animals on your board.

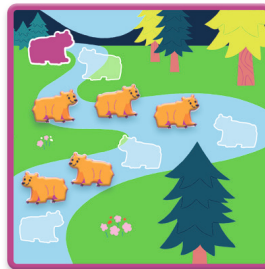
SET-UP:

- Each player chooses a «landscape» board and places it in front of them.
- Each player collects their animals and sets them down next to their board.



HOW TO PLAY:

- Play proceeds in a clockwise direction. The youngest player goes first and rolls the die.
 - The die indicates the number of animals that they can place on their board.
 - It is then the next player's turn to roll the die.
 - To complete their board, the player must roll the exact number required.
- For example, if a player is missing 2 animals on their board, they must roll a 2 with the die. If the player rolls any other number than a 2, they have to skip their turn.*
- The winner is the first player to complete their board.



GAME 3: A MEMORY GAME

AGES: 4-6 years

NUMBER OF PLAYERS: 2 to 4 players.

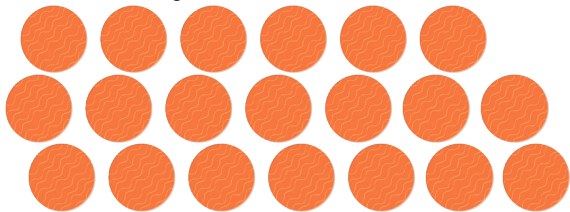
ELEMENTS REQUIRED: The 10 round counting pip cards and the 10 round number cards.

For younger players: Play with just the round cards or with a selection of the round cards (for example, round cards with numbers and counting pips from 1 to 6).

AIM OF THE GAME: Find the greatest number of pairs.

SET-UP:

- Shuffle the cards and arrange them face down on the table.



HOW TO PLAY:

- The first player turns over 2 cards.
- If the 2 cards indicate the same quantity, they can be matched as a pair (for example, the number "2" and counting pips indicating "2"), the child keeps the pair and turns over 2 new cards. And so on...
- If the 2 cards do not indicate the same quantity, the player puts them back in their original position and play passes to the next player.
- The player with the most pairs is the winner.



GAME 4: AN OBSERVATION GAME THAT INTRODUCES THE NOTION OF QUANTITY (OBSERVATION, SORTING AND RANKING)

AGES: 4-6 years

NUMBER OF PLAYERS: 1 child and 1 adult

ELEMENTS REQUIRED: The 10 round number cards, the 10 round counting pip cards and the 60 animals.

AIM OF THE GAME: Place the right amount of animals under the appropriate numbers.

SET-UP:

- Arrange the counting pip cards in a row in ascending order.

For younger players: Try reducing the number of cards in the row to suit the level of the child.

- Spread out the 10 number cards.
- Place the animals in the bag.



HOW TO PLAY:

- The child examines the counting pip cards and says how many pips are on each card.
- They then place the appropriate number card next to each of the pip cards.



- For each pair of round cards, the child picks the appropriate number of animals at random from the bag and places them under the pair of cards.





4 SPIELE, UM ZAHLEN ZU ENTDECKEN UND ZU ERKENNEN UND MIT IHNEN ZU SPIELEN!

INHALT: 1 Würfel, 4 Spieltafeln, 60 Tierkarten (15 Katzen, 15 Eichhörnchen, 15 Hasen, 15 Bären) und 20 runde Karten (10 Zahlen, 10 Konstellationen).

SPIELVORBEREITUNG:

- Mit dem Kind die 4 Tiere (Katze, Eichhörnchen, Hase und Bär) ausfindig machen und benennen.
- Sich ebenso mit den Zahlen und Konstellationen auf den runden Karten beschäftigen (von 1 bis 10 zählen).

SPIEL 1: ZÄHLSPIEL

ALTER: 3–4 Jahre

ANZAHL DER SPIELER: 1 Kind und 1 Erwachsener.

MATERIAL: die 4 Spieltafeln mit den Tierillustrationen oben und die Tiere.



ZIEL DES SPIELS: die 10 Tiere auf seiner Spieltafel zählen und platzieren.

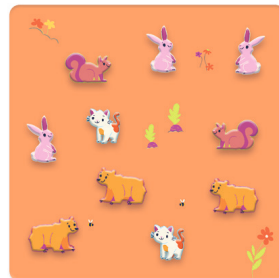
SPIELABLAUF:

- Das Kind zählt die Anzahl der Katzen, Eichhörnchen, Hasen und Bären, die sich auf seiner Spieltafel befinden.

- Dann nimmt es die gleiche Anzahl und Art von Tieren Kind / 1 legt sie in einer Reihe unter seiner Spieltafel ab.



- Um zu überprüfen, ob es sich nicht geirrt hat, zählt das Kind alle aufgereihten kleinen Tiere und platziert sie auf seiner Spieltafel an den entsprechenden Stellen: Es müssen stets 10 sein!



SPIEL 2: ZUORDNUNGSSPIEL, UM EINE MENGE EINER KONSTELLATION ZUZUORDNEN

ALTER: 4–5 Jahre

ANZAHL DER SPIELER: 2 bis 4 Spieler.

MATERIAL: die 4 Spielfeldern mit den Tiersilhouetten oben, 40 Tiere:

10 Katzen, 10 Eichhörnchen, 10 Hasen und 10 Bären sowie der Würfel.

ZIEL DES SPIELS: Als Erster 10 Tiere auf seiner Spielfeldern platzieren.

VORBEREITUNG:

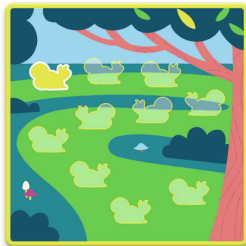
- Jeder Spieler wählt eine Tafel mit Szenerie aus und legt sie vor sich ab.
- Jeder Spieler nimmt sich seine Tiere und legt sie neben seine Spielfeldern.

SPIELABLAUF:

- Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt.
- Der Würfel weist aus, wie viele Tiere er auf seiner Spielfeldern platzieren muss.
- Danach würfelt der nächste Spieler.
- Um seine Spielfeldern zu vervollständigen, muss der Spieler die richtige Augenzahl würfeln.

Wenn ihm z. B. noch 2 Tiere fehlen, muss der Spieler unbedingt eine 2 würfeln. Weist der Würfel eine andere Zahl als 2 aus, setzt der Spieler aus.

- Gewonnen hat, wer seine Spielfeldern als Erster vervollständigt.



SPIEL 3: MEMORY-SPIEL

ALTER: 4–6 Jahre

ANZAHL DER SPIELER: 2 bis 4 Spieler.

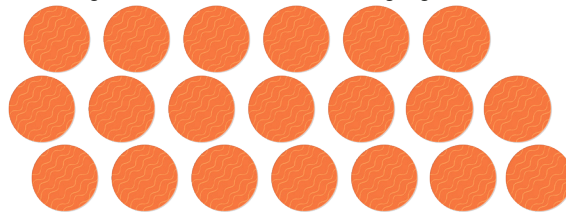
MATERIAL: die 10 runden Konstellationskarten und die 10 runden Zahlenkarten.

Variante für kleinere Kinder: Nur mit den runden Karten oder mit einem Teil der runden Karten spielen (z. B. Konstellationen und Zahlen von 1 bis 6).

ZIEL DES SPIELS: Möglichst viele Paare finden.

VORBEREITUNG:

- Die Karten werden gemischt und verdeckt auf den Tisch gelegt.



SPIELABLAUF:

- Der erste Spieler dreht 2 Karten um.

- Zeigen diese 2 Karten die gleiche Menge an, gehören sie zusammen (Beispiel: die Zahl „2“ und die Konstellation, die „2“ anzeigt): Das Kind behält sie und dreht 2 neue Karten um. Und so weiter.



- Zeigen die 2 Karten nicht die gleiche Menge an, legt es sie wieder an die gleiche Stelle zurück. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

- Gewonnen hat, wer die meisten Paare gefunden hat.



SPIEL 4: BEOBACHTUNGSSPIEL, UM SICH MIT MENGEN VERTRAUT ZU MACHEN (BEOBACHTEN, SORTIEREN, ORDNEN)

ALTER: 4–6 Jahre

ANZAHL DER SPIELER: 1 Kind und 1 Erwachsener

MATERIAL: die 10 runden Zahlenkarten, die 10 runden Konstellationskarten, die 60 Tiere.

ZIEL DES SPIELS: Die richtige Anzahl von Tieren unter die entsprechenden Zahlen legen.

VORBEREITUNG:

- Die Konstellationen nebeneinander in aufsteigender Reihenfolge auslegen.

Variante für kleinere Kinder: Die Anzahl der ausgelegten Karten reduzieren und dem Kind anpassen.

- Die 10 Zahlenkarten auslegen.
- Die Tiere in den Beutel geben.



SPIELABLAUF:

- Das Kind erkennt und benennt die Mengen auf jeder Konstellationskarte.
- Neben jede Karte legt es die entsprechende Zahlenkarte.



- Das Kind zieht nach dem Zufallsprinzip die richtige Anzahl von Tieren, die jeder Zahl entsprechen, und legt sie unter jedes Paar runder Karten ab.



4 JUEGOS PARA DESCUBRIR LOS NÚMEROS, IDENTIFICARLOS Y JUGAR CON ELLOS.

CONTENIDO: 1 dado, 4 tableros, 60 cartas de animales (15 gatos, 15 ardillas, 15 conejos, 15 osos) y 20 cartas redondas (10 de números, 10 de constelaciones).

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

- Identificar y nombrar los 4 animales con el niño (gato, ardilla, conejo y oso).
- Hacer lo mismo con los números y las constelaciones de las cartas redondas (contar del 1 al 10).

JUEGO 1: JUEGO DE CONTAR

EDAD: 3-4 años

NÚMERO DE JUGADORES: 1 niño y 1 adulto.

MATERIAL UTILIZADO: los 4 tableros por el lado de las ilustraciones de animales y las cartas de animales.



OBJETIVO DEL JUEGO: contar y colocar 10 animales en el tablero.

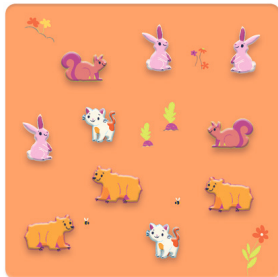
DESARROLLO DEL JUEGO:

- El niño cuenta el número de gatos, ardillas, conejos y osos de su tablero.

- A continuación, coge el mismo número y tipo de animal que los que tiene en el tablero y los coloca en fila debajo de este.



- Para asegurarse de que no se ha equivocado, el niño comprueba de nuevo las cartas contando todos los animalitos en fila y luego los pone en el lugar correspondiente del tablero: debe tener siempre 10.



JUEGO 2: JUEGO DE ASOCIACIÓN ENTRE CANTIDADES Y CONSTELACIONES

EDAD: 4-5 años

NÚMERO DE JUGADORES: de 2 a 4.

MATERIAL UTILIZADO: los 4 tableros por el lado de las siluetas de animales, 40 animales: 10 gatos, 10 ardillas, 10 conejos y 10 osos y el dado.

OBJETIVO DEL JUEGO: ser el primero en colocar 10 animales en el tablero.

PREPARACIÓN:

- Cada jugador elige un cartón de paisaje y se lo coloca delante.
- Cada jugador coge sus animales y los coloca al lado de su tablero.

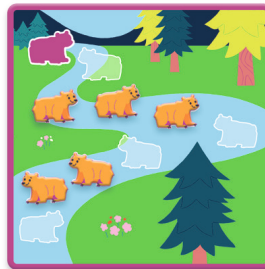


DESARROLLO DEL JUEGO:

- Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven y lanza el dado.
- El dado le indica el número de animales que puede colocar en el tablero.
- A continuación, el jugador siguiente tira el dado.
- Para terminar de completar el tablero, el jugador debe obtener el número exacto de puntos.

Por ejemplo, cuando queden 2 animales por colocar, el jugador en cuestión debe obligatoriamente sacar un 2 con el dado. Si saca cualquier otro número distinto al 2, el turno pasa al jugador siguiente.

- Gana el jugador que acaba antes de completar su tablero.



JUEGO 3: JUEGO DE MEMORIA

EDAD: 4-6 años

NÚMERO DE JUGADORES: de 2 a 4.

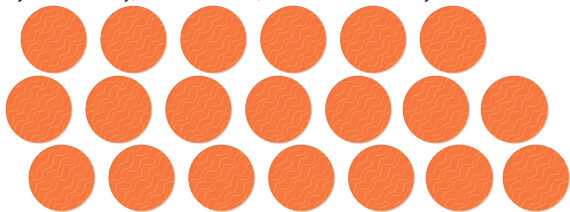
MATERIAL UTILIZADO: las 10 cartas redondas de constelaciones y las 10 cartas redondas de números.

Variante para los más pequeños: jugar solo con las cartas redondas o con una parte de ellas (constelaciones y números de 1 a 6, por ejemplo).

OBJETIVO DEL JUEGO: encontrar el máximo número de parejas.

PREPARACIÓN:

- Se barajan las cartas y, a continuación, se colocan boca abajo encima de la mesa.



DESARROLLO DEL JUEGO:

- El primer jugador da la vuelta a 2 cartas.
- Si esas 2 cartas indican la misma cantidad, se pueden asociar (p. ej.: el número «2» y la constelación que indique «2»). En ese caso, el niño se las queda y da la vuelta a 2 cartas más. Y así sucesivamente.



- Si esas 2 cartas no indican la misma cantidad, las vuelve a poner en su sitio y el turno pasa al jugador siguiente.

- Gana el jugador que consiga más parejas.

JUEGO 4: JUEGO DE OBSERVACIÓN PARA TRATAR LA NOCIÓN DE CANTIDAD (OBSERVAR, CLASIFICAR, ORDENAR)

EDAD: 4-6 años

NÚMERO DE JUGADORES: 1 niño y 1 adulto

MATERIAL UTILIZADO: las 10 cartas redondas de números, las 10 cartas redondas de constelaciones y los 60 animales.

OBJETIVO DEL JUEGO: colocar la carta con el número de animales correcto debajo de los números correspondientes.

PREPARACIÓN:

- Poner en una fila las constelaciones, una al lado de la otra y por orden creciente.

Variante para los más pequeños: reducir el número de cartas colocadas para adaptarlas al niño.

- Disponer las 10 cartas de números sobre la mesa.
- Introducir los animales en la bolsa.



DESARROLLO DEL JUEGO:

- El niño observa y canta las cantidades de cada carta de constelaciones.
- A continuación, coloca la carta de número al lado de la carta que le corresponda.



- El niño roba el número de cartas de animales correspondiente a la cifra en cuestión y las dispone debajo de cada par de cartas redondas.



**4 GIOCHI PER SCOPRIRE, RICONOSCERE E GIOCARE CON I NUMERI!**

CONTENUTO: 1 dado, 4 tabelloni, 60 carte animale (15 gatti, 15 scoiattoli, 15 conigli, 15 orsi) e 20 carte rotonde (10 numeri, 10 costellazioni).

PREPARAZIONE DEL GIOCO:

- Individuare e indicare il nome dei 4 animali con il bambino (gatto, scoiattolo, coniglio e orso).
- Fare lo stesso con i numeri e le costellazioni delle carte rotonde (contare da 1 a 10).

GIOCO 1: GIOCO DI ENUMERAZIONE

ETÀ: 3-4 anni

NUMERO DI GIOCATORI: 1 bambino e 1 adulto.

MATERIALE UTILIZZATO: i 4 tabelloni dal lato con gli animali illustrati visibile e gli animali.



SCOPO DEL GIOCO: contare e posizionare 10 animali sul proprio tabellone.

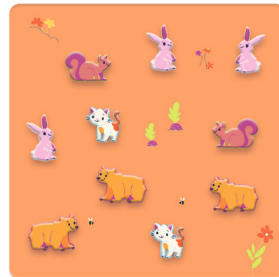
SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- Il bambino conta il numero di gatti, scoiattoli, conigli e orsi presenti sul suo tabellone.

- In seguito, prende lo stesso numero e tipo di animali di quelli presenti sul suo tabellone e li mette in fila sotto al suo tabellone.



- Per verificare di non essersi sbagliato, il bambino conta tutti gli animalotti in fila e li appoggia sul suo tabellone negli spazi corrispondenti: deve sempre averne 10!



GIOCO 2: GIOCO DI ASSOCIAZIONE PER ASSOCIARE UNA QUANTITÀ A UNA COSTELLAZIONE

ETÀ: 4-5 anni

NUMERO DI GIOCATORI: da 2 a 4

MATERIALE UTILIZZATO: i 4 tabelloni con il lato contenente le sagome degli animali visibile, 40 animali: 10 gatti, 10 scoiattoli, 10 conigli e 10 orsi, e il dado.

SCOPO DEL GIOCO: posizionare 10 animali sul proprio tabellone per primi.

PREPARAZIONE:

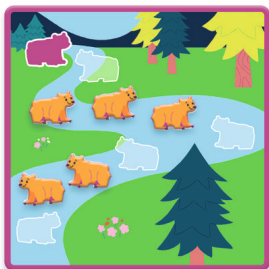
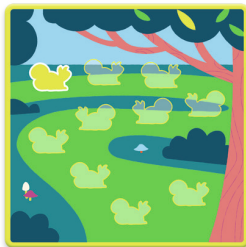
- Ogni giocatore sceglie un tabellone "paesaggio" che poggia davanti a sé.
- Ogni giocatore recupera i propri animali e li mette a fianco al suo tabellone.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più giovane, che lancia il dado.
- Il dado gli indica la quantità di animali da posizionare sul proprio tabellone.
- Poi tocca al giocatore successivo lanciare il dado.
- Per finire di completare il proprio tabellone, il giocatore deve ottenere il numero esatto di punti.

Per esempio, se gli mancano 2 animali da posizionare, il giocatore deve obbligatoriamente ottenere un 2 con il dado. Se il dado indica un numero diverso dal 2, il giocatore passa il turno.

- Vince chi completa per primo il proprio tabellone.



GIOCO 3: GIOCO DI MEMORIA

ETÀ: 4-6 anni

NUMERO DI GIOCATORI: da 2 a 4

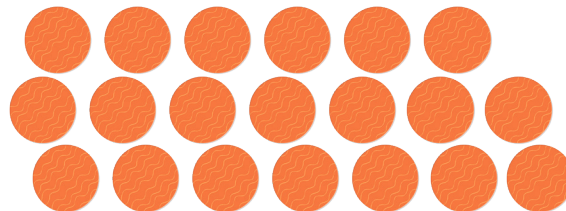
MATERIALE UTILIZZATO: le 10 carte costellazione rotonde e le 10 carte numero rotonde.

Variante per i più piccoli: giocare solo con le carte rotonde o solo con una parte di queste (costellazioni e numeri da 1 a 6, ad esempio).

SCOPO DEL GIOCO: trovare più coppie possibile.

PREPARAZIONE:

- Si mischiano le carte, che poi sono posizionate a faccia in giù sul tavolo.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- Il primo giocatore gira 2 carte.

- Se le 2 carte indicano la stessa quantità, allora possono essere associate (per es.: il numero 2 e la costellazione che indica 2): il bambino le tiene e gira 2 carte nuove. E così via...



- Se le 2 carte non indicano la stessa quantità, allora le rimette allo stesso posto ed è il turno del giocatore successivo.

- Vince il giocatore che ottiene più coppie.



GIOCO 4: GIOCO DI OSSERVAZIONE PER APPROCCIARSI ALLA NOZIONE DI QUANTITÀ (OSSERVARE, SELEZIONARE, ORDINARE)

ETÀ: 4-6 anni

NUMERO DI GIOCATORI: 1 bambino e 1 adulto

MATERIALE UTILIZZATO: le 10 carte numero rotonde, le 10 carte costellazione rotonde, i 60 animali.

SCOPO DEL GIOCO: posizionare la quantità giusta di animali sotto ai numeri corrispondenti.

PREPARAZIONE:

- Allineare le costellazioni una a fianco all'altra in ordine crescente.

Variente per i più piccoli: diminuire il numero di carte e adattarlo al bambino.

- Posizionare le 10 carte numero.
- Mettere gli animali nel sacchetto.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- Il bambino osserva e indica le quantità di ogni carta costellazione.
- A fianco a ognuna di esse, appoggia la carta numero corrispondente.



- Il bambino pesca a caso la quantità giusta di animali corrispondente a ogni numero e li posiziona sotto a ciascuna coppia di carte rotonde.



4 JOGOS PARA DESCOBRIR, RECONHECER E BRINCAR COM OS NÚMEROS!

CONTEÚDO: 1 dado, 4 tabuleiros, 60 cartas-animais (15 gatos, 15 esquilos, 15 coelhos, 15 ursos) e 20 fichas redondas (10 algarismos e 10 grupos de elementos).

PREPARAÇÃO DO JOGO:

- Identificar e dizer o nome dos 4 animais juntamente com a criança (gato, esquilo, coelho e urso).
- Fazer o mesmo com os algarismos e os grupos de elementos presentes nas fichas redondas (contar de 1 a 10).

JOGO 1: JOGO DE CONTAGEM

IDADE: 3-4 anos

NÚMERO DE JOGADORES: 1 criança e 1 adulto.

MATERIAL: 4 tabuleiros com os animais ilustrados voltados para cima e os animais.



OBJETIVO DO JOGO: contar e colocar 10 animais no seu tabuleiro.

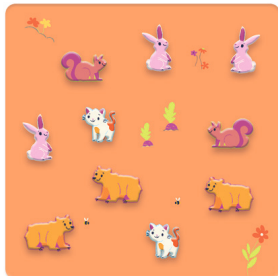
COMO JOGAR:

- A criança terá de contar o número de gatos, esquilos, coelhos e ursos presentes no seu tabuleiro.

- De seguida, deve pegar no mesmo número de fichas com o mesmo tipo de animais representados no seu tabuleiro e posicionar essas fichas alinhadas no seu tabuleiro.



- Para verificar se não se enganou, a criança terá de contar todos os animaizinhos alinhados e posicioná-los no seu tabuleiro nos sítios correspondentes: devem ser sempre 10!



JOGO 2: JOGO DE ASSOCIAÇÃO PARA ASSOCIAR UMA QUANTIDADE E UM GRUPO DE ELEMENTOS

IDADE: 4-5 anos

NÚMERO DE JOGADORES: 2 a 4 jogadores.

MATERIAL: 4 tabuleiros com o lado das silhuetas dos animais voltado para cima, 40 animais: 10 gatos, 10 esquilos, 10 coelhos e 10 ursos e o dado.

OBJETIVO DO JOGO: ser o primeiro a colocar 10 animais no seu tabuleiro.

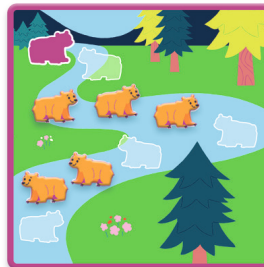
PREPARAÇÃO:

- Cada jogador terá de escolher um tabuleiro de paisagem e colocá-lo à sua frente.
- Cada jogador deve pegar nos seus animais e colocá-los ao lado do seu tabuleiro de jogo.



COMO JOGAR:

- Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais novo deve ser o primeiro a jogar, começando por lançar o dado.



- O dado indica o número de animais que o jogador deve colocar no seu tabuleiro.
- De seguida, é a vez do jogador seguinte lançar o dado.
- Para completar o seu tabuleiro, o jogador deve obter o número exato de pontos.

Por exemplo, quando só restarem 2 animais para completar o tabuleiro, o jogador deve obter obrigatoriamente um 2 no dado. Se o dado indicar um algarismo diferente de 2, o jogador terá de passar a sua vez.

- O vencedor é o jogador que completar o seu tabuleiro em primeiro lugar.

JOGO 3: JOGO DE MEMÓRIA

IDADE: 4-6 anos

NÚMERO DE JOGADORES: 2 a 4 jogadores.

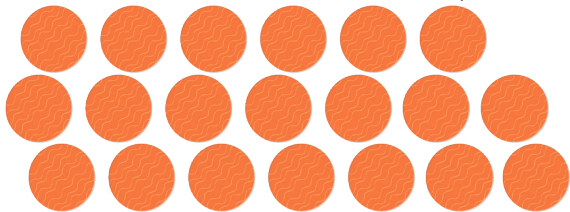
MATERIAL: 10 fichas redondas com grupos de elementos e 10 fichas redondas com algarismos.

Variante para crianças mais novas: jogar apenas com as fichas redondas ou apenas com algumas delas (grupos de elementos e algarismos de 1 a 6, por exemplo).

OBJETIVO DO JOGO: encontrar o maior número de pares possível.

PREPARAÇÃO:

- As fichas devem ser misturadas e colocadas com a face voltada para baixo na mesa.



COMO JOGAR:

- O primeiro jogador terá de virar 2 fichas para cima.
- Se essas 2 fichas indicarem a mesma quantidade, podem ser associadas (por ex.: o algarismo "2" e o grupo de elementos que indica "2"): a criança deve guardá-las e virar novamente 2 fichas. E assim sucessivamente...



- Se essas 2 fichas não indicarem a mesma quantidade, a criança terá de colocar novamente as fichas no mesmo sítio e passar a vez ao jogador seguinte.

- O vencedor é o jogador que conseguir o maior número de pares.

JOGO 4: JOGO DE OBSERVAÇÃO PARA ABORDAR O CONCEITO DE QUANTIDADE (OBSERVAR, ORDENAR, ORGANIZAR)

IDADE: 4-6 anos

NÚMERO DE JOGADORES: 1 criança e 1 adulto

MATERIAL: 10 fichas redondas com algarismos, 10 fichas redondas com grupos de elementos e os 60 animais.

OBJETIVO DO JOGO: colocar o número correto de animais por baixo de cada ficha com o algarismo correspondente.

PREPARAÇÃO:

- Alinhar os grupos de elementos lado a lado, por ordem crescente.

Variante para crianças mais novas: reduzir o número de fichas a adaptar em função da criança.

- Espalhar as 10 fichas de algarismos.
- Colocar os animais no saco.



COMO JOGAR:

- A criança terá de observar e dizer qual é a quantidade representada em cada ficha do grupo de elementos.
- Ao lado de cada ficha de um grupo de elementos, deve colocar a ficha do algarismo correspondente.



- A criança terá de escolher aleatoriamente o número certo de animais correspondente a cada algarismo e colocar essa quantidade de animais por baixo de cada par de fichas redondas.





4 SPELLETJES OM CIJFERS TE ONTDEKKEN, TE HERKENNEN EN ERMEE TE SPELEN!

INHOUD: 1 dobbelsteen, 4 borden, 60 dierenkaarten (15 katten, 15 eekhoorns, 15 konijnen, 15 beren) en 20 ronde kaarten (10 cijfers, 10 getalbeelden).

VOORBEREIDING VAN HET SPEL:

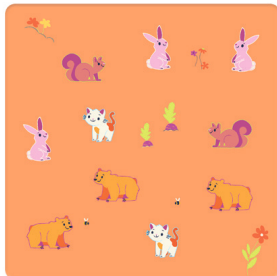
- Zoek en benoem samen met het kind de 4 dieren (kat, eekhoorn, konijn en beer).
- Doe hetzelfde met de cijfers en getalbeelden op de ronde kaarten (tel van 1 tot 10).

SPEL 1: TELSPEL

LEEFTIJD: 3-4 jaar

AANTAL SPELERS: 1 kind en 1 volwassene.

BENODIGDHEDEN: De 4 borden met de afgebeelde dieren naar boven en de dieren.

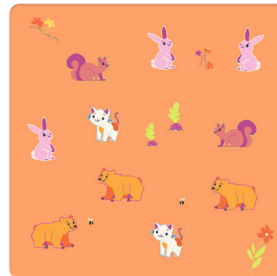


DOEL VAN HET SPEL: 10 dieren tellen en op je bord leggen.

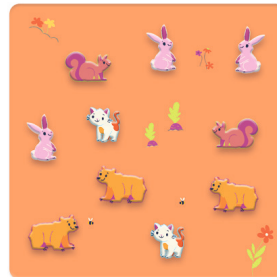
SPELVERLOOP:

- Het kind telt het aantal katten, eekhoorns, konijnen en beren op zijn bord.

- Vervolgens pakt hij hetzelfde aantal en hetzelfde soort dieren als die op zijn bord staan en legt ze op een rij onder zijn bord.



- Om te kijken of het klopt, telt het kind alle diertjes op een rij en legt deze op de juiste plek op zijn bord: in totaal moeten er altijd 10 dieren zijn!



SPEL 2: COMBINATIESPEL WAARBIJ JE EEN HOEVEELHEID AAN EEN GETALBEELD MOET KOPPELEN

LEEFTIJD: 4-5 jaar

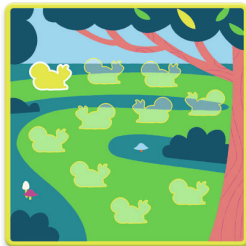
AANTAL SPELERS: 2 tot 4 spelers.

BENODIGDHEDEN: De 4 bordjes met de omtrek van de dieren naar boven, 40 dieren: 10 katten, 10 eekhoorns, 10 konijnen en 10 beren, en de dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL: Als eerste 10 dieren op je bord leggen.

VOORBEREIDING:

- Elke speler kiest een bord met een landschap en legt het voor zich neer.
- Elke speler pakt zijn dieren en legt deze naast zijn bord.



SPELVERLOOP:

- Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit met de dobbelsteen.



- De dobbelsteen geeft aan hoeveel dieren hij op zijn bord moet plaatsen.
- Dan is de volgende speler aan de beurt, hij mag met de dobbelsteen gooien.
- Om zijn bord vol te maken, moet de speler het juiste aantal ogen gooien.

Als er bijvoorbeeld 2 dieren ontbreken, moet de speler een 2 gooien. Als hij geen 2 gooit, moet hij een beurt overslaan.

- De speler die zijn bord als eerste volmaakt wint het spel.



SPEL 3: GEHEUGENSPEL

LEEFTIJD: 4-6 jaar

AANTAL SPELERS: 2 tot 4 spelers.

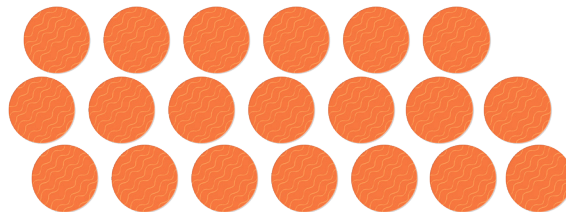
BENODIGDHEDEN: De 10 ronde getalbeeldkaarten en de 10 ronde cijferkaarten.

Variant voor jongere kinderen: speel alleen met de ronde kaarten of slechts met een deel van de ronde kaarten (bijvoorbeeld getalbeelden en cijfers van 1 tot 6).

DOEL VAN HET SPEL: Zoveel mogelijk paren vinden.

VOORBEREIDING:

- De kaarten worden geschud en met het plaatje naar beneden op tafel gelegd.



SPELVERLOOP:

- De eerste speler draait 2 kaarten om.

- Als deze 2 kaarten dezelfde hoeveelheid aangeven, kunnen ze gecombineerd worden (bijv. het cijfer '2' en het getalbeeld dat '2' aanduidt): het kind houdt ze en draait 2 nieuwe kaarten om. Enzovoort.



- Als deze 2 kaarten niet dezelfde hoeveelheid aangeven, legt hij ze op dezelfde plek terug en is de volgende speler aan de beurt.

- De speler met de meeste paren wint het spel.

SPEL 4: OBSERVATIESPEL OM KENNIS TE MAKEN MET HET BEGRIP HOEVEELHEID (OBSERVEREN, SORTEREN, RANGSCHIKKEN)

LEEFTIJD: 4-6 jaar

AANTAL SPELERS: 1 kind en 1 volwassene

BENODIGDHEDEN: De 10 ronde cijferkaarten, de 10 ronde getalbeeldkaarten, de 60 dieren.

DOEL VAN HET SPEL: Het juiste aantal dieren onder de bijbehorende cijfers leggen.

VOORBEREIDING:

- Leg de getalbeelden naast elkaar, in oplopende volgorde.

Variant voor jongere kinderen: leg minder kaarten neer en pas het aantal aan het kind aan.

- Leg de 10 cijferkaarten op tafel.
- Doe de dieren in het zakje.



SPELVERLOOP:

- Het kind bekijkt en benoemt de hoeveelheden op elke getalbeeldkaart.
- Naast elke kaart legt hij de bijbehorende cijferkaart.



- Het kind kiest willekeurig het juiste aantal dieren dat bij elk cijfer hoort en legt ze onder elk paar ronde kaarten.



4 SPEL FÖR ATT PÅ ETT LEKFULLT SÄTT UPPTÄCKA SIFFROR OCH LÄRA SIG ATT KÄNNA IGEN DEM!

INNEHÅLL: 1 tärning, 4 spelplattor, 60 djurkort (15 katter, 15 ekorrar, 15 kaniner, 15 björnar) och 20 runda kort (10 siffror, 10 konstellationer).

SPELFÖRBEREDELSE:

- Gå igenom och namnge de 4 djuren med barnet (katt, ekorre, kanin och björn).
- Gå även igenom de runda kortens siffror och konstellationer (räkna från 1 till 10).

SPEL 1: RÄKNESPEL

ÅLDER: 3-4 år

ANTAL SPELARE: 1 barn och 1 vuxen.

SPELMATERIAL: De 4 spelplattorna med sidan med illustrerade djur synlig samt djuren.



SPELETS MÅL: Räkna och placera ut 10 djur på sin platta.

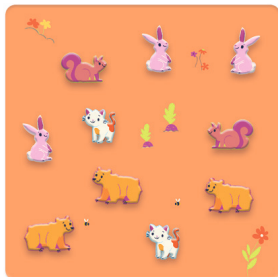
SPELETS GÅNG:

- Barnet räknar hur många katter, ekorrar, kaniner och björnar som visas på spelplattan.

- Sedan tar hen samma antal och typ av djur som de som visas på spelplattan och placerar dem på rad under sin spelplatta.



- För att kontrollera att hen har tagit rätt antal räknar barnet de uppställda djuren och placerar ut dem på spelplattan på de motsvarande bilderna: Det ska alltid vara 10!



SPEL 2: ASSOCIATIONSSPEL FÖR ATT ASSOCIERA EN MÄNGD MED EN KONSTELLATION

ÅLDER: 4–5 år

ANTAL SPELARE: 2 till 4 spelare.

SPELMATERIAL: De 4 spelplattorna med sidan med djursilhuetter synlig, 40 djur: 10 katter, 10 ekorrar, 10 kaniner och 10 björnar, och tärningen.

SPELETS MÅL: Att vara den första som placerat ut 10 djur på sin platta.

SPELFÖRBEREDELSE:

- Varje spelare väljer en landskapsplatta och lägger den framför sig.
- Varje spelare tar sina djur och placerar dem vid sidan av sin spelplatta.



SPELETS GÅNG:

- Spelet går medurs. Den yngsta spelaren börjar och slår tärningen.



- Tärningen visar hur många djur som ska placeras på plattan.
- Sedan är det nästa spelares tur att slå tärningen.
- För att placera ut de sista djuren på spelplattan måste tärningen visa exakt rätt antal.

Om det exempelvis fattas 2 djur måste spelaren slå en 2:a med tärningen. Om tärningen visar en annan siffra än 2 får spelaren stå över omgången.

- Den som först har fyllt sin spelplatta vinner spelet.

SPEL 3: MINNESSPEL

ÅLDER: 4–6 år

ANTAL SPELARE: 2 till 4 spelare.

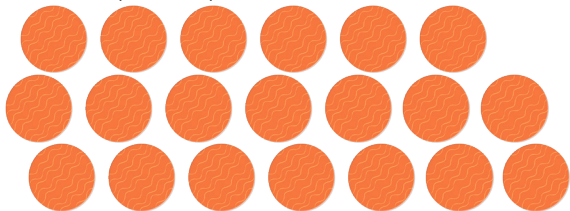
SPELMATERIAL: De 10 runda konstellationskorten och de 10 runda sifferkorten.

Variant för de allra minsta: Spela endast med de runda korten eller med en del av de runda korten (t.ex. konstellationer och siffror från 1 till 6).

SPELETS MÅL: Hitta så många par som möjligt.

SPELFÖRBEREDELSE:

- Korten blandas och placeras ut på bordet med framsidan dold.



SPELETS GÅNG:

- Den första spelaren vänder upp 2 kort.
- Om de 2 korten visar samma mängd kan de läggas ihop (t.ex. siffran "2" och konstellationen som visar mängden "2"): Barnet behåller dem och vänder upp 2 nya kort. Och så vidare.



- Om de 2 korten inte visar samma mängd lägger barnet tillbaka dem på samma plats och turen går vidare till nästa spelare.

- Den som får ihop flest par vinner spelet.

SPEL 4: OBSERVATIONSSPEL FÖR ATT LÄRA SIG OM MÄNGDER (OBSERVERA, SORTERA, ORDNA)

ÅLDER: 4–6 år

ANTAL SPELARE: 1 barn och 1 vuxen

SPELMATERIAL: De 10 runda sifferkorten, de 10 runda konstellationskorten, de 60 djuren.

SPELETS MÅL: Placera rätt antal djur under de motsvarande siffrorna.

SPELFÖRBEREDELSE:

- Ställ upp konstellationerna sida vid sida, i stigande ordning.

Variant för de allra minsta: Minska antalet kort som placeras ut och anpassa mängden till barnet.

- Lägg ut de 10 sifferkorten.
- Lägg djuren i tygpåsen.



SPELETS GÅNG:

- Barnet observerar och namnger mängden på varje konstellationskort.
- Barnet lägger det motsvarande sifferkortet intill varje kort.



- Barnet plockar slumpvis det antal djur som motsvarar varje siffra, och placerar dem under varje par av runda kort.





4 SPIL HVOR MAN LÆRER TALLENE AT KENDE IGENNEM LEG!

INDHOLD: 1 terning, 4 plader, 60 dyrekort (15 katte, 15 egern, 15 kaniner, 15 bjørne) og 20 runde kort (10 tal, 10 grupper).

FORBEREDELSE AF SPILLET:

- Find og benævn de 4 dyr sammen med barnet (kat, egern, kanin og bjørn).
- Gør det samme med tallene og grupperne på de runde kort (tæl fra 1-10).

SPIL 1: TÆLLESPIL

ALDER: 3-4 år

ANTAL SPILLERE: 1 barn og 1 voksen.

DU SKAL BRUGE: de 4 plader med dyresiden opad og dyrene.



SPILLETS FORMÅL: At tælle og placere 10 dyr på sin plade.

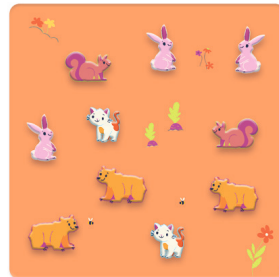
SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Barnet tæller antallet af katte, egern, kaniner og bjørne på sin plade.

- Derefter tager han eller hun det antal og den slags dyr, der er på pladen, og lægger dem på en række under pladen.



- Barnet tæller alle sine dyr i rækken for at være sikker på, at antallet er korrekt, og placerer dem på de tilsvarende pladser på pladen. Der skal altid være 10!



SPIL 2: ET ASSOCIATIONSSPIL HVOR MAN ASSOCIERER ET ANTAL MED EN GRUPPE

ALDER: 4-5 år

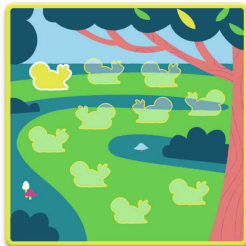
ANTAL SPILLERE: 2-4 spillere.

DU SKAL BRUGE: de 4 plader med dyresilhuettsiden opad, 40 dyr: 10 katte, 10 egern, 10 kaniner, 10 bjørne og terningen.

SPILLETS FORMÅL: At være den første til at placere 10 dyr på sin plade.

FORBEREDELSE:

- Hver spiller vælger en landskabsplade og lægger den foran sig.
- Hver spiller tager sine dyr og lægger dem ved siden af pladen.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder og kaster terningen.



- Terningen viser, hvor mange dyr man skal placere på pladen.
- Herefter er det den næste spillers tur til at kaste terningen.
- Man skal slå det præcise antal øjne for at gøre sin plade færdig.

Hvis man f.eks. mangler 2 dyr på sin plade, skal man slå 2 med terningen. Hvis terningen viser et andet tal end 2, går turen videre.

- Ham eller hende, der først gør sin plade færdig, vinder spillet.



SPIL 3: HUSKESPIL

ALDER: 4-6 år

ANTAL SPILLERE: 2-4 spillere.

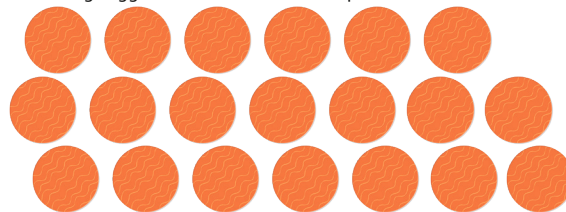
DU SKAL BRUGE: de 10 runde gruppekort og de 10 runde talkort.

Variant til de mindste: Spil kun med de runde kort eller en del heraf (f.eks. grupper og tal fra 1-6).

SPILLETS FORMÅL: At finde flest mulige par.

FORBEREDELSE:

- Kortene blandes og lægges med billedsiden nedad på bordet.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Den første spiller vender 2 kort.

- Hvis de 2 kort viser samme antal, er de et par (f. eks. tallet 2 og en gruppe, der viser 2): Barnet beholder dem og vender 2 nye kort om. Og så fremdeles.



- Hvis de 2 kort ikke viser samme antal, lægger man dem tilbage, og det er næste spillers tur.

- Vinderen er ham eller hende, der har fundet flest par.



SPIL 4: ET OBSERVATIONSSPIL HVOR MAN LÆRER OM ANTAL (SE, SORTERE, ORDNE)

ALDER: 4-6 år

ANTAL SPILLERE: 1 barn og 1 voksen

DU SKAL BRUGE: de 10 runde talkort, de 10 runde gruppekort og de 60 dyr.

SPILLETS FORMÅL: At placere det rigtige antal dyr under de tilsvarende tal.

FORBEREDELSE:

- Læg de 10 gruppekortene ved siden af hinanden i voksende rækkefølge.

Variant til de mindste: Reducer antallet af kort, så det er tilpasset barnet.

- Spred de 10 talkort ud på bordet.
- Placer dyrene i posen.



SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- Barnet kigger på gruppekortene og nævner de forskellige antal.
- Han/hun lægger det tilsvarende talkort ved siden af hvert enkelt kort.



- Barnet tager det antal dyr, der svarer til hvert enkelt tal og lægger dem under hvertpar af runde kort.



4 ИГРЫ ДЛЯ ЗНАКОМСТВА РЕБЕНКА С ЦИФРАМИ И СЧЕТОМ!

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ: 1 кубик, 4 игровых поля, 60 карточек с животными (15 кошек, 15 белок, 15 кроликов, 15 медведей) и 20 круглых карточек (10 цифр, 10 групп предметов).

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ:

- Вместе с ребенком найдите и назовите 4 животных (кошка, белка, кролик и медведь).
- Потом сделайте то же самое с цифрами и группами предметов на круглых карточках (пересчитайте их от 1 до 10).

ИГРА 1: ИГРА НА СЧЕТ

ВОЗРАСТ: 3–4 года

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ребенок и 1 взрослый

МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ: 4 игровых поля, размещенные стороной с картинками животных, и животные.



ЦЕЛЬ ИГРЫ: сосчитать и разместить 10 животных на своем поле.

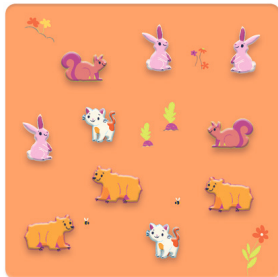
ХОД ИГРЫ:

- Ребенок считает, сколько кошек, белок, кроликов и медведей изображено на его игровом поле.

- Затем он берет такое же количество карточек с этими животными и кладет их в ряд под своим полем.



- Чтобы проверить, что он взял все нужные карточки, ребенок считает животных в ряду и выкладывает их на соответствующие картинки на своем поле: всего у него должно быть 10 животных!



ИГРА 2: ИГРА НА СОПОСТАВЛЕНИЕ ЧИСЕЛ С КАРТИНКАМИ

ВОЗРАСТ: 4–5 лет

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: от 2 до 4

МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ: 4 игровых поля, размещенные стороной с силуэтами животных, 40 животных: 10 кошек, 10 белок, 10 кроликов и 10 медведей и 1 кубик.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: первым разместить 10 животных на своем поле.

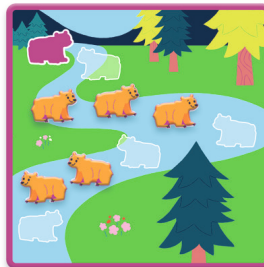
ПОДГОТОВКА:

- Каждый игрок берет поле с пейзажем и кладет его перед собой.
- Каждый игрок забирает себе нужное количество животных и кладет их рядом со своим полем.



ХОД ИГРЫ:

- Игра ведется по часовой стрелке. Первым ходит самый младший игрок, который бросает кубик.



- Выпавшее на кубике число указывает, сколько животных ему нужно разместить на своем поле.
- Затем кубик переходит к следующему игроку.
- Чтобы игрок мог заполнить свое поле до конца, на кубике должно выпасть нужное число.

Например, если игроку не хватает 2 животных, то ему на кубике должно выпасть число 2. Если на кубике выпадает любое другое число, кроме 2, игрок пропускает ход.

- Побеждает тот, кто первым заполнит свое поле.

ИГРА 3: ИГРА НА ЗАПОМИНАНИЕ

ВОЗРАСТ: 4–6 лет

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: от 2 до 4

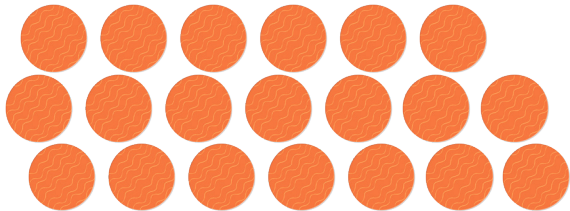
МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ: 10 круглых карточек с группами предметов и 10 круглых карточек с цифрами.

Для самых маленьких игроков: вы можете использовать только круглые карточки или взять только часть круглых карточек (например, с предметами и цифрами от 1 до 6).

ЦЕЛЬ ИГРЫ: найти наибольшее количество пар.

ПОДГОТОВКА:

- Карточки перемешиваются, затем выкладываются на стол картинкой вниз.



ХОД ИГРЫ:

- Первый игрок переворачивает 2 карточки.
- Если число на этих 2 карточках совпадает, они составляют пару (например, карточка с цифрой 2 и группой из 2 предметов): ребенок оставляет их себе и переворачивает 2 следующие карточки и так далее.



- Если число на этих 2 карточках не совпадает, он возвращает их на место и ход переходит к следующему игроку.

- Побеждает тот, кто соберет больше всего парных карточек.

ИГРА 4: ИГРА НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ, КОТОРАЯ ЗНАКОМИТ С ПОНЯТИЕМ КОЛИЧЕСТВА (НАБЛЮДАТЬ, СОРТИРОВАТЬ, НАВОДИТЬ ПОРЯДОК)

ВОЗРАСТ: 4–6 лет

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ребенок и 1 взрослый

МАТЕРИАЛ ДЛЯ ИГРЫ: 10 круглых карточек с цифрами, 10 круглых карточек с группами предметов, 60 животных.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: разместить нужное количество животных под соответствующими цифрами.

ПОДГОТОВКА:

- Выложите группы предметов рядом друг с другом в порядке возрастания.

Для самых маленьких игроков: можно уменьшить количество карточек, используемых в игре.

- Выложите 10 карточек с цифрами.
- Положите животных в мешочек.



ХОД ИГРЫ:

- Ребенок внимательно рассматривает карточки с группами предметов и называет количество предметов, изображенных на них.
- Затем рядом с каждой карточкой он кладет карточку с соответствующей цифрой.



- После этого ребенок берет из мешочка нужное количество животных на свой выбор и помещает их под каждую из пар круглых карточек.



Primo Chiffres



DJ08265



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