

Primotopo



F GB D NL E I P DK S RUS



Primotopo

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



x1



x5



x12

F Règle du jeu



3 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

UN PREMIER JEU SIMPLE ET LUDIQUE POUR APPRENDRE À SE SITUER DANS L'ESPACE.

Contenu : 1 plateau de bois, 5 jetons animaux, 12 cartes recto/verso

But du jeu : Retrouver la position des 5 animaux par rapports aux 3 éléments du décor.

Placer le plateau devant l'enfant et repérer avec lui les différents symboles :



Dessus



Dessous



Dedans

Puis nommer les différents repères :



Arbre



Brouette



Barrière

Enfin, repérer et nommer avec lui les 5 animaux :



Mouton



Lapin



Cochon



Vache



Oie

Principe du jeu :

Sur chacune des cartes, les 5 animaux sont positionnés par rapport aux repères du plateau.



Ainsi sur cet exemple :

- Le cochon est **sous** la brouette
- L'oie est **sur** la brouette

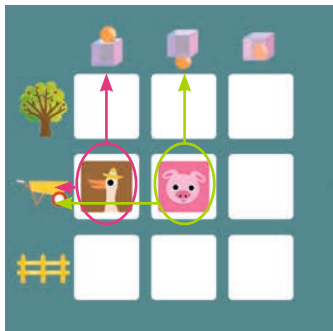
L'enfant place les jetons animaux sur le plateau en fonction de l'endroit où ils sont positionnés sur l'image.

Déroulement du jeu :

L'enfant choisit une carte qu'il place devant lui et l'adulte lui demande où se trouvent les animaux de l'image :

1. Où est le **cochon** ?
2. Où est l'**oie** ?

L'enfant repère les animaux sur la carte et tente de nommer leur position en fonction des différents repères.



Lorsqu'il pense avoir trouvé, il prend les pions-animaux et les place sur le plateau.

À la fin, il retourne la carte et peut vérifier si ses réponses sont **correctes** !





3 to 6 years



1 child/1 adult

A FUN AND SIMPLE FIRST GAME TO DEVELOP SPATIAL AWARENESS.**Contents:** 1 wooden board, 5 animal tokens and 12 double-sided cards**Aim of the game:** Determine the position of the 5 animals in relation to the 3 elements in the scene.

Position the board in front of the child and help them identify the different symbols:



On



Under



In

Then, name the different features:



Tree



Wheelbarrow



Fence

Finally, help the child identify and name the 5 animals:



Sheep



Rabbit



Pig



Cow



Goose

How the game works:

On the different cards, the 5 animals are positioned in relation to the features on the board.



In this case, for example:

- The pig is **under** the wheelbarrow
- The goose is **on** the wheelbarrow

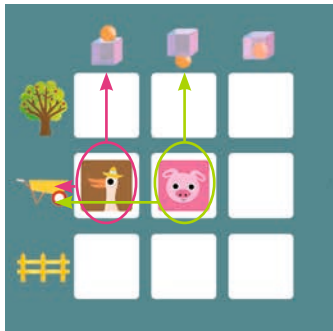
The child has to place the animal tokens on the board according to their position in the image.

How to play:

The child chooses a card and places it in front of them. The adult asks the child to find the animals in the **image**:

1. Where is the **pig**?
2. Where is the **goose**?

The child identifies the animals on the card and tries to say where they are positioned in relation to the different features.



When they think they have figured it out, the child takes the animal tokens and places them on the board.

When they have finished, they can turn the card over and check if their answers are correct!





3 bis 6 Jahre



1 Kind/1 Erwachsener

EIN EINFACHES UND AMÜSANTES SPIEL, UM ZU LERNEN, SICH RÄUMLICH ZU ORIENTIEREN.

Inhalt: 1 Holzspieltafel, 5 Tierspielsteine, 12 Karten (Vorder- und Rückseite)

Ziel des Spiels: Die Position der 5 Tiere in Bezug auf die 3 Objekte der Szenerie bestimmen.

Die Tafel vor dem Kind platzieren und gemeinsam die verschiedenen Symbole besprechen:



Auf



Unter



In

Anschließend die verschiedenen Objekte benennen:



Baum



Schubkarre



Zaun

Schließlich mit ihm die 5 Tiere benennen:



Schaf



Hase



Schwein



Kuh



Gans

Spielidee:

Auf den verschiedenen Karten sind die 5 Tiere in Bezug auf die Objekte auf der Spieltafel positioniert.



So wie in diesem Beispiel:

- Das Schwein ist **unter** der Schubkarre
- Die Gans ist **auf** der Schubkarre

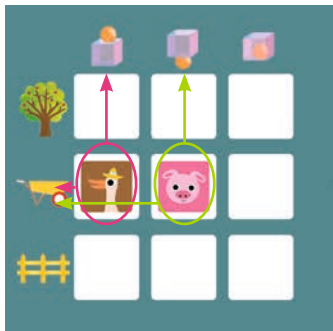
Das Kind ordnet die Tierspielsteine entsprechend der Position auf dem **Bild** auf der Spieltafel an.

Spielablauf:

Das Kind wählt eine Karte aus und legt diese vor sich ab. Der Erwachsene fragt es, wo sich die Tiere auf dem Bild befinden:

1. Wo ist das **Schwein**?
2. Wo ist die **Gans**?

Das Kind macht die Tiere auf der Karte ausfindig und versucht, ihre Position in Bezug auf die Objekte zu bestimmen.



Glaubt es, die Lösungen gefunden zu haben, nimmt es die Tierspielsteine und ordnet diese auf der Tafel an.

Am Ende dreht es die Karte um, um zu überprüfen, ob seine Antwort **richtig** ist!





3 tot 6 jaar



1 kind/1 volwassene

EEN EENVOUDIG EN LUDIEK EERSTE SPEL VOOR HET LEREN VAN RUIMTELIJKE BEGRIPPEN.**Inhoud:** 1 houten bord, 5 dierenfiches, 12 dubbelzijdige kaarten**Doel van het spel:** De positie van de 5 dieren vaststellen in verhouding tot de 3 elementen.

Plaats het bord voor het kind en zoek samen met hem de verschillende symbolen:



Op



Onder



In

Benoem vervolgens de verschillende elementen:



Boom



Kruiwagen



Hek

Zoek en benoem ten slotte samen met het kind de 5 dieren:



Schaap



Konijn



Varken



Koe



Gans

Spelprincipe:

Op de verschillende kaarten zijn de 5 dieren geplaatst in verhouding tot de elementen van het bord.



Op dit voorbeeld:

- Het varken is **onder** de kruiwagen
- De gans is **op** de kruiwagen

Het kind moet de dierenfiches op het bord leggen volgens de plaats waar de dieren zich op **de afbeelding** bevinden.

Spelverloop:

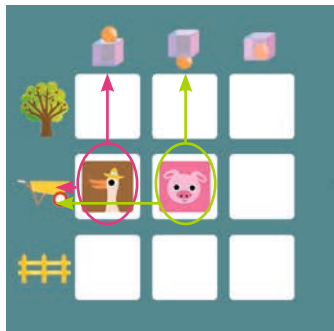
Het kind kiest een kaart en legt die voor zich neer. De volwassene vraagt waar de dieren op de afbeelding staan:

1. Waar is het **varken**?
2. Waar is de **gans**?

Het kind zoekt de dieren op de kaart en probeert hun positie te benoemen in verhouding tot de elementen.

Als hij denkt dat hij het weet, pakt hij de dierenfiches en legt ze op het bord.

Aan het eind draait het kind de kaart om en controleert of zijn antwoorden **juist** zijn!



E Reglas del juego



De 3 a 6
años



1 niño/1 adulto

UN PRIMER JUEGO LÚDICO Y SENCILLO PARA APRENDER A SITUARSE EN EL ESPACIO.

Contenido: 1 tablero de madera, 5 fichas animales, 12 cartas ilustradas por el lado anverso y reverso

Objetivo del juego: identificar la posición de los 5 animales con respecto a los 3 componentes del decorado.

Colocar el tablero delante del niño e identificar con él los distintos símbolos:



Encima



Debajo



Dentro/En

Después, nombrar los distintos puntos de referencia:



Árbol



Carretilla



Valla

Por último, identificar y nombrar con el niño los 5 animales:



Cordero



Conejo



Cerdo



Vaca



Oca

Bases del juego:

En las diferentes cartas, los 5 animales están situados en relación con los puntos de referencia.



Así, en este ejemplo:

- El cerdo está **debajo de** la carretilla
- La oca está **encima de** la carretilla

El niño coloca las fichas animales sobre el tablero en función del lugar en el que estos aparezcan colocados en la imagen.

Desarrollo del juego:

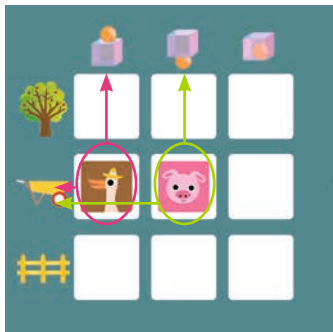
El niño elige una carta y la coloca delante de él. A continuación, el adulto le pregunta dónde están situados los animales que aparecen en la imagen:

1. ¿Dónde está el **cerdo**?
2. ¿Dónde está la **oca**?

El niño identifica los animales sobre la carta e intenta decir en qué posición se encuentran teniendo en cuenta los puntos de referencia.

Cuando el niño cree saber la respuesta, coge las fichas animales y las coloca sobre el tablero.

Al terminar, da la vuelta a la carta para comprobar si sus respuestas son correctas.



I Regole del gioco



Da 3 a 6
anni



1 bambino/1 adulto

UN PRIMO GIOCO SEMPLICE E LUDICO PER IMPARARE A POSIZIONARSI NELLO SPAZIO.

Contenuto: 1 tabellone di legno, 5 gettoni animale, 12 carte fronte/retro

Scopo del gioco: ritrovare la posizione dei 5 animali rispetto ai 5 elementi della scenografia.

Collocare il tabellone davanti al bambino e identificare insieme a lui i vari simboli:



Sopra



Sotto



Dentro

Quindi, nominare i diversi punti di riferimento:



Albero



Carriola



Staccionata

Infine, identificare e attribuire un nome ai 5 animali:



Pecora



Coniglio



Maiale



Mucca



Oca

Principio del gioco:

Sulle varie carte, vengono posizionati i 5 animali rispetto ai contrassegni del tabellone.



Quindi, in questo esempio:

- Il maiale è **sotto** la carriola
- L'oca è **sopra** la carriola

Il bambino dovrà posizionare i gettoni animale sul tabellone in funzione del luogo dove sono posizionati sull'immagine.

Svolgimento del gioco:

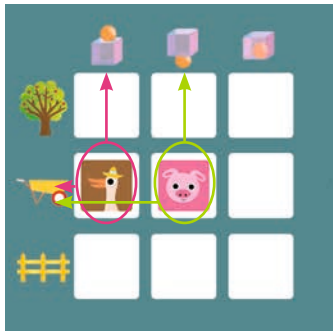
Il bambino sceglie una carta che colloca davanti a sé; l'adulto gli chiederà dove si trovino gli animali nell'immagine:

1. Dov'è il **maiale**?
2. Dov'è l'**oca**?

Il bambino individua gli animali sulla carta e cerca di indicare il nome delle loro posizioni in funzione dei vari contrassegni.

Quando pensa di averlo trovato, prende i gettoni animale e li colloca sul tabellone.

Al termine gira la carta e può verificare se le sue risposte sono corrette!





3 a 6 anos



1 criança / 1 adulto

UM JOGO SIMPLES E LÚDICO PARA APRENDER A SITUAR-SE NO ESPAÇO.

Conteúdo: 1 tabuleiro de madeira, 5 peças quadradas com animais, 12 cartas impressas na frente e nas costas

Objetivo do jogo: posicionar os 5 animais no tabuleiro em relação aos 3 elementos de referência da paisagem.

Colocar o tabuleiro em frente à criança e identificar com ele os seguintes símbolos:



Por cima



Por baixo



Dentro (no interior)

Em seguida designar os elementos de referência:



Árvore



Carrinho de mão



Vedação

Por último, identificar e dizer o nome dos 5 animais juntamente com a criança:



Carneiro



Coelho



Porco



Vaca



Ganso

Princípio do jogo:

Posicionar os 5 animais em cada carta relativamente aos elementos de referência impressos no tabuleiro.



Assim, na imagem ao lado:

- O porco está **por baixo** do carrinho de mão
- O ganso está **por cima** do carrinho de mão

A criança deve inserir as peças com os animais no tabuleiro, no lugar correspondente ao que se encontram na imagem.

Como jogar:

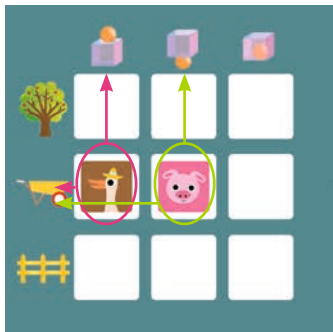
A criança escolhe uma carta que pousa à sua frente e o adulto pergunta-lhe onde estão os animais da imagem:

1. Onde está o **porco**?
2. Onde está o **ganso**?

A criança localiza os animais na carta e tenta designar a posição respetiva em função dos elementos de referência.

Quando a criança acha que descobriu a solução, pega nas peças com os animais e insere-as no tabuleiro.

No final, ela volta a carta para ver a solução correta e verificar se acertou!





3-6 år



1 barn/1 voksen

ET NEMT OG SJOVT SPIL FOR DE ALLERMINDSTE, DER LÆRER AT PLACERE SIG I RUMMET.**Indhold:** 1 træplade, 5 dyrebrikker, 12 kort med for- og bagside**Spillets formål:** At finde de 5 dyrs placering i forhold til 3 elementer i udsmykningen.

Læg pladen foran barnet, og find de forskellige symboler sammen med ham eller hende:



Over



Under



Indeni

Benævn derefter de forskellige pejlemærker:



Træ



Trillebør



Hegn

Find og benævn slutteligt de 5 dyr sammen med barnet:



Får



Kanin



Gris



Ko



Gås

Spillets princip:

De 5 dyr er placeret forskelligt i forhold til pejlemærkerne på de forskellige kort.



På dette eksempel:

- Grisen befinder sig **under** trillebøren
- Gåsen befinder sig **over** trillebøren

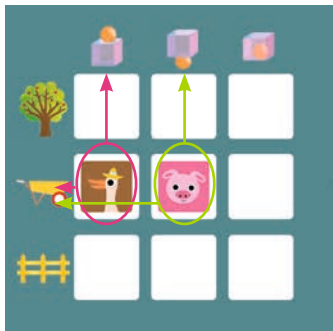
Barnet lægger dyrebrikkerne på pladen, sådan som de er placeret på billedet.

Sådan foregår spillet:

Barnet vælger et kort og lægger det foran sig, og den voksne spørger, hvor dyrene er på **billedet**:

1. Hvor er **grisen**?
2. Hvor er **gåsen**?

Barnet finder dyrene på kortet og forsøger at forklare, hvor de er placeret i forhold til de forskellige pejlemærker.



Når han eller hun mener at have fundet ud af det, tager han/hun dyrebrikkerne og placerer dem på pladen.

Til sidst vender han/hun kortet om og tjekker, om svarene er **korrekte!**



S Spelregler



3 till 6 år



1 barn/1 vuxen

ETT FÖRSTA ENKELT OCH ROLIGT SPEL FÖR ATT LÄRA SIG OM VAR MAN BEFINNER SIG.

Innehåll: 1 träplatta, 5 djurbrickor, 12 kort med fram- och baksida

Spelets mål: Hitta de var de 5 djuren befinner sig i förhållande till de 3 riktmärkena.

Lägg träplattan framför barnet och gå igenom de olika symbolerna med barnet:



På



Under



I/Inuti

Namnge sedan de olika riktmärkena:



Träd



Skottkärra



Staket

Avsluta med att gå igenom och namnge de 5 olika djuren med barnet:



Får



Kanin



Gris



Ko



Gås

Spelprinciper:

På de olika korten är de 5 djuren placerade utifrån de olika riktmärkena på plattan.



I det här exemplet är:

- barnet **under** skottkärran
- gåsen **på** skottkärran

Barnet placerar djurbrickorna på spelplattan utifrån var de befinner sig på bilden.

Spelets gång:

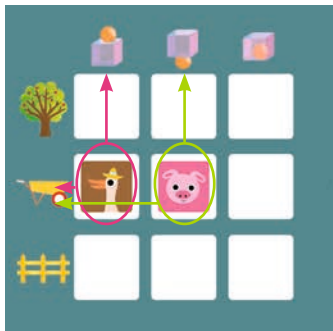
Barnet väljer ett kort som hen lägger framför sig och den vuxna frågar var djuren befinner sig på **kortet**:

1. Var är **grisen**?
2. Var är **gåsen**?

Barnet lokaliserar djuren på kortet och försöker säga var de befinner sig i förhållande till de olika riktmärkena.

När barnet tror sig ha hittat rätt tar hen djurbrickorna och placerar dem på plattan.

Till sist vänder barnet på kortet för att kontrollera om hens svar är **rätt!**





3–6 лет



1 ребенок/1 взрослый

ПРОСТАЯ И ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИГРА, КОТОРАЯ УЧИТ РЕБЕНКА ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ.

Игровой комплект: 1 деревянное игровое поле, 5 фишек с животными, 12 двухсторонних карточек

Цель игры: определить местоположение 5 животных по отношению к 3 предметам.

Положите игровое поле перед ребенком и вместе найдите на нем различные символы:



На



Под



В/Внутри

Затем перечислите названия предметов, изображенных на игровом поле:



Дерево



Тележка



Забор

После этого вместе с ребенком найдите и назовите 5 животных:



Овечка



Кролик



Свинья



Корова



Гусь

Принцип игры:

На карточках изображены 5 животных, расположенных определенным образом по отношению к предметам на игровом поле.



Например:

- Свинья находится **под** тележкой.
- Гусь находится **на** тележке.

Ребенок размещает фишки с животными на игровом поле в соответствии с их расположением на картинке.

Ход игры:

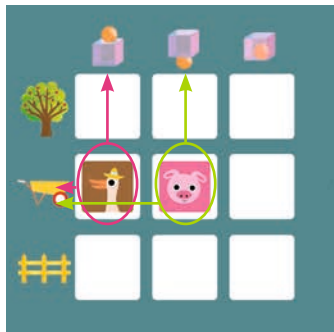
Ребенок выбирает карточку и кладет ее перед собой, а взрослый просит его описать расположение животных на **картинке**:

1. Где находится **свинья**?
2. Где находится **гусь**?

Ребенок находит животных на карточке и описывает их местоположение по отношению к различным предметам.

Затем он берет фишки животных и размещает их на игровом поле.

В конце ребенок переворачивает карточку и проверяет, **правильно** ли он выполнил задание.



DJ08328

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões.
Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France