

Spacio



Spacio

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



X 20

F Règles du jeu

Spacio



4 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

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

Contenu : 1 plateau, 6 figurines, 20 cartes recto/verso.

But du jeu : Reproduire en « réel » l'image de la photo.

Préparation du jeu : Placer le plateau devant l'enfant et nommer avec lui les 6 figurines :



La maison



La girafe



L'éléphant



Le buisson



Le singe



Le cocotier

Principe du jeu :

Sur chacune des cartes, on retrouve une photo vue de face des 6 figurines placées sur 2 lignes. L'objectif est de positionner les figurines sur le plateau de la même façon que sur la photo.



Ainsi, sur cet exemple, on retrouve :

- le buisson, le singe et le cocotier sont sur la ligne de devant
- le singe est au milieu, le buisson à gauche, le cocotier à droite
- la maison est derrière le buisson
- la girafe est derrière le singe
- l'éléphant est derrière le cocotier

Déroulement du jeu :

L'enfant choisit une carte qu'il place devant lui et l'adulte pose alors les questions suivantes :

•
Qui est devant ?

•
Qui est au milieu ?

•
Qui est à gauche / droite ?

•
Qui est derrière ?

Lorsqu'il pense avoir retrouvé la bonne position d'une figurine, l'enfant la positionne sur le plateau.

Dès qu'il a placé toutes les figurines sur le plateau, il retourne la carte et peut vérifier si elles sont correctement positionnées !

Attention : Les 5 cartes avec une bordure rouge sont plus compliquées. Certains personnages ne sont pas de face, mais de profil ou de dos.





Ages 4 to 6



1 child/1 adult

THIS FUN AND SIMPLE GAME HELPS CHILDREN DEVELOP THEIR SPATIAL REASONING SKILLS.

Includes: 1 board, 6 figures, 20 double-sided cards.

Aim of the game: Reproduce what's shown on the card using real figurines.

Getting the game ready: Place the board in front of the child and talk them through the names of the figurines out loud:



The house



The giraffe



The elephant



The bush



The monkey



The coconut tree

Aim of the game:

Each card contains a picture of the 6 figurines divided into 2 rows as viewed from the front. The objective is to position the figurines on the board in the same way as they appear in the picture.



So, in this example, we can see that:

- the bush, the monkey and the coconut tree are in front, on the first row
- the monkey is in the middle, the bush to the left and the coconut tree to the right
- the house is behind the bush
- the giraffe is behind the monkey
- the elephant is behind the coconut tree

Playing the game:

The child chooses a card and places it in front of them, while the adult asks the following questions:

•
What is in front?

•
What is in the middle?

•
What is to the left/right?

•
What is behind?

When they think they've found the right position for a figurine, the child should place it on the board.

Once they've placed all the figures on the board, they should turn the card over and check if everything is where it should be!

Note: The 5 cards with a red border are more complicated. Some characters are not facing forward, but rather are pictured from the side or from behind.





4-6 Jahre



1 Kind/1 Erwachsener

Ein einfaches Spiel, das Spass macht und bei dem man lernt, sich räumlich zu orientieren.

Inhalt: 1 Spielbrett, 6 Figuren, 20 beidseitig bedruckte Karten.

Ziel des Spiels: Die Position der Objekte auf dem Foto mit den Figuren in echt nachbilden.

Spielvorbereitung: Platzieren Sie das Spielbrett vor dem Kind und benennen Sie gemeinsam mit ihm die sechs Figuren:



Das Haus



Die Giraffe



Der Elefant



Der Busch



Der Affe



Die Kokospalme

Spielprinzip: Auf jeder Karte ist ein Foto abgebildet, das die sechs Figuren, die in zwei Reihen stehen, von vorne zeigt. Das Ziel besteht darin, die Figuren auf dem Spielbrett genau so zu positionieren, wie sie auf dem Foto abgebildet sind.



In diesem Beispiel kann man Folgendes beobachten:

- der Busch, der Affe und die Kokospalme stehen vorne in der ersten Reihe
- der Affe ist in der Mitte, der Busch links und die Kokospalme rechts
- das Haus befindet sich hinter dem Busch
- die Giraffe steht hinter dem Affen
- der Elefant versteckt sich hinter der Kokospalme

Spielverlauf:

Das Kind wählt eine Karte aus, die es vor sich ablegt, und der Erwachsene stellt ihm dann folgende Fragen:

•
Wer steht vorne?

•
Wer ist in der Mitte?

•
Wer steht links/rechts?

•
Wer befindet sich hinten?

Wenn das Kind sicher ist, den richtigen Platz für die Figur ermittelt zu haben, stellt es sie dort auf dem Spielbrett ab.

Sobald alle Figuren auf dem Spielbrett angeordnet wurden, dreht das Kind die Karte um, um zu überprüfen, ob alle am rechten Ort stehen.

Achtung: Die 5 Karten mit rotem Rand sind schwieriger. Manche Figuren sind nicht von vorne, sondern von der Seite oder von hinten abgebildet.





4 tot 6 jaar



1 kind / 1 volwassene

EEN LEUK EN EENVOUDIG SPEL OM KINDEREN TE LEREN ZICH IN DE RUIMTE TE ORIËNTEREN.

Inhoud: 1 bord, 6 figuurtjes, 20 kaarten met voor- en achterzijde.

Speldoel: De figuurtjes in dezelfde opstelling plaatsen als op de foto.

Spelvoorbereiding: Leg het bord voor het kind neer en benoem samen de figuurtjes:



Het huis



De giraf



De olifant



De struik



De aap



De palmboom

Spelprincipe: Op elke kaart staat een foto waarop de 6 figuurtjes in voor- en achterzijde en in 2 rijen staan opgesteld. Het is de bedoeling om de figuurtjes op dezelfde plaats als op de foto op het bord te zetten.



In dit voorbeeld zien we dat:

- de struik, de aap en de palmboom vooraan op de eerste rij staan
- de aap in het midden, de struik links en de palmboom rechts staan
- het huis achter de struik staat
- de giraf achter de aap staat
- de olifant achter de palmboom staat

Spelverloop:

Het kind kiest een kaart en legt deze voor zich neer.
De volwassene stelt hem vervolgens de volgende vragen:

•
Wie/wat staat er vooraan?

•
Wie/wat staat er in het midden?

•
Wie/wat staat er links/rechts?

•
Wie/wat staat er achteraan?

Als het kind denkt de juiste positie van het figuurtje te hebben gevonden, zet hij dit figuurtje op het bord.

Als hij alle figuurtjes op het bord geplaatst heeft, draait hij de kaart om en kan hij controleren of ze allemaal goed staan!

Opgelet: de 5 kaarten met een rode rand zijn moeilijker. Sommige personages worden niet van de voorkant afgebeeld, maar van de zijkant of achterkant.



E Reglas del juego

Spacio



De 4 a 6 años



1 niño/1 adulto

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

Contenido: 1 tablero, 6 figuras, 20 tarjetas de doble cara.

Objetivo del juego: reproducir la imagen de la foto con las figuras reales.

Preparación del juego: colocar el tablero delante del niño y nombrar con él las figuras:



La casa



La jirafa



El elefante



El arbusto



El mono



El cocotero

Lógica del juego: En cada una de las tarjetas, encontramos una foto de frente de las seis figuras repartidas en dos filas.

El objetivo consiste en colocar las figuras en el tablero tal cual aparecen en la foto.



Así, en este ejemplo, podemos ver que:

- el arbusto, el mono y el cocotero aparecen delante, en primera fila
- el mono está en el medio, el arbusto a la izquierda y el cocotero a la derecha
- la casa está detrás del arbusto
- la jirafa está detrás del mono
- el elefante está detrás del cocotero

Desarrollo del juego:

El niño elige una tarjeta, que coloca delante de él,
y el adulto formula las siguientes preguntas:

•
¿Quién está delante?

•
¿Quién está en el medio?

•
¿Quién está a la izquierda/derecha?

•
¿Quién está detrás?

Cuando piensa que ha encontrado la posición adecuada de una figura, el niño la coloca en el tablero.

Cuando haya colocado todas las figuras en el tablero, le da la vuelta a la tarjeta para comprobar si las ha colocado bien.

Atención: las cinco tarjetas que tienen el borde rojo son más complicadas. Algunos personajes no están de cara, sino de perfil o de espaldas.





4-6 anni



1 bambino / 1 adulto

UN GIOCO SEMPLICE E DIVERTENTE PER IMPARARE A ORIENTARSI NELLO SPAZIO.

Contenuto: 1 tabellone, 6 pupazzi, 20 carte fronte/retro.

Scopo del gioco: riprodurre l'immagine della foto usando dei pupazzi veri.

Preparazione del gioco: posizionare il tabellone davanti al bambino e nominare insieme i pupazzi:



La casa



La giraffa



L'elefante



Il cespuglio



La scimmia



La palma

Principio del gioco: su ognuna delle carte c'è una foto frontale dei 6 pupazzi disposti in 2 file. Lo scopo del gioco consiste nel posizionare i pupazzi sul tabellone, disponendoli come nella foto.



In questo esempio vediamo quindi che:

- il cespuglio, la scimmia e la palma sono davanti, in prima fila
- la scimmia è al centro, il cespuglio a sinistra, la palma a destra
- la casa è dietro al cespuglio
- la giraffa è dietro alla scimmia
- l'elefante è dietro alla palma

Svolgimento del gioco:

Il bambino sceglie una carta, la mette davanti a sé e l'adulto gli rivolge le seguenti domande:

•
Chi è davanti?

•
Chi è al centro?

•
Chi è a sinistra/a destra?

•
Chi è dietro?

Quando pensa di aver individuato la posizione giusta di un pupazzo, il bambino lo posiziona sul tabellone.

Quando ha collocato tutti i pupazzi sul tabellone, gira la carta e può verificare se sono posizionati correttamente!

Attenzione: Le 5 carte con bordo rosso sono più complesse. Alcuni personaggi non sono rivolti frontalmente ma sono di profilo o di spalle.





Dos 4 aos 6 anos



1 criança / 1 adulto

UM JOGO SIMPLES E DIVERTIDO PARA APRENDER A LOCALIZAR-SE NO ESPAÇO.

Conteúdo: 1 tabuleiro, 6 figurinhas, 20 cartas frente e verso.

Objetivo do jogo: reproduzir a imagem da fotografia com figurinhas verdadeiras.

Preparação do jogo: o adulto coloca o tabuleiro à frente da criança e ambos dizem os nomes das figurinhas:



A casa



A girafa



O elefante



O arbusto



O macaco



O coqueiro

Princípio do jogo: cada carta mostra uma fotografia de frente das 6 figurinhas distribuídas em 2 filas.

O objetivo consiste em colocar as figurinhas no tabuleiro tal como estão na fotografia.



Assim, neste exemplo, podemos ver que:

- o arbusto, o macaco e o coqueiro estão à frente, na primeira fila;
- o macaco está no meio, o arbusto à esquerda e o coqueiro à direita;
- a casa está atrás do arbusto;
- a girafa está atrás do macaco;
- o elefante está atrás do coqueiro

Decorrer do jogo:

A criança escolhe uma carta que coloca à sua frente e o adulto faz então as seguintes perguntas:

•
Quem está à frente?

•
Quem está no meio?

•
Quem está à esquerda/à direita?

•
Quem está atrás?

Quando a criança achar que encontrou a posição correta de uma figurinha, deve colocá-la no tabuleiro.

Depois de a criança colocar todas as figurinhas no tabuleiro, vira a carta e verifica se todas estão no sítio certo!

Atenção: as 5 cartas com um contorno vermelho são mais complicadas. Determinadas personagens não estão de frente, mas sim de perfil ou de costas.





Fra 4-6 år



1 barn / 1 voksen

ET ENKELT OG SJOVT SPIL FOR AT LÆRE NOGET OM AT ORIENTERE SIG I OMGIVELSERNE.

Indhold: 1 plade, 6 figurer, 20 kort med for- og bagside.

Målet med spillet: At genskabe billedet på fotoet med de rigtige figurer.

Forberedelse af spillet: Læg pladen foran barnet og nævn de forskellige figurer sammen med ham/hende:



Hus



Giraf



Elefant



Busk



Abe



Kokospalme

Spillets målsætning: Alle kort har et foto med de 6 figurer set forfra og fordelt over 2 rækker.

Målsætningen er at placere figurerne på pladen på samme måde som på fotoet.



Man kan for eksempel se, at:

- busken, aben og kokospalmen er foran, på første række
- aben er i midten, busken til venstre, kokospalmen til højre
- huset er bagved busken
- giraffen er bagved aben
- elefanten er bagved kokospalmen

Spilleregler:

Barnet vælger et kort, som han/hun lægger foran sig og den voksne stiller følgende spørgsmål:

Hvem er foran?

Hvem er i midten?

Hvem er til venstre/højre?

Hvem er bagerst?

Når barnet tror, at han/hun har fundet den rigtige position for en figur, skal han/hun placere den på pladen.

Når alle figurerne er placeret på pladen, vender barnet kortet og kontrollerer, om de er placeret korrekt!

Pas på : De 5 kort med rød kant er mere indviklede. Nogle figurer ser ikke lige ud, men fra profilen eller har ryggen til.





4 - 6 år



1 barn/1 vuxen

ETT LÄTT OCH ROLIGT SPEL FÖR ATT LÄRA SIG RUMSUPPFATTNING.**Innehåll:** 1 spelbricka, 6 figurer, 20 dubbelsidiga kort.**Spelets mål:** Återge bilden på kortet med hjälp av riktiga figurer..**Föberedelser:** Lägg spelbrickan framför barnet och namnge figurerna tillsammans:

Huset



Giraffen



Elefanten



Busken



Apan



Kokospalmen

Spelets grundregler: På varje kort finns det en bild som är tagen framifrån med de 6 figurerna stående i två rader.

Målet är att placera figurerna på spelbrickan på samma sätt som på bilden.

**I det här exemplet ser vi:**

- busken, apan och kokospalmen står i den främre raden
- apan är i mitten, busken till vänster och kokospalmen till höger
- huset befinner sig bakom busken
- giraffen står bakom apan
- elefanten står bakom kokospalmen

Spelets gång:

Barnet väljer ett kort och lägger det framför sig. Sedan ställer den vuxna följande frågor:

•
Vem står längst fram?

•
Vem står i mitten?

•
Vem står till vänster/höger?

•
Vem står längst bak?

När barnet tror sig ha hittat rätt plats för en figur ställer hen ned figuren på spelbrickan.

Så fort barnet har ställt ned alla figurer på spelbrickan får hen vända på kortet och kontrollera om de står rätt!

Varning: De 5 korten med röd kant är svårare. Vissa figurer syns inte framifrån utan i profil eller bakifrån.





4–6 лет



1 ребенок и 1 взрослый

Простая и забавная игра, чтобы научиться ориентироваться в пространстве.

В комплекте: 1 игровое поле, 6 фигурок, 20 двусторонних карточек.

Цель игры: повторить картинку с помощью настоящих фигурок.

Подготовка к игре: Положите игровое поле перед ребенком и вместе назовите фигурки:



Домик



Жираф



Слон



Куст



Обезьянка



Кокосовая пальма

Принцип игры: На каждой карточке есть картинка – вид спереди шести фигурок, стоящих в два ряда.

Нужно расставить фигурки на игровом поле так, как они стоят на картинке.



Например, на этой картинке:

- куст, обезьянка и кокосовая пальма стоят спереди, в первом ряду;
- обезьянка стоит посередине, куст слева, а кокосовая пальма – справа;
- домик стоит за кустом;
- жираф стоит за обезьянкой;
- слон стоит за кокосовой пальмой.

Ход игры:

Ребенок выбирает карточку и кладет ее перед собой, а взрослый задает следующие вопросы:

•
Кто или что стоит спереди?

•
Кто или что стоит посередине?

•
Кто или что стоит слева/справа?

•
Кто или что стоит сзади?

Если ребенок решил, что нашел правильное место для фигурки, он ставит ее на поле.

Закончив расстановку фигурок на поле, он переворачивает карточку и проверяет, правильно ли они расставлены!

Внимание! Пять карточек с красной каймой – самые сложные. Некоторые персонажи изображены не анфас, а в профиль или со спины.



Spacio

DJ08310

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