



ESPAÑOL

ENGLISH

CATALÀ

DEUSTCH

FRANÇAIS

ITALIANO

PORTUGUÊS

NEDERLANDS

Ελληνικά

TÜRKÇE

DANSK

SUOMEKSI

SVENSKA

JUEGO DE TABLERO

PREPARACIÓN

Antes de empezar, familiarízate con las cartas de imágenes. Míralas con atención y... ¡Prepárate para conseguir el mayor número de parejas posibles!

JUEGO 1: Descubrir las parejas

Se ponen las cartas encima de la mesa, boca arriba, formando un cuadrado. Durante unos minutos, los jugadores memorizan la colocación de las cartas intentando localizar las parejas. Seguidamente, se giran boca abajo. Por turnos, cada jugador intenta recordar dónde está cada pareja, descubriendo cada vez dos cartas. Si las dos cartas son iguales, se las queda y sigue jugando. En caso contrario, pasa el turno. Gana quien consiga más parejas.

JUEGO 2: Las adivinanzas

Para este juego se forman dos equipos. Cada equipo tendrá una mitad de las cartas. El primer equipo muestra una carta a un jugador del otro equipo. A continuación sus compañeros le van formulando preguntas a las cuales sólo puede contestar sí o no. Después de unas preguntas, deben adivinar de qué objeto se trata. Si lo adivinan pueden quedarse con la carta. Si no, deben dar la pareja correspondiente a esa carta al equipo contrario.

JUEGO 3: Buscar cartas

Para jugar a este juego, se necesita mucho espacio y, si es posible, diversas habitaciones. Empezaremos separando las parejas, de forma que queden dos montones de cartas. El director del juego coge uno de los montones y va poniendo las cartas repartidas por las habitaciones, separadas, de forma que estén a la vista, pero boca abajo. A continuación, coge el otro montón. Coloca cinco cartas descubiertas encima de la mesa y el resto de jugadores, después de ver cuáles son, deben buscar rápidamente la pareja por el resto de la casa. El que consiga descubrirla la coge y debe correr a recoger su pareja. El director del juego pone otra carta en su lugar. De esta forma, termina el juego cuando ya no queden cartas en el montón. Gana el jugador que consiga más cartas.

JUEGO 4: Recordar dibujando

Necesitaremos papel y lápices para jugar a este juego. Se eligen cinco imágenes al azar y todos los participantes las observan durante unos momentos. Cada jugador debe dibujar todas las imágenes que recuerde, reproduciendo el máximo de detalles. Gana el jugador que más memoria tenga.

ASPECTOS EDUCATIVOS

El objetivo principal de este juego es que el niño se divierta desarrollando al máximo su capacidad de memoria y retentiva visual. Las diferentes formas de juego exigen del niño toda su atención.

Aquí hemos propuesto algunas formas de juego, pero hay muchas más que pueden inventarse con ganas e imaginación.

BOARD GAME

PREPARATION

Before starting to play familiarise yourself with the picture cards. Look at them carefully. Now you are ready to find the greatest possible number of pairs!

GAME 1: Find the Pairs

All the cards are placed face up on the table, forming a square. The players are allowed a few minutes to locate different pairs and memorise where they are. The cards are then turned over. The players then take it in turns over to turn two cards face up in an attempt to find a matching pair from memory. If the two cards are the same, the player keeps them and has another go. If not, it is the next player's turn. The winner is the player with the most pairs at the end of the game.

GAME 2: Guessing Game

This is a game requiring two separate teams. Each team will be given half the deck. The first team shows a card to a player from the opposite team. His team mates then ask questions to which the player is only allowed to respond "yes" or "no". After a few questions have been asked, the team must try and guess what the object is. If they guess correctly, they may keep the card. If not, they must hand over the matching card to the opposite team.

GAME 3: Hunt the Cards

A great deal of space is needed for this game, and, if possible, several rooms. Start off by splitting the pairs of cards, making two piles. The game leader then takes one of the piles and spreads the cards around the rooms, face down, but where they can be seen. S/he then takes five cards from the other pile and places them face up on the table. The players have to find the matching cards as fast as they can, going around the house. When one of the players finds a card, s/he has to rush back to the table and pick up the corresponding card.

The game leader then puts another card in its place. The game ends when there are no more cards left in the pile. The winner is the player with most cards.

GAME 4: Drawing from Memory

We will need paper and pencils for this game. Five cards are chosen at random, and all the players have to study them for a few moments. After they are turned over, each player draws the pictures s/he can remember, trying to reproduce them in as much detail as possible. The player with the best memory is the winner.

EDUCATIONAL ASPECTS

The aim of this game is to allow children to enjoy themselves while developing to a maximum their capacity to memorise and retain visual information. The different ways of playing the game demand a child's total concentration.

We suggest a few variations of the game here, but with a little imagination it is possible to think up many more.

JOC DE TAULER

PREPARACIÓ

Abans de començar, familiaritza't amb les cartes d'imatges. Mira-les amb atenció i... prepara't per aconseguir el major nombre possible de parelles!

JOC 1: Descobrir les parelles

Es posen les cartes damunt la taula, de boca per amunt, formant un quadrat.

Durant uns minuts, els jugadors memoritzen la col·locació de les cartes intentant localitzar les parelles. Tot seguit, es giren boca avall. Per torns, cada jugador intenta recordar on és cada parella descobrint cada vegada dues cartes. Si les dues cartes són iguals, se les queda i segueix jugant. En cas contrari, passa el torn. Guanya qui aconsegueix més parelles.

JOC 2: Les endevinalles

Per a aquest joc es formen dos equips. Cada equip tindrà la meitat de les cartes. El primer equip mostra una carta a un jugador de l'altre equip. A continuació, els seus companys li van fent preguntes a les quals només pot respondre sí o no. Després d'unes quantes preguntes, han d'endevinar de quin objecte es tracta. Si ho endevinen poden quedar-se la carta. Si no, han de donar la parella corresponent a aquesta carta a l'equip contrari.

JOC 3: Buscar cartes

Per jugar amb aquest joc es necessita molt d'espai i, si és possible, diverses habitacions. Començarem separant les parelles, de forma que quedin dos munts de cartes. El director del joc agafa un dels munts i va posant les cartes repartides per les habitacions, separades, de forma que estan a la vista, però boca avall.

A continuació agafa l'altre munt. Col·loca cinc cartes descobertes damunt de la taula i la resta de jugadors, després de veure quines són, han de buscar ràpidament la parella per la resta de la casa. Qui aconsegueixi descobrir-la, l'ha d'agafar i córrer a recollir la seva parella. El director del joc posa una altra carta en el seu lloc. D'aquesta manera, acaba el joc quan ja no queden cartes en el munt. Guanyarà el jugador que aconsegueixi més cartes.

JOC 4: Recordar dibuixant

Necessitarem paper i llapis per jugar amb aquest joc. S'escullen cinc imatges a l'atzar i tots els participants les observen durant uns moments. Cada jugador ha de dibuixar totes les imatges que recordi, reproduint el màxim de detalls. Guanyarà el jugador que tingui més memòria.

ASPECTES EDUCATIUS

L'objectiu principal d'aquest joc és que el nen es diverteixi desenvolupant al màxim la seva capacitat de memòria i retentiva visual. Les diferents formes de joc exigeixen tota l'atenció del nen.

Aquí hem proposat algunes formes de joc, però en hi ha moltes més que poden inventar-se amb ganes i imaginació.

BRETTSPIEL

VORBEREITUNG

Bevor du mit dem Spiel beginnst, solltest du dir die Karten und Bilder anschauen und einprägen. Schau sie dir genau an und ... mache dich bereit die größtmögliche Anzahl von Paaren zu bekommen!

SPIEL 1: Paare finden

Die Karten werden mit der Bildseite nach oben zum Quadrat angeordnet auf den Tisch gelegt. Einige Minuten lang prägen sich die Spieler die Lage der Karten ein und versuchen die Paare zu finden. Anschließend werden die Karten umgedreht. Der Reihe nach versuchen die Spieler sich daran zu erinnern, wo jedes Paar liegt, dazu werden jeweils zwei Karten aufgedeckt. Zeigen die beiden Karten das gleiche Bild, darf der Spieler sie behalten und ist noch einmal an der Reihe. Sonst ist der nächste Spieler dran. Gewinner ist, wer am Schluss die meisten Paare hat.

SPIEL 2: Ratespiel

Für dieses Spiel werden zwei Gruppen gebildet. Jede von ihnen erhält eine Hälfte der Karten. Die erste Gruppe zeigt einem Spieler der anderen Gruppe eine Karte. Dann stellen die anderen Mitglieder dieser Gruppe ihm Fragen, auf die er nur mit "ja" oder "nein" antworten darf.

Nach dem Stellen der Fragen müssen sie raten, um welchen Gegenstand es sich handelt. Raten sie richtig, so dürfen sie die Karte behalten, andernfalls müssen sie der gegnerischen Gruppe die passende Karte aus dem eigenen Kartenstapel aushändigen.

SPIEL 3: Karten suchen

Für dieses Spiel benötigt man ausreichend Platz, möglichst mehrere Zimmer. Zuerst werden die Kartenpaare getrennt, und zwar so, daß zwei Kartenstöße gebildet werden. Der Spielleiter nimmt einen der Kartenstöße und verteilt die Karten in den Zimmern, und zwar so, daß man sie sehen kann, sie aber mit dem Bild nach unten zeigen.

Danach nimmt er den zweiten Kartenstoß und legt fünf Karten offen auf den Tisch. Die anderen Mitspieler machen sich, nachdem sie die fünf Karten angesehen haben, schnell auf die Suche nach den Paarkarten in der Wohnung. Jeder, der eine Paarkarte findet, nimmt sie und läuft schnell, um die zweite Karte an sich zu nehmen. Der Spielleiter deckt dann eine andere Karte auf. Das Spiel ist beendet, wenn keine Karten mehr übrig sind. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Kartenpaare bildet.

SPIEL 4: Aus dem Gedächtnis zeichnen

Dazu brauchen wir Papier und Stifte. Es werden fünf beliebige Bilder ausgewählt und alle Spieler betrachten sie einige Augenblicke lang. Dann zeichnet jeder Spieler alle Bilder, an die er sich erinnern kann, mit möglichst vielen Einzelheiten nach. Gewinner ist, wer das beste Gedächtnis hat.

DIDAKTISCHE GESICHTSPUNKTE

Hauptziel des Spiels ist die optimale spielerische Entwicklung des Erinnerungsvermögens und visuellen Gedächtnisses. Die verschiedenen Spielformen erfordern die volle Aufmerksamkeit des Kindes.

Unsere Vorschläge stellen nur einige mögliche Spielformen dar, mit Lust und Phantasie können noch viele andere erfunden werden.

JEU DE TABLE

PRÉPARATION

Avant de commencer à jouer, observe attentivement les cartes pour te familiariser avec les images qui y figurent et prépare-toi à former le plus grand nombre de paires possible !

JEU n° 1 : Trouver les paires

On pose les cartes à l'endroit sur la table en formant un carré. Pendant quelques minutes, les joueurs mémorisent l'emplacement des cartes et cherchent les paires. Mettre ensuite les cartes à l'envers. Chaque joueur à tour de rôle retourne deux cartes, en tentant de retrouver les paires. Si c'est une paire, il la prend et joue à nouveau. Sinon, il passe son tour. Le joueur qui a le plus de paires a gagné !

JEU n° 2 : Le jeu des devinettes

Pour ce jeu, on formera deux équipes. Chaque équipe aura la moitié des cartes. La première équipe montre une carte à un joueur de l'autre équipe. Les membres de son équipe lui posent ensuite des questions auxquelles il ne peut répondre que par oui ou non. Après quelques questions, ils doivent deviner de quoi il s'agit. S'ils trouvent, ils peuvent garder la carte. Sinon, ils doivent donner le double de la carte à l'équipe adverse.

JEU n° 3 : Chercher des cartes

Pour jouer à ce jeu, il faudra beaucoup de place et, si possible, plusieurs pièces. On commencera par séparer les paires de manière à former deux tas. Le meneur du jeu prend un des tas et distribue une par une les cartes dans les pièces, en les plaçant bien en vue mais à l'envers. Il prend ensuite l'autre tas et pose cinq cartes à l'endroit sur la table. Après les avoir observées, les autres joueurs doivent chercher rapidement le double de ces cartes dans la maison. Celui qui réussit à en trouver un s'en empare et court vite chercher l'autre pour former la paire. Le meneur du jeu met une autre carte à sa place. Le jeu est terminé quand il ne reste plus de cartes. Le joueur qui forme le plus de paires a gagné.

JEU n° 4 : Se souvenir en dessinant

Nous aurons besoin de papier et de crayons pour jouer à ce jeu. Choisir cinq images au hasard. Tous les participants les observent pendant un moment. Chaque joueur doit dessiner toutes les images dont il se souvient, en reproduisant le plus de détails possible. Le joueur qui a le plus de mémoire a gagné.

ASPECTS ÉDUCATIFS

L'objectif de ce jeu est d'amuser l'enfant tout en développant au maximum sa mémoire visuelle. Les différentes versions du jeu exigent de l'enfant toute son attention.

Nous proposons ici quelques jeux, mais si le cœur vous en dit et avec un peu d'imagination, vous pourrez en inventer beaucoup d'autres !

GIOCO CON TAVOLIERE

PREPARAZIONE

Prima di cominciare a giocare prendi dimestichezza con le carte d'immagini. Guardale con attenzione e... Preparati per ottenere il maggior numero di copie possibili!

GIOCO 1: Scopri le coppie

Si mettono le carte sulla tavola, scoperte, in modo da formare un quadrato. I giocatori memorizzeranno per alcuni minuti la posizione delle carte, cercando di localizzare le coppie di figure uguali. Poi si capovolgono. A turno, ogni giocatore cercherà di ricordare dove sono le coppie, scoprendo due carte per volta. Se le carte sono uguali, se le tiene e continua a giocare. Altrimenti, passa il turno al giocatore seguente. Vince chi ottiene più coppie.

GIOCO 2: Indovina indovinando

Per fare questo gioco è necessario formare due squadre. Ogni squadra avrà una metà del mazzo. La prima squadra mostrerà una carta a un giocatore dell'altra squadra. Poi i compagni gli faranno delle domande a cui potrà rispondere solo sì o no.

Dopo alcune domande, dovranno indovinare di che oggetto si tratta. Se indovinano potranno tenersi la carta, altrimenti dovranno dare quella uguale alla squadra avversaria.

GIOCO 3: Cerca la carta

Per fare questo gioco c'è bisogno di molto spazio e, se possibile, di diverse stanze. Si comincia separando le carte uguali in modo da formare due mazzi. Il capogioco ne prenderà uno e ne distribuirà le carte nelle varie stanze, in posti diversi, capovolte ma in modo che si possano vedere. Poi prenderà l'altro mazzo e metterà cinque carte scoperte sulla tavola: gli altri giocatori, dopo averle osservate, dovranno cercare velocemente quelle uguali per tutta la casa. Chi ne trova una la prenderà e correrà a prendere anche quella uguale. Il capogioco ne metterà un'altra al suo posto. Il gioco termina quando finisce il mazzo. Vince il giocatore che rimane con più carte.

GIOCO 4: Ricordare disegnando

Per questo gioco servono carta e matite. Si prendono cinque figure a caso e tutti i partecipanti le osservano per qualche momento. Ogni giocatore dovrà disegnare tutte le immagini che si ricorda, riproducendo il massimo numero di particolari. Vince il giocatore che ha più memoria.

ASPETTI EDUCATIVI

L'obiettivo principale di questo gioco è far sì che il bambino si diverta sviluppando al massimo la capacità mnemonica e la ritentività visiva. I diversi modi di giocare esigono la massima attenzione del bambino.

Vi abbiamo proposto alcuni modi di giocare, ma se ne possono inventare molti altri con un po' di fantasia e di creatività.

JOGO DE MESA

PREPARAÇÃO

Antes de começar o jogo convém familiarizar-se com as cartas de imagens. Observa-as atentamente e...prepara-te para conseguir o maior número de pares possíveis!

JOGO 1: Descobrir os pares

Põem-se as cartas em cima da mesa em forma de quadro e viradas para cima. Durante uns minutos, os jogadores memorizam a colocação das cartas, tentando localizar os pares. Em seguida viram-se para baixo. Por turnos, cada jogador tentará recordar onde está cada par, descobrindo duas cartas de cada vez. Se adivinha, ficará com o par. Caso contrário, passará a vez. Ganha quem conseguir mais pares.

JOGO 2: As adivinhas

Para este jogo formam-se duas equipas. Cada equipa fica com metade das cartas. A primeira equipa mostra uma carta a um jogador da outra equipa. A seguir os seus companheiros vão-lhe fazendo perguntas a que só poderá responder sim ou não. Depois de umas perguntas, deverão adivinhar de que objecto se trata. Se o adivinham poderão ficar com a carta. Se não, deverão dar o par correspondente a essa carta à equipa contrária.

JOGO 3: Procurar cartas

Para jogar a este jogo, é preciso muito espaço e, se pode ser, diversas salas. Começamos por separar os pares, de maneira que fiquem dois montes de cartas. O director do jogo pega num dos montes e vai pondo as cartas pelas salas, separadas, de maneira que estejam à vista mas viradas para baixo. A seguir, pega no outro monte. Põe cinco cartas descobertas em cima da mesa e o resto dos jogadores, depois de ver quais são, devem procurar rapidamente o par pelo resto da casa. O que conseguir descobri-la, pega-lhe e deve correr a recolher o seu par. O director de jogo põe outra carta no seu lugar. Desta maneira, o jogo termina quando já não fiquem cartas no monte. Ganha o jogador que conseguir mais cartas.

JOGO 4: Recordar desenhando

Vamos precisar de papel e lápis para jogar este jogo. Escolhem-se cinco imagens ao acaso e todos os participantes as observam durante uns momentos. Cada jogador deve desenhar todas as imagens que recorde, reproduzindo o máximo de pormenores. Ganha o jogador que tiver mais memória.

ASPECTOS EDUCATIVOS

O objectivo principal deste jogo é que a criança se divirta desenvolvendo ao máximo a sua capacidade de memória e retentiva visual. As diferentes formas de jogo exigem da criança toda a sua atenção.

Propusemos aqui algumas formas de jogo, mas há muitas mais que se podem inventar com vontade e imaginação.

BORDSPEL

VOORBEREIDING

Alvorens je met het spel begint dien je met de kaartjes en de plaatjes vertrouwd te raken. Bekijk ze aandachtig en..... probeer om zoveel mogelijk groepjes te bemachtigen!

SPEL 1: ZOEK DE ANDERE KAART

De kaarten met het plaatje naar boven op tafel leggen, in de vorm van een vierkant. De spelers mogen gedurende enkele minuten de plaats van de kaarten in zich opnemen en proberen te onthouden waar de andere kaart ligt met hetzelfde plaatje. Vervolgens worden de kaarten omgekeerd. De spelers mogen nu om de beurt een kaart omkeren en de bijbehorende kaart zoeken. Zijn de twee kaarten hetzelfde dan houdt hij deze en mag hij doorspelen. Is dit niet het geval dan gaat zijn beurt voorbij. Wie de meeste kaartgroepjes heeft wint.

SPEL 2: RAADSELS

Voor dit spel worden twee partijen gevormd. Iedere partij heeft een helft van de kaarten. De eerste partij toont een kaart aan een speler van de andere partij. Vervolgens moeten hun partners vragen stellen waarop alleen met ja of nee mag worden geantwoord. Men kan bijvoorbeeld vragen iIs het een muziekinstrument?i, iKun je het eten?i, iHebben wij het thuis?i0..

Na enkele vragen moeten zij raden wat het is. Wordt het onderwerp geraden dan mogen zij de kaart houden. Zo niet, dan moet het betreffende kaartje aan de tegenpartij worden gegeven.

SPEL 3: KAARTEN ZOEKEN

Voor dit spel is veel ruimte nodig, liefst enkele kamers. We maken twee groepen kaarten, waarbij de paren worden gescheiden. De spelleider neemt een groep kaarten en verspreidt deze met het plaatje naarboven gericht, op goed zichtbare plaatsen over de kamers. Dan neemt hij de andere groep kaarten en legt er vijf met het plaatje naar boven gericht op tafel. Bij het zien van deze kaarten gaan de andere spelers in huis snel op zoek naar de andere zelfde kaart. Degene die er een vindt pakt de kaart en rent terug om de bijbehorende kaart te pakken. De spelleider legt er steeds een nieuwe kaart voor in de plaats. Het spel is uit zodra er geen nieuwe kaarten meer bijkomen. Degene die de meeste kaarten heeft is winnaar.

OPVOEDENDE ASPECTEN

Hoofddoel van dit spel is dat het kind al spelend zijn geheugen en vasthoudend gezichtsvermogen maximaal ontwikkelt. De verschillende spelvormen vereisen alle aandacht van het kind.

Iedere foto van het spel is zorgvuldig bestudeerd met het doel de kinderen de wereld om zich heen te bekijken, en hen te helpen bij het onderscheiden van vormen en afmetingen van de diverse voorwerpen.

Wij geven u hier enkele spelvoorbeelden, maar er zijn er nog veel meer, die u met wat fantasie ook zelf kunt bedenken.

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Πριν να αρχίσει το παιχνίδι εξοικειώσου με τις κάρτες των εικόνων. Κοίταξέ τις με πολύ προσοχή και Ό Ετοιμάσου για να πετύχεις τον μεγαλύτερο δυνατό αριθμό από ζευγάρια !

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 1: Ανακάλυψη ζευγαριών

Οι κάρτες στήνονται επάνω στο τραπέζι, προς τα επάνω, σχηματίζοντας ένα τετράγωνο. Για λίγα λεπτά, οι παίκτες πρέπει να απομνημονεύσουν την θέση των καρτών προσπαθώντας να βρουν τα ζευγάρια. Αμέσως μετά οι κάρτες πρέπει να γυριστούν ανάποδα. Ο καθένας με την σειρά του, ο κάθε παίχτης πρέπει να θυμίζει που είναι το κάθε ζευγάρι, γυρίζοντας την κάθε φορά δυο κάρτες. Αν οι δυο κάρτες είναι οι ίδιες, τότε τις κρατάει. Αν όχι, γάνει την σειρά του. Κερδίζει όποιος έχει πιο πολλά ζευγάρια.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 2: Τα αινίγματα

Για αυτό το παιχνίδι σχηματίζονται δυο ομάδες. Η κάθε ομάδα έχει τις μισές κάρτες. Η πρώτη ομάδα πρέπει να δείξει μια κάρτα σε έναν παίχτη της άλλης ομάδας. Εν συνέχεια οι συμπαίχτες του κάνουν ερωτήσεις στις οποίες μπορεί μονάχα να απαντήσει με ένα ναι, ή ένα όχι. Ορισμένες ερωτήσεις μπορεί να είναι: «Είναι ένα μουσικό όργανο;» «Τρώγεται;», «Το έχουμε στο σπίτι;»

Μετά από ορισμένες ερωτήσεις θα πρέπει να μαντέψουν για ποιο αντικείμενο πρόκειται. Αν το μαντέψουν μπορούν να κρατήσουν την κάρτα. Αν όχι, πρέπει να δώσουν το αντίστοιχο ζευγάρι της κάρτας στην αντίπαλη ομάδα.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 3: Αναζήτηση καρτών

Για να παίξετε αυτό το παιχνίδι, χρειάζεστε πολύ χώρο και αν είναι δυνατό, διαφορετικά δωμάτια. Αρχίζετε με το να ξεχωρίζετε τα ζευγάρια, έτσι που να έχετε δυο σωρούς από κάρτες. Ο αρχηγός του παιχνιδιού πρέπει να πάρει έναν από τους σωρούς από τις κάρτες και να τις μοιράσει στα διάφορα δωμάτια, ξεχωρισμένες έτσι που να φαίνονται, αλλά ανάποδα. Εν συνεχεία, πρέπει να πάρει τον άλλο σωρό. Πρέπει να τοποθετήσει πέντε κάρτες έτσι που να φαίνονται επάνω στο τραπέζι ενώ οι άλλοι παίκτες αφού δουν ποιες κάρτες είναι, πρέπει να ψάξουν να βρουν γρήγορα το ταίρι της στο υπόλοιπο σπίτι.

Αυτός που θα την βρει, την παίρνει και θα πρέπει να τρέξει να αρπάξει το ταίρι της. Ο αρχηγός του παιχνιδιού βάζει άλλη κάρτα στην θέση της. Με αυτό το τρόπο, τελειώνει το παιχνίδι όταν πια δεν μένουν κάρτες στον σωρό. Κερδίζει το παιχνίδι, αυτός ο παίχτης που έχει πιο πολλές κάρτες.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ 4: Σχεδιασμός εικόνων

Χρειαζόμαστε χαρτί και πολυχρώμα μολύβια για να παίξουμε αυτό το παιχνίδι. Επιλέγονται πέντε εικόνες τυχαία και όλοι οι συμμετέχοντες τις βλέπουν για λίγα λεπτά.

Ο κάθε παίχτης θα πρέπει να σχεδιάσει όλες τις εικόνες που θυμάτε, αναπαράγοντας κατά το μέγιστο δυνατόν τις λεπτομέρειες. Κερδίζει αυτός ο παίχτης που έχει πιο πολύ μνήμη.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ

Ο πρωταρχικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να διασκεδάσει το παιδί αναπτύσσοντας κατά το μέγιστο δυνατόν την ικανότητά του της απομνημόνευσης και της οπτικής διατήρησης εικόνας. Οι διαφορετικές φόρμες του παιχνιδιού απαιτούν από το παιδί όλη την προσοχή του.

Η κάθε μια πό τις φωτογραφίες του παιχνιδιού, έχει μελετηθεί προσεχτικά για να δείξει στα παιδιά να παρατηρούν τον κόσμο που ζούμε, βοηθώντας τα να ξεχωρίζουν τις φόρμες και τις διαστάσεις των διαφορετικών αντικειμένων.

Εδώ έχουμε προτείνει ορισμένες φόρμες παιχνιδιού, αλλά έχει πολλές ακόμα που μπορεί να βρεθούν αν υπάρχει όρεξη και φαντασία.

OYUN TABLASI

HAZIRLIK

Oyuna başlamadan önce kartlardaki resimlere alışın. Resimlere dikkatlice bak ve Mümkün olan en fazla sayıda çifti bulmak için hazırlanın!

OYUN 1: Çiftleri bulma

Kartlar masaya, yüzleri yukarıya doğru bakacak ve bir kare oluşturacak şekilde yerleştirilir. Birkaç dakika boyunca oyuncular kartların yerlerini, çiftleri bulmak üzere, hafızalarına yerleştirmeye çalışır. Hemen ardından kartlar ters çevrilir. Herbir oyuncu sırayla kart çiftlerinin nerede olduğunu, her seferinde iki kart kaldırılarak hatırlamaya çalışılır. Eğer kaldırılan kartların her ikisinde aynı ise kartlar o oyuncunun olur ve aynı oyuncu oynamaya devam eder. Eğer kaldırılan kartlar çift değilse sıra diğer oyuncuya geçer. En fazla kartı kazanan oyuncu oyunu kazanır.

OYUN 2: Bilmece

Bu oyun için iki takım oluşturulur. Her takım kartların yarısına sahiptir. Birinci takım diğer takımın bir oyuncusuna bir kart gösterir ve o oyuncunun takım arkadaşları oyuncuya 'evet' veya 'hayır' diye yanıt verebileceği sorular sorarlar. Sorular şöyle olabilir: 'Bir müzik aleti mi?', 'Yenilebilir mi?', 'Evimizde var mı?'.

Birkaç soru sonunda nesnenin hangi nesne olduğu tahmin edilmeye çalışılır. Eğer tahmin doğru ise kart o takımın olur. Yok eğer doğru değilse, takım o kartın çiftini karşı takıma verir.

OYUN 3: Kart arama

Bu oyunu oynamak için geniş alana ihtiyaç vardır, eğer mümkün ise birkaç oda. Kart çiftlerini iki deste oluşturacak şekilde ayırmakla oyuna başlanır. Oyunun başkanı destenin birini alarak kartları odalar arasında, gözününde olamak kaydıyla, kapalı olarak dağıtır. Daha sonra diğer desteyi eline alır ve desteden beş kart çıkarak masanın üzerine açık olarak bırakır, diğer oyuncular kartların hangi kartlar olduklarına bakarlar ve derhal, odalar arasında dağıtılmış olan kartlar arasından çiftlerini aramaya başlarlar. Kartın çiftini bulan oyuncu çabucak masaya gelir ve kartın eşini masadan alır. Başkan o kartın yerine başka bir kart koyar. Oyun, kartlar bitene kadar sürer. En fazla kartı kazanan oyuncu oyunu kazanır.

OYUN 4: Çizerek hatırlama

Bu oyunu oynamak için kağıt ve kaleme ihtiyaç vardır. Şansa beş adet imaj seçilir ve oyuncular imajları birkaç zaman tetkik ederler (incelerler). Herbir oyuncu hatırlayabildiği kadar maksimum detayları çizmeye çalışır. En fazla hafızası olan oyuncu oyunu kazanır.

EĞİTİM YÖNÜNDEN

Bu oyunun asıl amacı, çocuğun hafıza kapasitesi ve görsel belleğini maksimum geliştirerek eylemlerini sağlamaktır. Değişik şekillerdeki oyunlar çocuğun bütün dikkatini zorunlu kılmaktadır.

Oyunda varolan fotoğrafların herbiri, çocuklara değişik boyutlarda ve şekillerdeki nesnelerin ayırt edilebilmesine yardımcı olarak, kendilerini çevreleyen dünyayı gözlemlemesini öğretebilmek için dikkatlice düşünülmüştür.

Biz buraya birkaç oyun koyduk, lakin, istek ve hayal gücü ile daha birçok oyun icat edilebilir.

BORDSPIL

FORBEREDELSE

Før du starter med at spille, bør du gøre dig bekendt med billedkortene. Kik opmærksomt på dem... Vær klar til at finde flest mulige par!

SPIL 1: Find parene

Kortene placeres på bordet så de danner et kvadrat, og med billedsiden opad. I de næste par minutter, forsøger deltagerne at huske kortenes placering og finde parene. Derefter vendes kortenes billedside nedad. Efter tur, forsøger hver deltager at huske hvor parene befinder sig, ved hver gang at vende to kort. Hvis de to kort er identiske, gemmes de, og samme deltager forsætter spillet. I modsat fald, går turen videre. Den der får flest par, vinder.

SPIL 2: Gætteleg

Der dannes to hold til dette spil. Hvert hold får halvdelen af kortene. Det første hold, viser et kort til en deltager fra det andet hold. Derefter stiller hans holdkammerater ham spørgsmål, han kun kan svare ja eller nej til. Nogle ledende spørgsmål kan være: Er det et musikinstrument? Kan det spises? Har vi det derhjemme?...

Efter et par spørgsmål, bør de kunne gætte hvilken ting det drejer sig om. Hvis de gætter det, må de beholde kortet. Hvis ikke, må de aflevere kortets dertil hørende par til modstanderholdet.

SPIL 3: Find kort

For at spille dette spil, behøves der meget plads, og hvis det er muligt helst flere værelser. Vi begynder med at dele parene i to, således at vi får to bunker kort. Spillets leder tager én af bunkerne, og begynder at fordele dem rundt i værelserne, således at de er synlige, men med billedsiden nedad. Derefter tager han den næste bunke, og anbringer fem kort med billedsiden opad på bordet. Efter at have set kortene, skal resten af deltagerne hurtigt finde parene rundt om i huset. Den der finder paret, skal tage det op og skynde sig tilbage og samle sit par op. Spillelederen erstatter derefter kortet med et andet. På den måde, afsluttes spillet, når der ikke er flere kort i bunken. Den deltager der får flest kort, har vundet.

SPIL 4: Husk imens der tegnes

For at spille dette spil, har vi brug for blyanter og papir. Der vælges fem tilfældige billeder som iagttages et par minutter af alle deltagere. Hver deltager tegner de billeder han/hun kan huske, og forsøger at gengive flest detaljer. Den deltager, der har bedst hukommelse, vinder.

UDDANNELSESMÆSSIGE ASPEKTER

Dette spils hovedformål er, at barnet har det sjovt alt imens dets hukommelse og visuelle evner udvikles. De forskellige spilformer kræver alt barnets opmærksomhed.

Alle spillets fotos, er blevet nøje udtænkt til at lære børnene at iagttage den verden der omgiver dem, og hjælpe dem til at skelne de forskellige objekters former og dimensioner.

Vi foreslår nogle spilleformer, men med lidt fantasi, kan der opfindes mange flere.

PELILAUTAPELI

VALMISTAUTUMINEN

Ennen pelin aloittamista tutustu korttien kuviin. Katso niitä tarkkaavaisesti ja ... Valmistaudu hankkimaan mahdollisimman monta paria!

PELI 1: Parien löytäminen

Kortit pannaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin, muodostaen nelikulmion. Muutaman minuutin ajan pelaajat painavat muistiin korttien sijainnin ja koittavat paikallistaa parit. Seuraavaksi kortit käännetään kuvapuoli alaspäin. Vuorotellen jokainen pelaaja koettaa palauttaa mieleen missä on jokainen pari, paljastaen joka kerta kaksi korttia. Jos molemmat kortit ovat samanlaisia pelaaja pitää ne ja jatkaa pelaamista. Päinvastaisessa tapauksessa vuoro siirtyy seuraavalle. Se voittaa, joka saa eniten pareja.

PELI 2: Arvoitukset

Tätä peliä varten muodostetaan kaksi joukkuetta. Molemmilla joukkueilla on puolet korteista. Ensimmäinen joukkue näyttää yhden kortin yhdelle toisen joukkueen pelaajista. Seuraavaksi joukkuetoverit esittävät hänelle kysymyksiä, joihin hän voi vastata ainoastaan kyllä tai ei. Viitteellisiä kysymyksiä voivat olla: Onko se musiikkisoitin?, Voiko sitä syödä?, Onko se meillä kotona?.... Muutaman kysymyksen jälkeen täytyy arvata mistä kohteesta on kyse. Jos arvaa, niin saa kortin omakseen. Jos ei arvaa, niin täytyy antaa tätä korttia vastaavan parin vastakkaiselle joukkueelle.

PELI 3: Korttien etsiminen

Tätä peliä varten tarvitaan paljon tilaa ja jos mahdollista useampi huone. Aloitamme erottamalla parit niin että muodostuu kaksi korttipinoa. Pelin johtaja ottaa yhden pinon ja asettaa kortit jaettuina eri huoneisiin niin että ne ovat näkyvillä, mutta kuvapuoli alaspäin. Seuraavaksi hän ottaa toisen pinon. Asettaa viisi paljastettua korttia pöydälle ja muitten pelaajien, sen jälkeen kun ovat nähneet nämä viisi korttia, täytyy etsiä nopeasti niiden pari muista huoneista. Joka pystyy löytämään parin ottaa sen ja kiirehtii poimimaan sitä vastaavan parin. Pelin johtaja panee uuden kortin tilalle. Tällä tavalla peli päättyy kun pinossa ei ole enää kortteja. Pelaaja, joka saa eniten kortteja voittaa.

PELI 4: Piirtää muistamalla

Tarvitsemme paperia ja lyijykyniä voidaksemme pelata tätä peliä. Valitaan viisi kuvaa sattumanvaraisesti ja kaikki osanottajat tarkkailevat niitä jonkin aikaa. Jokaisen pelaajan tulee piirtää ne kuvat, jotka hän muistaa, jäljentämällä mahdollisimman tarkasti yksityiskohdat. Voittaja on se, jolla on paras muisti.

KASVATUKSELLISET NÄKÖKOHDAT

Tämän pelin pääasiallinen tavoite on, että lapsi pitää hauskaa kehittämällä mahdollisimman paljon muistikykyä ja näkömuistia. Erilaiset pelitavat vaativat lapsen koko huomion. Pelin jokainen valokuva on tutkittu huolellisesti opettaakseen lapset tarkkailemaan heitä ympäröivää maailmaa, auttamalla heitä tunnistamaan eri kohteitten muodot ja ulottuvuudet.

Olemme tssä aesittäneet muutaman pelitavan, mutta on paljon muita, jotka voidaan keksiä halulla ja mielikuvituksella.

BORDSSPEL

FÖRBEREDELSE

Innan Du börjar är det bäst att Du bekantar Dig med bilderna på korten. Titta noga på dem (...) och förbered Dig ordentligt, så Du kan få så många par som möjligt!

SPEL 1:

Man lägger korten med framsidan uppåt, så att de bildar en fyrkant. Spelarna kan nu titta på korten under några minuter och skall försöka komma ihåg var korten ligger och speciellt var paren ligger. Därefter vänder man dem med framsidan ner. I tur och ordning får sedan varje spelare försöka komma ihåg var paren ligger och vända på två kort åt gången. Om båda korten är lika får man behålla dem. Om inte går turen vidare. Den som har flest par vinner.

SPEL 2:

För det här spelet skall man välja två lag. Varje lag får hälften av korten. Det första laget visar ett kort för en spelare i det andra laget. Därefter får hans medspelare ställa frågor till honom, men han får bara svara ja eller nej. Efter ett antal frågor måste de lista ut eller gissa vad det är för ett föremål. Om de gissar rätt, får de behålla kortet. Om inte måste de ge par-kortet till det andra laget.

SPEL 3: Leta kort

För att spela det här spelet behöver man mycket plats och om möjligt flera rum. Vi börjar med att dela upp korten i två högar. Spelledaren tar en av högarna och lägger ut korten separat i de olika rummen så att man kan se dem, men med framsidan neråt.

Därefter tar han den andra högen och lägger ut fem kort med framsidan uppåt på bordet där resten av spelarna sitter. Efter att ha sett vilka det är, skall de andra spelarna leta upp paren i resten av huset. Den som hittar ett par-kort tar det och skyndar sig tillbaka för att ta sitt par. Spelledaren lägger ut ett annat kort på den lediga platsen och så fortsätter man till dess att det inte finns några fler kort kvar i högen. Den som samlat in flest par vinner.

SPEL 4: Kom ihåg och rita.

För det här spelet behöver man papper och penna. Slumpvisa väljer man ut fem bilder och deltagarna tittar noga på dem under en stund. Varje spelare skall sen rita av så många bilder, som han kommer ihåg och med så mycket detaljer som möjligt. Den som har bäst minne vinner.

UTBILDNINGSMÄSSIGA ASPEKTER

Målet med detta spel är, att barnet skall ha roligt, samtidigt som det utvecklar sin minneskapacitet och visuella retentionsförmåga så mycket som möjligt. Spelets olika former kräver att barnet helt koncentrerar sig.

Vi har här föreslagit några sätt att spela, men det finns många fler som man kan hitta på om man har lust och uppfinningsförmåga.



Made in Spain by **EDUCA BORRAS, S.A.U.**
Osona, 1 • 08192 Sant Quirze del Vallès (BARCELONA) • España
www.educaborras.com



(Advertencia)	No conviene para niños menores de tres años. Piezas pequeñas. Peligro de ahogamiento. Guardar esta información para futuras referencias.
Warning!	Not suitable for children under three years. Small parts. Choking Hazard. Keep this information for future reference.
Advertència!	No convé per nens menors de tres anys. Peces petites. Perill d'asfixia. Guardar aquesta informació per a futures referències.
Achtung!	Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Bewahren Sie diese Information zum späteren Nachschauen auf.
Attention!	Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Petits éléments. Danger d'étouffement. Conservez ces informations en cas de besoin.
Advarsel!	Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Kvalningsfare. Gem denne information til senere brug.
Varoitus!	El sovelly alle kolmivuotiaalle. Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä ohjeet mahdollista myöhempää tarvetta varten.
Varning!	Inte lämplig för barn under tre år. Innehåller smådelar. Risk för kvävning. Spara denna information för framtida bruk.
Предупреждение!	Неподходящо за деца под тригодишна възраст. Съдържащи малки детайли. Сохраняйте тази информация за бъдеще.
Advarsel!	Ikke egnet for barn under 3 år. Inneholder små deler. Kvelningsfare. Ta vare på denne informasjonen for fremtidige konsultasjoner.
Avvertenzal	Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Piccole parti. Pericolo di soffocamento. Conservare il presente manuale per future consultazioni.
Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Peças de pequenas dimensões. Perigo de asfixia. Guardar esta informação para futuras referências.
Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Kleine onderdelen met gevaar voor stikken. Bewaar deze instructies voor latere referentie.
Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των τριών ετών. Περιέχει μικρά κομμάτια. Κίνδυνος πνιγμού. Κρατήστε τις παρούσες πληροφορίες για μελλοντική αναφορά.
Dikkat!	3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir. Küçük parçalar içerir. Yutma tehlikesi. Bu bilgileri ileride başvurmak üzere saklayın.
Varovani!	Nevhodné pre deti do troch rokov. Obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo udusení. Tyto informácie si uložte pre budúci použitie.
Upozornenie!	Nevhodné pre deti do troch rokov. Obsahuje drobné časti. Nebezpečenstvo udusenía. Odložte tieto informácie pre budúce potreby.
Ostrzeżenie!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy. Niebezpieczeństwo uduszenia. Niniejsza informacja należy zachować do późniejszego użycia.
Figyelmeztetés!	Csak három évnél idősebb gyermekek számára alkalmas. Apró, lenyelhető alkatrészeket tartalmaz. Fulladásveszély! Őrizze meg a tájékoztatást jövőbeni hivatkozás céljából!
تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل. تحتوي على أجزاء صغيرة - يرجى الاحتفاظ بالمعلومات للعودة إليها في المستقبل.	