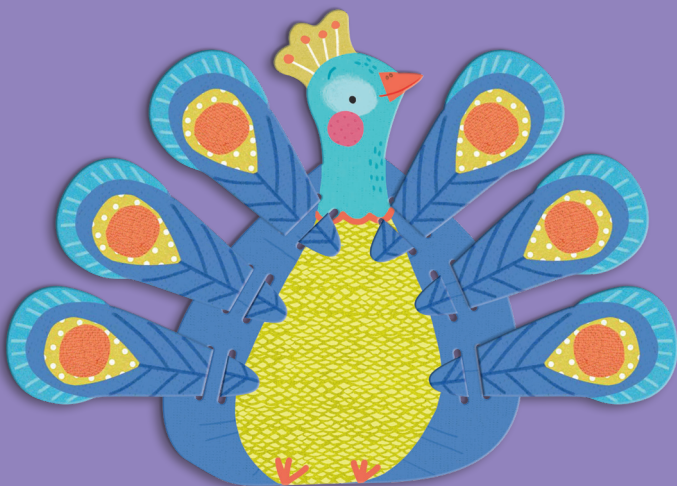


Primo ludo

1 2 3



2 1/2
ans - years



Fr Primo ludo

- 1 enfant/1 adulte ou 2 joueurs

À partir de 2 ans et demi

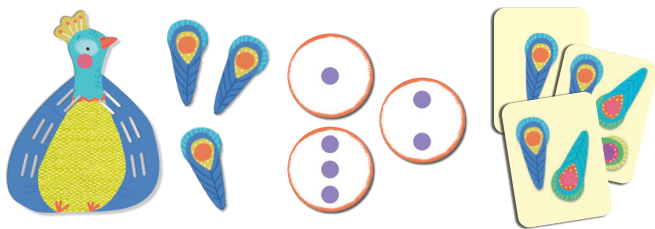
- **Un jeu simple et ludique pour démarrer le dénombrement de 1 à 3.** Deux modes de jeux : un premier mode « apprentissage » pour découvrir et comprendre la notion du dénombrement tout seul avec un adulte et un deuxième mode « jeu de rapidité » pour 2 joueurs.

- **Contenu :** 1 set de 3 cartes rondes numérotées de 1 à 3 (recto : chiffres/verso : points), 2 paons, 2 sets de 6 plumes, 24 cartes.

Mode apprentissage :

But du jeu : Compléter son oiseau avec 6 plumes.

Préparation du jeu : Placer 1 paon devant l'enfant et placer un set de 6 plumes à côté. Placer au centre de la table les 3 cartes rondes (côté chiffres pour commencer, puis côté points). Ces cartes doivent être accessibles à l'enfant. Poser à côté le tas de cartes «plumes», face cachée.



Principe du jeu : Sur les cartes se trouvent des plumes en quantités différentes, de 1 à 3. L'adulte retourne la première carte et demande à l'enfant : «Combien vois-tu de plumes ?» L'enfant compte les plumes et tape sur la carte ronde correspondant au résultat.

- Si c'est correct : l'enfant peut prendre une plume et l'insérer sur le corps de son paon.
 - Si l'enfant s'est trompé, recompter avec lui les plumes présentes sur la carte et chercher ensemble à quelle carte ronde correspond ce résultat. L'enfant ne prend pas de plume.
- Puis l'adulte retourne une nouvelle carte et ainsi de suite.

Fin du jeu : Dès que le paon est complété avec ses 6 plumes, c'est gagné !



Mode jeu de rapidité :

Préparation du jeu :

Placer les 3 cartes rondes (côté chiffres ou constellations) au centre des joueurs. Poser à côté le tas de cartes carrées, face cachée.

NB : les cartes rondes doivent être facilement accessibles à tous les joueurs, les cartes carrées doivent être bien visibles de tous.

Chaque joueur prend un paon et un set de 6 plumes qu'il pose devant lui.

Déroulement du jeu : Un joueur retourne la première carte carrée. Cette carte montre un certain nombre de plumes. Le premier joueur à taper sur sa carte ronde dont le chiffre correspond au nombre de plumes dessinées sur la carte retournée remporte une plume. Il la place sur son oiseau.

Puis une nouvelle carte est retournée, et ainsi de suite. Si un joueur se trompe, il rend une plume précédemment gagnée (s'il en a) et on retourne une nouvelle carte.

Fin du jeu : Le premier joueur à avoir placé 6 plumes sur son oiseau remporte la partie.



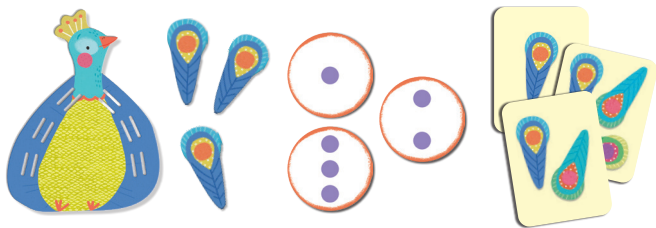
Primo ludo

- 1 child/1 adult or 2 players
Suitable for ages 2½ and over
- **A fun and simple game to learn to count from 1 to 3.** Two game modes: a “learning” mode where children can learn about the concept of counting with an adult, and a “speed game” mode for 2 players.
- **Contents:** One set of 3 cards numbered 1 to 3 (front: numbers/back: dots), 2 peacocks, 2 sets of 6 feathers, 24 cards.

Learning mode:

Aim of the game: To add all 6 feathers to your bird.

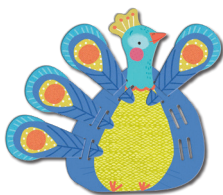
Getting the game ready: Place 1 peacock in front of the child and a set of 6 feathers to one side. Put the 3 round cards in the middle of the table (number side up to begin with, then dot side up). These cards must be within the child’s reach. Place the square cards in a pile face down to one side.



How to play: Each square card shows between 1 and 3 feathers. The adult turns over the first card and asks the child: “How many feathers can you see?” The child counts the feathers and taps the round card that shows the number they have counted.

- If they are right, the child takes a feather and adds it to their peacock's body.
 - If they make a mistake, the adult counts the feathers on the card with them again and helps them to find the round card showing the correct number. The child does not pick up any feathers.
- Then the adult turns over another card, and the game continues.

End of the game: When all 6 feathers have been added to the peacock, you've won!



Speed game mode:

Getting the game ready: Place the 3 round cards (number or dot side up) in the middle of the players. Place the square cards face down to one side.

NB: all players must be able to reach every round card and see all the square cards.

Each player takes a peacock and a set of 6 feathers, which they place in front of them.

Playing the game: A player turns over the first square card to reveal a number of feathers. The first player to tap the round card that shows how many there are wins a feather. They place it on their bird. Then a new card is turned over, and so on.

If a player makes a mistake, they must give up one of the feathers they have already won (if they have any) and a new card is turned over.

End of the game: The first player to place 6 feathers on their bird wins the game.

D Primo ludo

- 1 Kind/1 Erwachsener oder 2 Spieler
Ab 2,5 Jahren

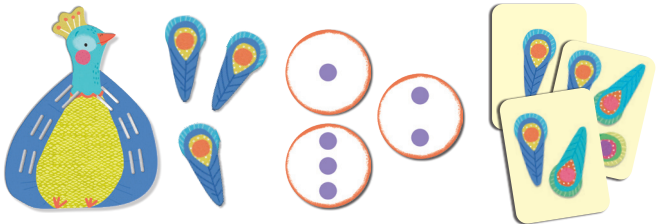
- **Ein einfaches und lustiges Spiel, um mit dem Zählen von 1 bis 3 zu beginnen.** 2 Spielweisen:
als Lernspiel: Das Kind entdeckt mit Hilfe eines Erwachsenen das Zählen und versteht, wie es geht. Bei der zweiten Spielweise geht es um Reaktionsgeschwindigkeit (für 2 Spieler).

- **Inhalt:** 1 Satz mit 3 runden Karten, nummeriert von 1 bis 3 (Vorderseite: Zahlen/Rückseite: Punkte), 2 Pfau, 2 Sätze mit 6 Federn, 24 Karten.

Als Lernspiel:

Ziel des Spiels: seinen Vogel mit 6 Federn verzieren.

Spielvorbereitung: 1 Pfau wird vor das Kind gelegt. Daneben wird ein Satz mit 6 Federn platziert. Die 3 runden Karten werden in die Tischmitte gelegt (zuerst die Zahlenseite, dann die Punktseite). Diese Karten müssen für das Kind erreichbar sein. Der Stapel mit den quadratischen Karten wird verdeckt daneben gelegt.



Spielprinzip: Auf den Karten sind 1 bis 3 Federn abgebildet. Der Erwachsene dreht die erste Karte um und fragt das Kind: „Wie viele Federn siehst du?“ Das Kind zählt die Federn und tippt auf die runde Karte, auf der das Ergebnis abgebildet ist.

- Wenn es richtig ist, kann das Kind eine Feder nehmen und sie in den Körper seines Pfau stecken.
- Wenn sich das Kind geirrt hat, wird noch einmal gemeinsam die Anzahl der auf der Karte abgebildeten Federn gezählt und herausgefunden, auf welcher runden Karte das Ergebnis abgebildet ist. Das Kind nimmt keine Feder.

Dann dreht der Erwachsene eine neue Karte um und so weiter.

Spielende: Sobald der Pfau alle 6 Federn hat, ist das Spiel gewonnen!



Als Reaktionsspiel:

Spielvorbereitung: Die 3 runden Karten (Zahlen- oder Bildseite) werden in die Mitte der Spieler gelegt. Der Stapel mit den quadratischen Karten wird verdeckt daneben gelegt.

Hinweis: Die runden Karten müssen für alle Spieler leicht erreichbar sein, die quadratischen Karten müssen für alle sichtbar sein. Jeder Spieler nimmt einen Pfau sowie einen Satz mit 6 Federn und legt sie vor sich hin.

Spielverlauf: Ein Spieler dreht die erste quadratische Karte um. Diese Karte zeigt eine bestimmte Anzahl von Federn. Der Spieler, der zuerst auf seine runde Karte tippt, deren Zahl mit der Anzahl der Federn auf der aufgedeckten Karte übereinstimmt, gewinnt eine Feder. Er legt sie auf seinen Vogel.

Dann wird eine neue Karte umgedreht und so weiter. Wenn sich ein Spieler irrt, gibt er eine zuvor gewonnene Feder zurück (falls er eine hat) und eine neue Karte wird aufgedeckt.

Spielende: Gewonnen hat der Spieler, der als Erster 6 Federn auf seinen Vogel gelegt hat.

Es Primo ludo

- 1 niño/1 adulto o 2 jugadores

A partir de 2 años y medio

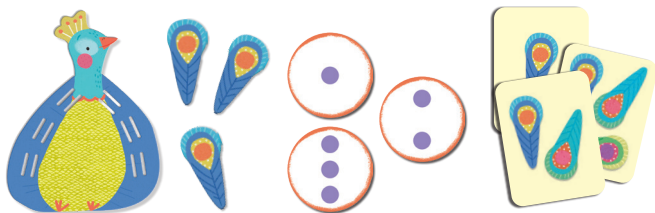
- **Un juego sencillo y divertido para empezar a contar de 1 a 3.** Dos modalidades de juego: una primera modalidad didáctica para descubrir y comprender la noción de recuento solo o con un adulto, y una segunda modalidad de juego de velocidad para 2 jugadores.

- **Contenido:** 1 juego de 3 cartas redondas numeradas del 1 al 3 (anverso: números/reverso: puntos), 2 pavos reales, 2 juegos de 6 plumas, 24 cartas.

Modalidad de aprendizaje:

Objetivo del juego: Completar el pájaro con 6 plumas.

Preparación del juego: se coloca 1 pavo real delante del niño y un juego de 6 plumas a su lado. Se ponen las 3 cartas redondas en el centro de la mesa (primero el lado del número y luego el de los puntos). Estas cartas deben estar al alcance del niño. Coloca el montón de cartas cuadradas al lado, boca abajo.



Lógica del juego: en las cartas hay plumas en diferentes cantidades, de 1 a 3. El adulto da la vuelta a la primera carta y pregunta al niño: «¿Cuántas plumas ves?» El niño cuenta las plumas y toca la carta redonda correspondiente al resultado.

- Si es correcto: el niño puede coger una pluma e introducirla en el cuerpo de su pavo real.
- Si el niño se ha equivocado, contad de nuevo las plumas de la carta y averigüad juntos qué carta redonda corresponde a este resultado. El niño no coge una pluma.

A continuación, el adulto da la vuelta a una nueva carta y así sucesivamente.

Fin de la partida: se gana la partida en cuanto se completa el pavo real con sus 6 plumas.



Modalidad de juego de velocidad:

Preparación del juego: coloca las 3 cartas redondas (del lado del número o de la constelación) en medio de los jugadores. Coloca el montón de cartas cuadradas al lado, boca abajo.

Atención: las cartas redondas deben estar al alcance de todos los jugadores, mientras que las cartas cuadradas deben ser claramente visibles para todos.

Cada jugador escoge un pavo real y un juego de 6 plumas, que se pone delante.

Desarrollo del juego: un jugador da la vuelta a la primera carta cuadrada. Esta carta muestra un número de plumas. El primer jugador que toque su carta redonda cuyo número corresponda al número de plumas dibujadas en la carta girada gana una pluma, que coloca en su pájaro. A continuación, se da la vuelta a una nueva carta, y así sucesivamente.

Si un jugador se equivoca, devuelve una pluma ganada anteriormente (si tiene alguna) y se vuelve a girar una nueva carta.

Fin de la partida: gana la partida el primer jugador que consiga reunir las 6 plumas de su pavo real.

It Primo ludo

- 1 bambino/1 adulto o 2 giocatori

A partire da 2 anni e mezzo

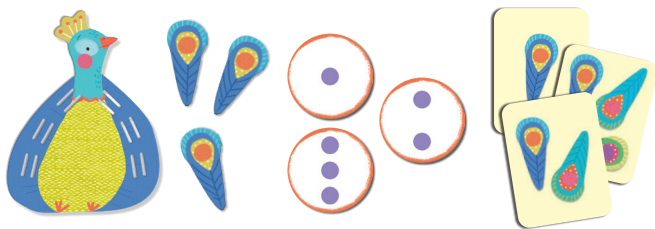
- **Un gioco semplice e divertente per iniziare a contare da 1 a 3.** 2 modalità di gioco: una prima modalità «apprendimento» per scoprire e comprendere da soli la nozione di numerazione con un adulto e una seconda modalità «gioco di velocità» per 2 giocatori.

- **Contenuto:** 1 mazzetto da 3 carte rotonde numerate da 1 a 3 (fronte: numeri/retro: punti), 2 pavoni, 2 mazzetti da 6 piume, 24 carte.

Modalità apprendimento:

Scopo del gioco: Completare il proprio uccellino con 6 piume.

Preparazione del gioco: Posizionare 1 pavone davanti al bambino e un mazzetto di 6 piume a lato. Posizionare al centro del tavolo le 3 carte rotonde (lato con i numeri per iniziare, poi lato punti). Queste carte devono essere accessibili al bambino. Posizionare a lato il mazzo di carte, a faccia in giù.



Principio del gioco:

Sulle carte si trovano piume in quantità differenti, da 1 a 3. L'adulto gira la prima carta e chiede al bambino: «Quante piume vedi?». Il bambino conta le piume e tocca la carta rotonda corrispondente al risultato.

- Se è corretto: il bambino può prendere una piuma e inserirla sul corpo del suo pavone.
- Se il bambino sbaglia, ricontare con lui le piume presenti sulla carta e cercare insieme a quale carta rotonda corrisponde questo risultato. Il bambino non prende nessuna piuma.

A questo punto, l'adulto gira una nuova carta e così via.

Fine del gioco: Quando il pavone è completo con le 6 piume, la partita è vinta!



Modalità gioco di velocità:

Preparazione del gioco: Posizionare le 3 carte rotonde (lato con i numeri o costellazioni) al centro dei giocatori. Posizionare a lato il mazzo di carte quadrate, a faccia in giù.

NB: le carte rotonde devono essere facilmente accessibili a tutti i giocatori, le carte quadrate devono essere ben visibili a tutti.

Ciascun giocatore prende un pavone e un mazzetto di 6 piume, collocandole davanti a sé.

Svolgimento del gioco: Un giocatore gira la prima carta quadrata. Questa carta mostra un certo numero di piume. Il primo giocatore a toccare la sua carta rotonda la cui cifra corrisponde al numero di piume disegnate sulla carta girata, vince una piuma. La posiziona sul suo uccellino.

Quindi, viene girata una nuova carta e così via.

Se un giocatore sbaglia, restituisce una piuma ottenuta in precedenza (se ne possiede) e si gira una nuova carta.

Fine del gioco: Il primo giocatore a posizionare 6 piume sul suo uccellino vince la partita.

Pt Primo ludo

- 1 criança/1 adulto ou 2 jogadores

A partir de 2 anos e meio

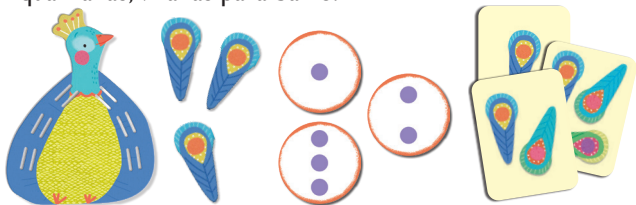
- **Um jogo simples e lúdico para começar a contar de 1 a 3.** 2 modos de jogo: um primeiro modo «aprendizagem» para descobrir e entender o conceito de contar sozinho com um adulto e um segundo modo «jogo de rapidez» para 2 jogadores.

- **Conteúdo:** 1 conjunto de 3 cartas redondas numeradas de 1 a 3 (frente: números/verso: pontos), 2 pavões, 2 conjuntos de 8 penas e 24 cartas.

Modo «aprendizagem»:

Objetivo do jogo: completar o seu pássaro com 6 penas.

Preparação do jogo: coloque 1 pavão à frente da criança e um conjunto de 6 penas ao seu lado. Coloque as 3 cartas redondas (viradas do lado dos números para começar e depois do lado dos pontos) no centro da mesa. Estas cartas devem ser acessíveis à criança. Coloque ao seu lado a pilha de cartas quadradas, viradas para baixo.



Princípio do jogo: as cartas apresentam penas em diferentes quantidades, de 1 a 3. O adulto vira a primeira carta e pergunta à criança: «Quantas penas vê?»». A criança conta as penas e toca na carta redonda correspondente ao resultado.

- Se tiver acertado, a criança pode pegar numa pena e colocá-la no corpo do seu pavão.
 - Se a criança não tiver acertado, conte novamente com ela as penas presentes na carta e procurem em conjunto que carta redonda corresponde a este resultado. A criança não pega numa pena.
- Depois, o adulto vira uma nova carta e assim sucessivamente.

Fim do jogo: o jogo termina quando a criança colocar as 6 penas no seu pavão!



Modo «jogo de rapidez»:

Preparação do jogo: coloque as 3 cartas redondas (viradas do lado dos números ou das constelações) no centro dos jogadores. Coloque ao seu lado a pilha de cartas quadradas, viradas para baixo.

Nota: as cartas redondas devem ser facilmente acessíveis a todos os jogadores e as cartas quadradas devem ser visíveis a todos.

Cada jogador escolhe um pavão e um conjunto de 6 penas que coloca à sua frente.

Decorrer do jogo: um jogador vira a primeira carta quadrada. Esta carta apresenta determinado número de penas. O primeiro jogador a tocar na sua carta redonda cujo número corresponde ao número de penas desenhadas na carta virada ganha uma pena. Coloca-a no seu pássaro.

Depois, é virada uma nova carta e assim sucessivamente. Se um jogador não tiver acertado, devolve uma pena ganha anteriormente (se tiver alguma) e é virada uma nova carta.

Fim do jogo: o primeiro jogador a ter colocado 6 penas no seu pássaro ganha o jogo.



Primo Iudo

- 1 kind/1 volwassene of 2 spelers

Vanaf tweeënhalf jaar

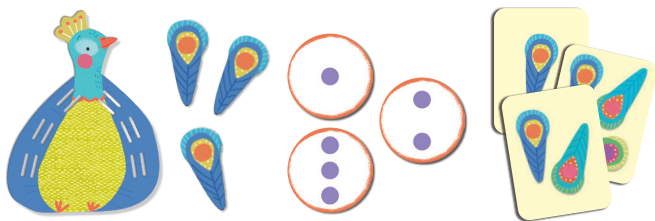
- **Een eenvoudig en leuk spel om van 1 tot 3 te leren tellen.** 2 spelvormen: een leermodus om zelfstandig het tellen te ontdekken en te begrijpen, samen met een volwassene, en een snelheidsmodus voor 2 spelers.

- **Inhoud:** 1 set van 3 ronde kaarten, genummerd van 1 tot en met 3 (achterzijde: cijfers/voorzijde: punten), 2 pauwen, 2 sets van 6 veren, 24 kaarten.

Leermodus:

Doel van het spel: Je pauw compleet maken met 6 veren.

Vorbereiding van het spel: Leg 1 pauw voor het kind neer en leg er een set van 6 veren naast. Leg de 3 ronde kaarten in het midden van de tafel (eerst met de cijfers zichtbaar en daarna de punten). Het kind moet goed bij deze kaarten kunnen. Leg de stapel met vierkante kaarten er gesloten naast.



Spelprincipe: Op de kaarten staat een aantal veren, variërend van 1 tot 3. De volwassene draait de eerste kaart om en vraagt aan het kind: 'Hoeveel veren zie je?' Het kind telt de veren en tikt de ronde kaart aan waarop het juiste aantal staat.

- Dit klopt: het kind mag een veer pakken en in zijn pauw steken. het juiste aantal. Het kind mag geen veer pakken.
 - Dit klopt niet: tel samen nogmaals het aantal veren op de kaart en zoek samen naar de ronde kaart met het juiste aantal. Het kind mag geen veer pakken.
- De volwassene draait daarna een nieuwe kaart om en zo gaat het spel verder.

Einde van het spel: Als de pauw al zijn 6 veren heeft, is het spel gewonnen!



Snelheidsmodus:

Vorbereiding van het spel: Leg de 3 ronde kaarten (kant met de cijfers of een combinatie) in het midden van de spelers. Leg de stapel met vierkante kaarten er gesloten naast.

NB: alle spelers moeten gemakkelijk bij de ronde kaarten kunnen en de vierkante kaarten moeten voor iedereen goed zichtbaar zijn.

Elke speler pakt een pauw en een set van 6 veren en legt deze voor zich neer.

Verloop van het spel: Een e speler draait de eerste vierkante kaart om. Op deze kaart staat een bepaald aantal veren. De speler die als eerste de ronde kaart aantikt waarop het cijfer staat dat overeenkomt met het aantal veren op de omgedraaide kaart, wint een veer. Hij mag de veer in zijn pauw steken. Daarna wordt er weer een nieuwe kaart omgedraaid en zo gaat het spel verder.

Als een speler zich vergist, moet hij een eerder gewonnen veer (als hij die heeft) teruggeven en wordt er weer een nieuwe kaart omgedraaid.

Einde van het spel: De speler wiens pauw als eerste 6 veren heeft, wint het spel.

Sv Primo ludo

- 1 barn/1 vuxen eller 2 spelare

Från 2 1/2 år

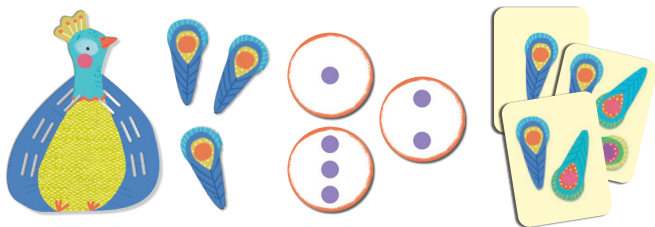
- **Ett enkelt och roligt spel för att lära sig räkna från 1 till 3.** Två spellägen: ett första "inlärningsläge" för att upptäcka och förstå hur man räknar på egen hand med en vuxen och ett andra "snabbhetsläge" för 2 spelare.

- **Innehåll:** 1 set med 3 runda kort som är numrerade från 1 till 3 (framsida: siffror/baksida: punkter), 2 påfåglar, 2 set med 6 fjädrar, 24 kort.

Inlärningsläge:

Spelets mål: Komplettera sin fågel med 6 fjädrar.

Spelförberedelser: Placera 1 påfågel framför barnet och placera ett set med 6 fjädrar bredvid. Placera de 3 runda korten mitt på bordet (med siffersidan till att börja med och sedan på sidan med punkter). Barnet måste kunna nå dessa kort. Lägg dem bredvid de fyrkantiga korten med framsidan dold.



Spelets grundregler: På kortet finns det fjädrar i olika antal, från 1 till 3. Den vuxna personen vänder det första kortet och frågar barnet: "Hur många fjädrar ser du?" Barnet räknar antalet fjädrar och knackar på det runda kortet som matchar resultatet.

- Om det är rätt kan barnet ta en fjäder och sätta fast det på sin påfågel.
- Om barnet tog fel, räknar ni tillsammans antalet fjädrar på kortet och letar tillsammans efter vilket runt kort det motsvarar. Barnet får ingen fjäder. Sedan vänder den vuxne på ett nytt kort och så vidare.

Spelets slut: Så snart en påfågel är klar med sina 6 fjädrar är segern vunnen!



Snabbhetsläge:

Spelförberedelser: Placera de 3 runda korten (med siffrorna eller punkterna) mitt mellan spelarna. Lägg dem bredvid de fyrkantiga korten med framsidan dold.

OBS!: de runda korten måste vara lättillgängliga för alla spelare, de fyrkantiga korten måste synas tydligt för alla. Varje spelare väljer en påfågel och ett set med 6 fjädrar och lägger dem framför sig.

Så här går spelet till: En spelare vänder det första fyrkantiga kortet. Detta kort visar ett visst antal fjädrar. Den första spelaren som knackar på sitt runda kort vars nummer motsvarar antalet fjädrar som syns på det vända kortet, vinner en fjäder. Hen placerar den på sin fågel.

Sedan vänder man på ett nytt kort och så vidare. Om en spelare tar fel ger hen tillbaka en fjäder som hen vunnit tidigare (om hen har vunnit någon) och vänder sedan på ett nytt kort.

Spelets slut: Den första spelaren som har placerat 6 fjädrar på sin fågel vinner spelomgången.

Da Primo ludo

- 1 barn/1 voksen eller 2 spillere

Fra 2½ år

- **Et sjovt, enkelt spil for at lære at tælle fra 1 til 3.**

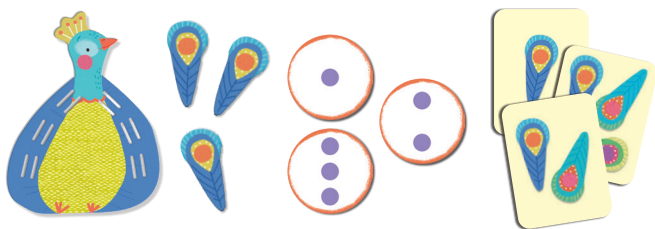
2 spillemåder: læringsspillet, hvor barnet opdager og lærer at forstå tal, og lynspillet til 2 spillere.

- **Indhold:** 1 sæt med 3 runde kort med tal fra 1 til 3 (forside: tal/bagside: point), 2 påfugle, 2 sæt med 6 fjer, 24 kort.

Læringsspil:

Målet med spillet: At gøre fuglen færdig med de 6 fjer.

Forberedelse af spillet: Læg 1 påfugl foran barnet, og anbring et sæt med 8 fjer ved siden af. Anbring de 3 runde kort par midt på bordet (siden med tallene opad i begyndelsen, siden med antal points på et senere tidspunkt). Disse kort skal være let tilgængelige for barnet. Læg de firkantede kort med billedsiden nedad ved siden af.



Spillets princip: Der vises et forskelligt antal fjer på kortene fra 1 til 3. Den voksne vender det første kort og spørger barnet: "Hvor mange fjer kan du se?" Barnet tæller sine fjer og banker på det runde kort, der svarer til resultatet.

- Hvis det er rigtigt, kan barnet tage en fjer op og sætte den på påfuglens krop.
- Hvis det er forkert, skal I tælle fjerene igen på kortet sammen og prøve at finde det runde kort, der svarer til resultatet. Barnet må her ikke tage en fjer op.

Derefter vender den voksne et nyt kort osv.

Spillets afslutning: Når påfuglen har fået alle sine 6 fjer på, er spillet forbi!



Lynspil:

Forberedelse af spillet: Læg de 3 runde kort (siden med tal eller fjer) midt på bordet. Anbring de firkantede kort i en bunke med billedsiden nedad ved siden af.

NB: De runde kort skal være let tilgængelige for alle spillere, og de firkantede kort skal være synlige for alle.

Hver spiller tager en påfugl og et sæt med 6 fjer, som han/hun placerer foran sig.

Spillets gang: En spiller vender det første firkantede kort. Kortet viser et bestemt antal fjer. Den første spiller, der banker på sit runde kort, hvis tal svarer til antallet af fjer på det firkantede kort, får en fjer. Fjeren på fuglen.

Derefter vendes et nyt firkantet kort osv.

Hvis en spiller tager fejl, skal han/hun aflevere en fjer, som tidligere er vundet (hvis der er vundet en tidligere).

Spillets afslutning: Vinderen er den første spiller, der har sat 6 fjer på sin fugl.



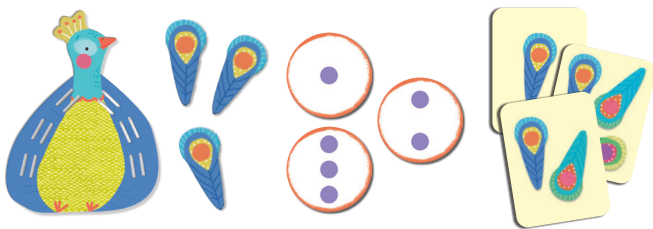
Primo ludo

- 1 ребенок и 1 взрослый или 2 игрока
Начиная с 2 с половиной лет
- Простая и интересная игра для обучения счету от 1 до 3. Два варианта игры: «первые шаги» для обучения ребенка счету при участии взрослого и «игра на скорость» для 2 игроков.
- В комплекте: 1 набор из 3 жетонов с числами от 1 до 3 (цифры на лицевой стороне и точки на обратной), 2 павлина, 2 набора из 6 перьев, 24 карточки.

Вариант «первые шаги»

Цель игры: собрать для своей птицы 6 перьев.

Подготовка к игре. Положите 1 павлина перед ребенком, а рядом положите набор из 6 перьев. Выложите в центре стола 3 жетона (для начала цифрами вверх, а затем точками вверх) так, чтобы ребенок мог легко до них дотянуться. Рядом положите стопку карточек лицевой стороной вниз.



Принцип игры. На карточках изображены перья в разных количествах: от 1 до 3. Взрослый открывает первую карточку и спрашивает у ребенка: «Сколько здесь перьев?» Ребенок считает перья и ударяет по жетону с соответствующим числом.

- Если ребенок ответил правильно, он может взять одно перо и закрепить его на своей птице.
- Если ребенок ошибся, пересчитайте перья на карточке вместе с ним и поищите вместе, на каком жетоне показано это число. Ребенок не берет перо.

Затем взрослый открывает следующую карточку и т. д.

Конец игры. Как только павлин получает все 6 перьев, партия выиграна!



Вариант «игра на скорость»

Подготовка к игре. Выложите 3 жетона (цифрами или точками вверх) в центре между игроками. Рядом положите стопку карточек лицевой стороной вниз.

Примечание. Жетоны должны лежать на удобном расстоянии от обоих игроков. Карточки должны быть хорошо им видны.

Каждый игрок кладет перед собой павлина и набор из 6 перьев.

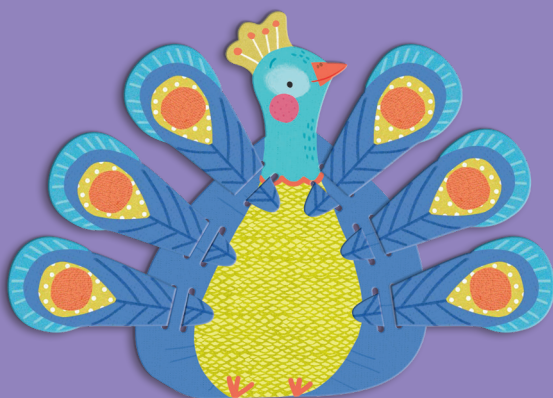
Ход игры. Один из игроков открывает первую карточку. На ней изображено определенное количество перьев. Игрок, который первым ударил по жетону с числом, равным количеству перьев на карточке, зарабатывает перо. Он закрепляет его на своей птице. Затем игроки открывают следующую карточку и т. д. Если игрок ошибся, он теряет одно ранее заработанное перо (если оно у него есть) и игроки открывают следующую карточку.

Конец игры. В партии побеждает игрок, который первым собрал 6 перьев для своей птицы.

Primo ludo

chiffres • numbers • Zahlen • cifras

1 2 3



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Design Sigrid Martinez
Made in China
Designed in France



DJ08366

