



# Programmino

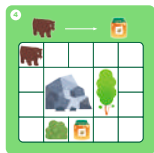




**CONTENU :** 12 cartes-plateau recto et verso, 15 jetons-flèche, 24 cartes-solution.



**BUT DU JEU :** repérer et créer un chemin pour aider les animaux à retrouver leur route (plateaux verts) ou leur point d'arrivée (plateaux jaunes).



Placer un plateau devant l'enfant, et les jetons-flèche à côté.  
Bien repérer les différentes flèches avec l'enfant :



= le chemin tourne vers le haut



= le chemin tourne vers le bas



= le chemin se poursuit tout droit



## DÉROULEMENT DU JEU :

- les cartes-plateau vertes, n°1 à n°12 : l'enfant regarde en haut de la carte. Il repère avec quel animal jouer et ce qu'il cherche à atteindre.



*L'ours cherche un pot de miel.*

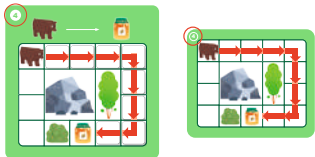
Sur le quadrillage, l'enfant repère le chemin que doit suivre l'animal, en évitant les obstacles.

À l'aide des jetons-flèche, l'enfant construit le chemin sur la carte quadrillée : il place les jetons dans les cases correspondantes, l'un après l'autre.

**Attention, impossible d'aller en diagonale !**

Les flèches doivent indiquer le bon chemin, dans le bon sens... jusqu'à l'arrivée !

Une fois le chemin construit avec les jetons, l'enfant regarde la solution sur la carte correspondante.



*Le chemin est identique? Bravo!*

- Sur les cartes-plateau jaunes, n°13 à n°24 : l'enfant regarde en bas de la carte. Il repère avec quel animal il va jouer et les indications qu'il doit suivre.



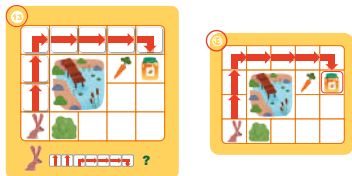
*Le lapin - le chemin qu'il va suivre*

Mais où mène ce chemin? Où va le lapin?

Pour le savoir, l'enfant reproduit sur le quadrillage le chemin indiqué, en respectant bien l'ordre des flèches et leur sens.

**Impossible d'aller en diagonale!**

Une fois le chemin construit avec les jetons-flèche, l'enfant regarde la solution sur la carte correspondante.



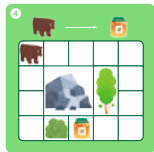
*Le point d'arrivée est le même?  
Bravo!*



**CONTENTS:** 12 double-sided boards, 15 arrow tokens, 24 solution cards.



**AIM OF THE GAME:** Work out and build a path to help the animals find their way (green boards) or destination (yellow boards).



Place a board in front of the child and the arrow tokens next to it. Help the child work out what the different arrows mean:



= the path turns up



= the path turns down



= the path goes straight on



### PLAYING THE GAME:

- **On the green boards, no. 1 to no. 12:** the child looks at the top of the board. They work out which animal to play with and where it is trying to go.



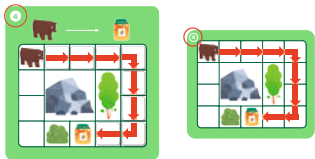
*The bear is looking for a pot of honey.*

On the grid, the child works out the path the animal must follow, avoiding obstacles.

Using the arrow tokens, the child builds the path on the grid by placing the tokens in the corresponding boxes one by one.

**Careful though - the animals can't move diagonally!**

The arrows need to show the right path in the right direction to get to the destination! Once the child has built the path using the tokens, they look at the solution on the corresponding card.



*Are the paths the same? Well done!*

- On the yellow boards, no. 13 to no. 24: the child looks at the bottom of the board. They work out which animal to play with and the directions to follow.



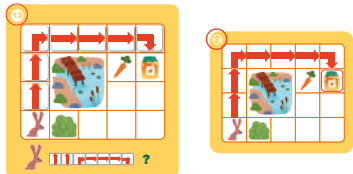
*The rabbit - the path to follow*

But where does the path lead? Where is the rabbit going?

To find out, the child follows the directions indicated on the board to recreate the path on the grid, taking care to place the arrows in the right order and the right direction.

**The animals can't move diagonally!**

Once the child has built the path using the arrow tokens, they look at the solution on the corresponding card.



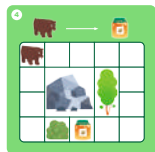
*Is the destination the same?  
Well done!*



**INHALT:** 12 Spielbrettkarten (Vorder- und Rückseite), 15 Pfeilspielsteine, 24 Lösungskarten.



**ZIEL DES SPIELS:** Einen Pfad anlegen, der den Tieren hilft, den richtigen Weg zu finden (grünes Spielbrett) bzw. ein bestimmtes Ziel zu erreichen (gelbes Spielbrett).



Ein Spielbrett wird vor dem Kind platziert. Die Pfeilspielsteine kommen daneben. Das Kind macht sich mit den verschiedenen Pfeilen vertraut:



= der Pfad biegt nach oben ab



= der Pfad biegt nach unten ab



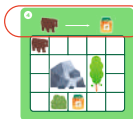
= der Pfad führt geradeaus weiter





### SPIELABLAUF:

- **Die grünen Spielbrettkarten (Nr. 1 bis Nr. 12):** Das Kind schaut sich den oberen Teil der Karte an. Es erfährt, mit welchem Tier es spielt und was dieses Tier sucht.



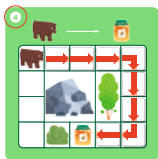
*Der Bär sucht ein Glas Honig.*

Auf dem Gitter des Spielbretts legt das Kind mithilfe der Pfeilspielsteine den Pfad an, dem das Tier an den Hindernissen vorbei folgen muss:  
Es setzt dabei die Spielsteine nacheinander in die entsprechenden Felder.

**Achtung, diagonale Richtungswechsel sind nicht möglich!**

Die Pfeile sollten den richtigen Weg weisen ... bis zum Ziel!

Nachdem der Pfad mit den Spielsteinen angelegt wurde, überprüft das Kind die Lösung auf der entsprechenden Karte.



***Wurde der richtige Pfad gefunden?  
Gut gemacht!***

- Die gelben Spielbrettkarten (Nr. 13 bis Nr. 24): Das Kind schaut sich den unteren Teil der Karte an. Es erfährt, mit welchem Tier es spielt und welche Anweisungen dieses Tier befolgen muss.



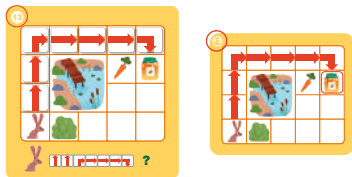
*Das Kaninchen und sein Weg*

Doch wohin führt der Weg? Wohin läuft das Kaninchen?

Um dies herauszufinden, legt das Kind auf dem Gitter den angegebenen Pfad nach. Es achtet dabei auf die Reihenfolge und Richtung der Pfeile.

**Diagonale Richtungswechsel sind nicht möglich!**

Nachdem der Pfad mit den Spielsteinen angelegt wurde, überprüft das Kind die Lösung auf der entsprechenden Karte.



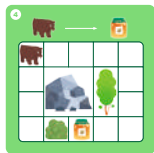
*Wurde das richtige Ziel gefunden?  
Gut gemacht!*



**INHOUD:** 12 dubbelzijdige kaarten, 15 pijlenfiches, 24 oplossingskaarten.



**DOEL VAN HET SPEL:** Een route bepalen om de dieren te helpen de weg (groene kaarten) of hun plaats van bestemming (gele kaarten) te vinden.



Leg een kaart voor het kind neer en de pijlenfiches ernaast.  
Bekijk samen eerst de verschillende pijlen:



= volg de weg naar boven



= volg de weg naar beneden

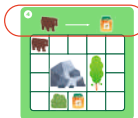


= volg de weg rechtdoor



### SPELVERLOOP:

- **Op de groene kaarten, nr. 1 tot nr. 12:** de opdracht staat boven aan de kaart. Zo weet het kind met welk dier hij moet spelen en waar het dier naartoe moet.



*De beer is op zoek naar een pot honing.*

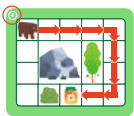
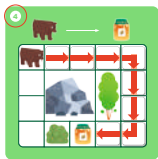
Op het geruite gedeelte van de kaart moet het kind de weg die het dier moet volgen aangeven. Hindernissen moeten worden vermeden.

Het kind bepaalt de route op de kaart met behulp van de pijlen. Hij legt de pijlenfiches één voor één op de juiste vakjes.

**Let op: schuin naar boven of naar beneden mag niet!**

De pijlen moeten de juiste route en de juiste richting aangeven... tot aan de plaats van bestemming!

Als het kind klaar is, kan hij de route controleren op de bijbehorende oplossingskaart.



***Klopt het? Goed gedaan!***

- **Op de gele kaarten, nr. 13 tot nr. 24:** de opdracht staat onder aan de kaart. Zo weet het kind met welk dier hij moet spelen en welke aanwijzingen hij moet volgen.



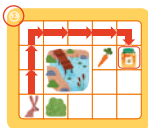
*Een konijn - de route die het konijn moet volgen*

Waar leidt dit pad naartoe? Waar gaat het konijn naartoe?

Om achter het antwoord te komen, legt het kind de pijlen op het geruite gedeelte van de kaart neer. Hij moet zich aan de aangegeven volgorde en aan de richting van de pijlen houden.

**Let op: schuin naar boven of naar beneden mag niet!**

Als het kind klaar is, kan hij de route controleren op de bijbehorende oplossingskaart.



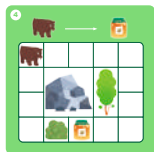
*Klopt het? Goed gedaan!*



**CONTENIDO:** 12 tarjetas-tablero con lado anverso y reverso, 15 fichas-flecha, 24 tarjetas-solución.



**OBJETIVO DEL JUEGO:** encontrar y crear un itinerario para ayudar a los animales a encontrar su camino (tableros verdes) o su punto de llegada (tableros amarillos).



Colocar un tablero delante del niño, y las fichas-flecha a un lado. Identificar las diferentes flechas con el niño:



= el camino gira hacia arriba



= el camino gira hacia abajo



= el camino sigue todo recto



**DESARROLLO DEL JUEGO:**

• En las tarjetas-tablero verdes, n° 1 a n° 12: el niño observa la parte superior de la tarjeta. Identifica el animal con el que va a jugar y lo que este quiere conseguir.



*El oso busca un bote de miel.*

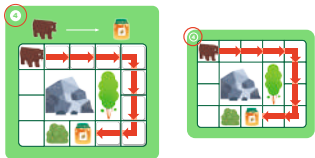
En la cuadrícula, el niño identifica el camino que debe seguir el animal, sorteando los obstáculos.

Con ayuda de las fichas-flecha, el niño construye el camino sobre la tarjeta cuadrículada: va colocando las fichas en las casillas correspondientes, una tras otra.

**Cuidado:** ¡no es posible avanzar en diagonal!

Las flechas deben indicar el camino correcto, en el sentido correcto... ¡hasta el punto de llegada!

Una vez construido el camino con las fichas, el niño mira la solución en la tarjeta correspondiente.



*¿El camino es idéntico? ¡Enhorabuena!*

- En las tarjetas-tablero amarillas, n°13 a n°24: el niño observa la parte inferior de la tarjeta. Identifica el animal con el que va a jugar y las indicaciones que debe seguir.



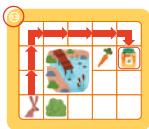
*El conejo - el camino que va a seguir*

Pero, ¿adónde lleva este camino? ¿Adónde va el conejo?

Para saberlo, el niño reproduce el camino indicado sobre la cuadrícula respetando bien el orden de las flechas y su sentido.

**¡No es posible avanzar en diagonal!**

Una vez construido el camino con las fichas-flecha, el niño mira la solución en la tarjeta correspondiente.



*¿El punto de llegada es el mismo?  
¡Enhorabuena!*

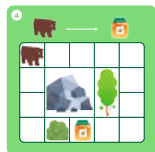




**CONTENUTO:** 12 carte tabellone fronte e retro, 15 gettoni freccia, 24 carte soluzione.



**SCOPO DEL GIOCO:** individuare e creare un percorso per aiutare gli animali a trovare la propria strada (tabelloni verdi) o il proprio punto d'arrivo (tabelloni gialli).



Posizionare un tabellone davanti al bambino e i gettoni freccia a fianco. Individuare correttamente insieme al bambino le diverse frecce:



= girare verso l'alto



= girare verso il basso

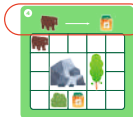


= proseguire sempre dritto



### SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- sulle **carte tabellone verdi**, dalla n°1 alla n°12: il bambino guarda la parte superiore della carta. Individua con quale animale giocare e ciò che vuole raggiungere.



*L'orso cerca un barattolo di miele.*

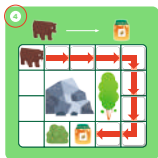
Sulla quadrettatura, il bambino individua il percorso che deve seguire l'animale, evitando gli ostacoli.

Con l'aiuto dei gettoni freccia, il bambino costruisce il percorso sulla carta quadrettata: posiziona i gettoni nelle caselle corrispondenti, uno dopo l'altro.

**Attenzione: non si può andare in diagonale!**

Le frecce devono indicare il percorso giusto, nella direzione giusta... Fino all'arrivo!

Una volta costruito il percorso con i gettoni, il bambino guarda la soluzione sulla carta corrispondente.



*Il percorso è identico?  
Congratulazioni!*

- sulle carte tabellone gialle, dalla n°13 alla n°24: il bambino guarda la parte inferiore della carta. Individua con quale animale giocare e le indicazioni da seguire.



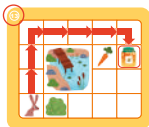
*Il coniglio - il percorso che seguirà*

Ma dove conduce questo percorso? Dove va il coniglio?

Per scoprirlo, il bambino riproduce sulla quadrettatura il percorso indicato rispettando fedelmente l'ordine e la direzione delle frecce.

**Non si può andare in diagonale!**

Una volta costruito il percorso con i gettoni freccia, il bambino guarda la soluzione sulla carta corrispondente.



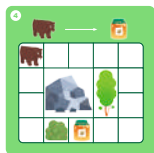
*Il punto d'arrivo è lo stesso?  
Congratulazioni!*



**CONTEÚDO DA EMBALAGEM:** 12 tabuleiros-mapa frente e verso, 15 fichas-seta, 24 cartas-solução.



**OBJETIVO DO JOGO:** identificar e criar um caminho para ajudar os animais a encontrarem o seu caminho (tabuleiros-mapa verdes) ou o ponto de chegada (tabuleiros-mapa amarelos).



Colocar um mapa em frente da criança e as fichas-seta ao lado.  
Localizar as setas com a criança:



= voltar para cima



= voltar para baixo



= ir a direito



### JOGAR:

- Nos mapas verdes, n° 1 a n° 12, a criança deve observar a parte superior do mapa. Identifica o animal com que deve jogar e o destino a alcançar.



*O urso procura um boião de mel*

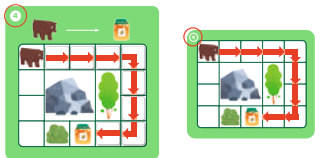
No quadriculado, a criança localiza o caminho que o animal deve seguir para evitar os obstáculos.

Servindo-se das fichas em forma de seta, a criança deve desenhar o caminho no mapa quadriculado. Para esse efeito deve colocar as fichas nas quadrículas correspondentes, uma após outra.

### Cuidado, não se pode seguir na diagonal!

As setas devem indicar o caminho certo, no bom sentido...até chegar ao destino!

Depois de ter desenhado o caminho com as fichas, a criança vê a solução no mapa correspondente.



*O caminho é idêntico? Parabéns!*

- Nos mapas amarelos, n° 12 a n° 24, a criança deve observar a parte inferior da carta. Identifica o animal com que deve jogar e as indicações a seguir.



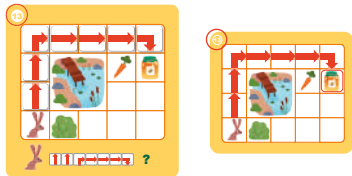
*O coelho - o caminho que ele deve seguir*

Onde chega esse caminho? Para onde é que vai o coelho?

Para sabê-lo, a criança reproduz no quadriculado o caminho indicado, respeitando a ordem das setas e o sentido por elas indicado.

**Cuidado, não se pode seguir na diagonal!**

Depois de ter desenhado o caminho com as fichas, a criança vê a solução no mapa correspondente.



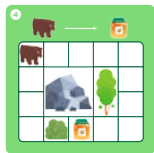
*O ponto de chegada é o mesmo?  
Parabéns!*



**INDHOLD:** 12 pladekort med for- og bagside, 15 pilebrikker, 24 løsningskort.



**SPILLETS FORMÅL:** At finde og skabe en rute, der hjælper dyrene med at finde vej (grønne plader) eller ankomststed (gule plader).



Læg en plade foran barnet og pilebrikkerne ved siden af. Kig godt på pilene sammen med barnet:



= vejen drejer opad



= vejen drejer nedad

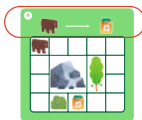


= vejen går lige ud



## SÅDAN FOREGÅR SPILLET:

- På de grønne kort (1-12) skal barnet kigge øverst på kortet. Her finder han/hun ud af, hvilket dyr, det drejer sig om og det, dyret leder efter.



*Bjørnen leder efter en honningkrukke.*

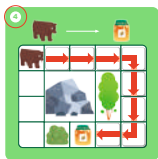
Barnet finder så den vej, dyret skal følge på pladen for at komme udenom forhindringerne.

Barnet laver vejen på pladen ved hjælp af pilebrikkerne, som placeres på de tilsvarende felter efter hinanden.

**Bemærk at man ikke kan gå diagonalt!**

Pilene skal vise den rigtige vej i den rigtige retning hele vejen!

Når vejen er lavet med brikkerne, finder barnet løsningen på det tilsvarende kort.



*Er det den samme vej? Godt gået!*



- På de gule kort (13-24) skal barnet kigge nederst på kortet. Her finder han/hun ud af, hvilket dyr, det drejer sig om og de retningslinjer, der skal følges.



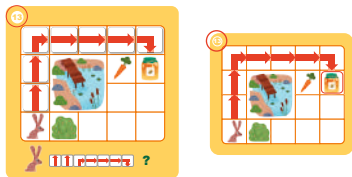
*Kaninen - vejen, den skal følge*

Men hvor fører vejen hen? Hvor skal kaninen hen?

Barnet finder ud af det ved at gengive den angivne vej på pladen og lægge pilene i den rigtige rækkefølge og retning.

**Bemærk at man ikke kan gå diagonalt!**

Når vejen er lavet med pilebrikkerne, finder barnet løsningen på det tilsvarende kort.



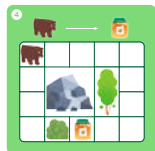
Er ankomstsstedet det samme?  
Godt gået!



**INNEHÅLL:** 12 tvåsidiga spelplattor, 15 pilbrickor, 24 lösningskort.



**SPELETS MÅL:** Att lokalisera och skapa en väg för att hjälpa djuren att hitta vägen (gröna spelplattor) eller komma fram till målet (gula spelplattor).



Placera en spelplatta framför barnet och lägg pilbrickorna bredvid.  
Visa barnet de olika pilarna:



= vägen svänger uppåt



= vägen svänger nedåt

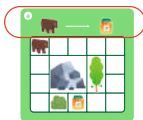


= vägen går rakt fram



### SPELETS GÅNG:

- På de gröna spelplattorna, nr°1 till nr°12: Barnet tittar högst upp på spelplattan. Barnet kontrollerar vilket djur som visas och vad djuret söker efter.



*Björnen söker efter en burk honung.*

På rutmönstret letar barnet upp vägen som djuret ska följa, och undviker hindren.

Med hjälp av pilbrickorna skapar barnet vägen på den rutmönstrade spelplattan och placerar brickorna i rutorna, en i taget.

**Obs! Det går inte att gå diagonalt!**

Pilarna måste ange rätt väg, åt rätt håll ... hela vägen till målet!

När vägen är färdigkonstruerad tittar barnet på lösningen på det motsvarande lösningskortet.



*Är vägen identisk? Bravo!*

- På de gula spelplattorna, nr°12 till nr°24: Barnet tittar längst ner på spelplattan. Barnet kontrollerar vilket djur som visas och anvisningarna som ska följas.



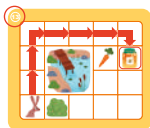
*Kaninen - vägen som ska följas*

Men vart leder vägen? Vart ska kaninen?

För att ta reda på det återskapar barnet den angivna vägen på rutemönstret, och respekterar pilarnas ordning och riktning.

**Det går inte att gå diagonalt!**

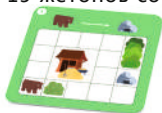
När vägen är färdigkonstruerad tittar barnet på lösningen på det motsvarande lösningskortet.



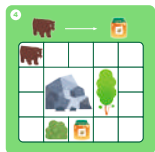
*Är målet det samma? Bravo!*



**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:** 12 двусторонних карточек с игровым полем, 15 жетонов со стрелками, 24 карточки с решением.



**ЦЕЛЬ ИГРЫ:** определить и проложить путь, чтобы помочь животным найти дорогу (зеленые поля) или пункт назначения (желтые поля).



Поместите игровое поле перед ребенком, рядом положите жетоны. Внимательно изучите с ребенком различные стрелки:



= дорога поворачивает вверх



= дорога поворачивает вниз



= дорога продолжается прямо



## ХОД ИГРЫ:

● На карточках с зеленым игровым полем (с № 1 по № 12): ребенок смотрит верхнюю часть. Он определяет, с каким животным будет играть и куда ему нужно добраться.



Мишка ищет горшочек с медом.

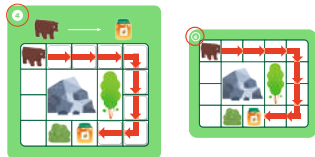
По клеточкам ребенок прокладывает маршрут для животного, обходя преграды.

С помощью жетонов со стрелкой ребенок по клеточкам поля прокладывает путь: жетоны последовательно кладутся на клеточки.

**Важно: перемещаться по диагонали нельзя!**

Стрелки должны указывать путь в правильном направлении до точки прибытия.

Как только путь проложен с помощью жетонов, ребенок проверяет его по соответствующей карточке с решением.



Путь совпал? Bravo!

- На карточках с желтым игровым полем (с № 13 по № 24): ребенок смотрит нижнюю часть. Он определяет, с каким животным будет играть и какими указаниями пользоваться.



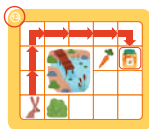
Кролик и его маршрут

Куда ведет путь? Куда направляется кролик?

Чтобы это узнать, ребенок воспроизводит по клеточкам указанный путь, соблюдая порядок стрелок и их направление.

**Перемещаться по диагонали нельзя!**

Как только путь проложен с помощью жетонов, ребенок проверяет его по соответствующей карточке с решением.



Пункт назначения совпал?  
Браво!

# Programmino



DJ08343

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](http://www.djeco.com)  
Made in China – Designed in France