



## The alphabet

ENGLISH

Contents: 81 interlocking pieces that form 27 sequences.

This matching game will help little ones start learning the alphabet. They will learn to associate letters and images, distinguish the shape of each letter, and expand their vocabulary.

### ONE PLAYER

One child can play on their own by fitting the pieces together. An adult can suggest that they place the picture piece first and then look for the lowercase and uppercase letters. If an adult plays with the child, they can say words whose first sound matches the letters, to reinforce the learning for the child.

### MULTIPLAYER

#### • From "A" to "Z"

The capital letter pieces are shared out equally among the players. The remaining pieces are separated into two groups and placed face down: on one side, put the pieces with lowercase letters, and on the other put the images. An adult will turn over the pieces. First they will turn over a lower case letter and say, for example: "R". The player who has the piece with the "R" must claim it and fit the pieces together. The adult will then randomly choose an image piece and turn it over. They will say, for example: "U is for unicorn". And the player who has the piece with the capital letter U, can claim it. The first player to complete all their matches is the winner.

#### • Letter race

This game mode tests how fast the players are. The capital letter pieces are shared out equally among the players. The remaining pieces are separated into two groups and placed face down: on one side, put the pieces with lowercase letters, and on the other put the images. When someone says "go", all the players should try to complete all of their matches as quickly as possible, correctly linking the uppercase letter-lowercase letter-picture trio. Whoever manages to do this first is the winner.

#### • "M" for memory

The capital letter pieces are shared out equally among the players. The remaining pieces are separated into two groups and placed face down: on one side put the pieces with lowercase letters, and on the other put the images. Each player, in turn, must turn over one piece from each group. If the pieces match any of their capital letters they can keep them and have another turn. If they do not match, they must put them back, face down in the same place where they found them, and the turn passes to the next player. The player who completes their matches first wins.

## L'alphabet

FRANÇAIS

Matériel : 81 pièces à assembler formant 27 puzzles.

Avec ce jeu d'assemblage, les plus petits commenceront à apprendre l'alphabet. Ils apprendront à associer lettres et images, à distinguer la graphie de chaque lettre et élargiront leur vocabulaire.

### JOUER SEUL

L'enfant peut jouer seul en assemblant les pièces entre elles. Un adulte peut lui suggérer de placer d'abord la pièce où apparaît l'image, puis de rechercher la lettre minuscule et la lettre majuscule. Si l'adulte joue avec l'enfant, il peut prononcer à haute voix les mots dont les initiales coïncident avec les lettres, afin que l'enfant renforce son apprentissage.



## JOUER À PLUSIEURS

### • De "A à Z"

On distribue à parts égales les pièces avec la majuscule entre les joueurs. Les pièces restantes sont séparées en deux groupes et posées face cachée : d'un côté, les pièces avec les lettres minuscules, et de l'autre, les images. Un adulte montrera les pièces. Tout d'abord, il montrera une lettre minuscule et dira, par exemple : R. Le joueur qui a la pièce avec le "R", la réclamera et l'assemblera. L'adulte choisira alors au hasard une pièce avec une image et la montrera. Il dira, par exemple : « Le L de licorne ». Et le joueur qui a la pièce avec la lettre majuscule L, la réclamera. Le premier joueur à terminer tous ses puzzles remportera la partie.

### • Course de lettres

Ce mode de jeu met à l'épreuve la vitesse de tous les joueurs. Les pièces avec la majuscule sont distribuées à parts égales entre les joueurs. Les pièces restantes sont séparées en deux groupes et posées face visible sur la table : d'un côté, les pièces avec les lettres minuscules, et de l'autre, les images. Au signal de départ, tous les joueurs doivent essayer de terminer tous leurs puzzles le plus rapidement possible, en associant correctement lettre majuscule-lettre minuscule-image. Celui qui termine en premier est le gagnant.

### • "M" comme mémoire

Les pièces avec la majuscule sont distribuées à parts égales entre les joueurs. Les pièces restantes sont séparées en deux groupes et posées face cachée : d'un côté, les pièces avec les lettres minuscules, et de l'autre, les images. Chaque joueur, à son tour, doit retourner une pièce de chaque groupe. Si elles correspondent à l'une de ses majuscules, même si ce ne sont pas les mêmes, il peut les conserver et continuer à jouer. Si elles ne correspondent pas, il les repose face cachée, là où il les avait trouvées et le tour passe au joueur suivant. Le joueur qui parvient à terminer le premier ses puzzles remporte la partie.

## Das ABC

Enthält: 81 Puzzleteile zur Bildung von 27 Tafeln.

Mit diesem Puzzlespiel lernen Kinder das Alphabet kennen. Beim Zuordnen von Bildern und Buchstaben macht sich das Kind mit dem Aussehen der Buchstaben vertraut und erweitert seinen Wortschatz.

DEUTSCH

### SPIELVARIANTE FÜR EIN KIND

Das Kind kann allein spielen, indem es die passenden Puzzleteile zusammenfügt. Eine erwachsene Person kann dem Kind vorschlagen, ein Teil mit einem bestimmten Bild zu suchen und anschließend die passenden Klein- und Großbuchstaben einzupassen. Zur Unterstützung der Lernwirkung empfiehlt es sich, die Begriffe, die mit dem jeweiligen Buchstaben beginnen, mit freundlicher Stimme zu wiederholen.

### SPIELVARIANTEN FÜR MEHRERE KINDER

#### • Von A bis Z

Die Puzzleteile, auf denen Großbuchstaben zu sehen sind, werden zu gleichen Teilen unter den Spielern aufgeteilt. Die restlichen Puzzleteile werden nach Kleinbuchstaben und Bildkarten sortiert und in zwei getrennten Gruppen verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Eine erwachsene Person deckt sie nach einander auf und zeigt sie den Spielern. Zuerst wird ein Puzzleteil mit einem Kleinbuchstaben aufgedeckt und der Buchstabe laut ausgesprochen, zum Beispiel: „R“. Der Spieler, der das „R“ hat, nimmt das Teil an sich und fügt es an den Großbuchstaben an. Nun wählt die erwachsene Person eine Bildkarte und zeigt sie den Spielern. Zum Beispiel: „Unicorn mit U“. Der Spieler, der das Teil mit dem Großbuchstaben „U“ hat, nimmt die Bildkarte an sich. Wer seine Buchstaben-Tafeln als erster fertigstellen kann, gewinnt das Spiel.

#### • Buchstaben-Wettlauf

Bei dieser Spielvariante ist Geschwindigkeit gefragt. Die Puzzleteile mit Großbuchstaben werden zu gleichen Teilen unter den Spielern aufgeteilt. Die verbleibenden Puzzleteile werden nach Großbuchstaben und Bildkarten sortiert und in zwei getrennten Gruppen auf dem Tisch ausgebreitet. Nach einem vereinbarten Startsignal sammeln alle Spieler die zu ihren Kleinbuchstaben passenden Bildkarten und Großbuchstaben ein und fügen die Buchstabeneinheiten zusammen. Wer zuerst fertig ist, hat das Spiel gewonnen.

#### • „M“ wie Memory

Die Puzzleteile mit Großbuchstaben werden zu gleichen Teilen unter den Spielern aufgeteilt. Die verbleibenden Puzzleteile werden nach Großbuchstaben und Bildkarten sortiert und in zwei getrennten Gruppen verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf eine Karte jeder Gruppe aufdecken. Die Kleinbuchstaben und Abbildungen, die zu seinen Großbuchstaben passen, nimmt der Spieler an sich. Wenn die aufgedeckten Puzzleteile nicht zu seinen Buchstaben passen, lässt der Spieler sie an Ort und Stelle verdeckt liegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wer seine Buchstaben-Tafeln als erster fertigstellt, hat das Spiel gewonnen.

## L'alfabeto

Contenuto: 81 pezzi ad incastro che formano 27 sequenze.

Con questo gioco ad incastro, i più piccoli inizieranno ad imparare l'alfabeto. Impareranno ad associare lettere e immagini, a distinguere l'ortografia di ogni lettera e ampliaranno il proprio vocabolario.

ITALIANO

### PER UN GIOCATORE SINGOLO

Il bambino può giocare da solo incastrando i pezzi corrispondenti. Un adulto può suggerire di posizionare prima il pezzo

dove appare l'immagine e poi di cercare la lettera minuscola e la lettera maiuscola. Se l'adulto gioca con il bambino, può dirgli ad alta voce le parole le cui iniziali coincidono con le lettere, in modo che il bambino rafforzi il proprio apprendimento.

### PER PIÙ GIOCATORI

#### • Dalla A alla Z.

I pezzi con la lettera maiuscola sono distribuiti equamente tra i giocatori. I pezzi rimanenti vengono separati in due gruppi e posti a faccia in giù: da un lato, i pezzi con lettere minuscole e dall'altro le immagini. Un adulto mostrerà i pezzi. Per prima cosa mostrerà una lettera minuscola e dirà, ad esempio: la R. Il giocatore che ha il pezzo con la "R" su di essa, la reclamerà e la incasterà. L'adulto prenderà quindi, a caso, un pezzo con un disegno e lo mostrerà. Dirà, ad esempio: "la U di unicorno". E il giocatore che ha il pezzo con la lettera maiuscola U, lo rivendicherà. Il primo giocatore che completa tutti i propri incastri sarà il vincitore.

#### • Gara di lettere

Questa modalità di gioco verifica la velocità di tutti i giocatori. I pezzi con la lettera maiuscola sono distribuiti equamente tra i giocatori. I pezzi restanti vengono separati in due gruppi e posizionati a faccia in su sul tavolo: da una parte, i pezzi con lettere minuscole e dall'altro le immagini. Ad un segnale, tutti i giocatori dovrebbero provare a completare i propri incastri il più velocemente possibile associando correttamente lettera maiuscola-lettera minuscola-immagine. Colui che finisce per primo è il vincitore.

#### • Con "M" di memoria

I pezzi con la lettera maiuscola sono distribuiti equamente tra i giocatori. I pezzi rimanenti vengono separati in due gruppi e posti a faccia in giù: da un lato, i pezzi con lettere minuscole e dall'altro le immagini. Ogni giocatore, a sua volta, deve prendere un pezzo da ogni gruppo. Se corrispondono a una delle sue lettere maiuscole, può tenersele e continuare a giocare. Se non corrispondono, li rimette a faccia in giù nello stesso punto in cui li aveva trovati e dà il turno al giocatore successivo. Il giocatore che riesce a completare per primo gli incastri vince.

## Алфавит

RUSSIAN

Содержит: 81 деталей, которые организуются в 27 маленьких пазлов.

Благодаря этой игре в пазлы, дети научатся понимать буквы алфавита. Путем ассоциации букв и картинок дети смогут различать написание каждой буквы, а заодно пополнят свой словарный запас.

### ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Ребенок может играть самостоятельно, вставляя детали одну в другую. Взрослый может посоветовать ему сначала взять деталь с картинкой, а потом подобрать к ней маленькую и большую буквы. Если взрослый тоже принимает участие в игре, он может вслух произносить слова, которые начинаются с нужной буквы, это даст возможность ребенку обогатить процесс обучения.

### ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

#### • С «А» до «Z»

Надо раздать всем игрокам одинаковое количество больших букв. Остальные детали нужно разделить на две группы и перевернуть лицевой стороной вниз: с одной стороны детали с маленькими буквами, а с другой – детали с картинками. Взрослый должен поднимать и показывать детали. Сначала он должен показать деталь с маленькой буквой и объявить, например, «r». Игрок, у которого есть деталь с буквой «R», скажет об этом и соединит обе детали. Далее взрослый возьмет наугад одну деталь с картинкой и покажет ее и объявит, например, «U от слова unicorn». А игрок, у которого есть деталь с большой буквой «U», потребует деталь себе. Первый игрок, который соберет все свои мини-пазлы, выигрывает.

#### • Бег по буквам

Этот вид игры поставит перед игроками цель побыстрее выполнить задание, так как он рассчитан на скорость. Надо раздать одинаковое количество деталей с большой буквой всем игрокам. Остальные детали надо разделить на две группы и положить лицевой стороной вверх: с одной стороны, детали с маленькой буквой, а с другой – картинки. По команде все игроки должны как можно быстрее сделать свои мини-пазлы, правильно соединив большую букву, маленькую букву и картинку. Выигрывает тот, кто делает это первым.

#### • «M» от memory

Раздаются детали с большой буквой в равном количестве всем игрокам. Остальные детали надо разделить на две группы и положить лицевой стороной вниз: с одной стороны, детали с маленькой буквой, а с другой – картинки. Каждый игрок по очереди должен поднять по одной детали из каждой группы. Если они совпадают с одной из его больших букв, он берет их себе и продолжает играть. Если они не совпадают, он должен вернуть их на прежнее место лицом вниз и передать очередь следующему игроку. Выигрывает тот игрок, которому удастся первому собрать свои мини-пазлы.





## الأحرف الأبجدية

المحتوى: 81 قطعة أحجية متشابكة تكون 27 سلسلة.  
من خلال مجموعة الأحجية هذه ، سيبدأ الصغار بتعلم الأبجدية.  
سوف يتعلمون ربط الحروف والصور ، و يميزون تحفة كل حرف ، بالإضافة إلى إثراء وتوسيع مفرداتهم.

## للمب الفردي:

يمكن للطفل اللعب بمفرده عن طريق تركيب القطع معاً وفقاً لذلك. كما يمكن أن يقترح شخص بالغ على الطفل بأن يختار القطعة التي تظهر فيها الصورة أولاً ثم يبحث عن الحرف الصغير والحرف الكبير.  
إذا لعب الشخص البالغ مع الطفل ، فيمكنه نطق الكلمات التي تتطابق بدايتها مع الأحرف بصوت عالٍ من أجل تقوية عملية التعلم لدى الطفل.

## للمب الجماعي:

من "أ" إلى "ي".

يتم توزيع القطع ذات الأحرف الكبيرة بالتساوي بين اللاعبين. يتم فصل القطع المتبقية إلى مجموعتين ووضع وجهها للأسفل: في المجموعة الأولى، القطع ذات الأحرف الصغيرة؛ وفي المجموعة الثانية، القطع ذات الصور. سيقوم شخص بالغ بعرض القطع. سيعرض أولاً حرفاً صغيراً ويقول على سبيل المثال: "حرف الراء". اللاعب الذي لديه القطعة ذات حرف الراء "ر" الكبير ، سيطلب بما ويلائمها.  
ثم يختار البالغ بشكل عشوائي قطعة بما صورة ويعرضها. سيقول على سبيل المثال: "او وحيد القرن". اللاعب الذي لديه القطعة ذات حرف الواو "و" الكبير ، سيطلب بما ويلائمها.  
سيكون أول لاعب يربط كل أحرفه هو الفائز.

## سباق الأحرف

تختار وضعية اللعب هذه سرعة جميع اللاعبين. يتم توزيع القطع ذات الأحرف الكبيرة بالتساوي بين اللاعبين. يتم فصل القطع المتبقية إلى مجموعتين ووضع وجهها للأسفل: في المجموعة الأولى، القطع ذات الأحرف الصغيرة؛ وفي المجموعة الثانية، القطع ذات الصور. يجب على جميع اللاعبين محاولة إكمال جميع أحجياتهم بأسرع ما يمكن عن طريق ربط الحرف الكبير، الحرف الصغير و الصورة بشكل صحيح.  
أول من ينتهي ربط قطع الأحجيات بشكل صحيح هو الفائز.

## "ذ" الذاكرة

يتم توزيع القطع ذات الأحرف الكبيرة بالتساوي بين اللاعبين. يتم فصل القطع المتبقية إلى مجموعتين ووضع وجهها للأسفل: في المجموعة الأولى، القطع ذات الأحرف الصغيرة؛ وفي المجموعة الثانية، القطع ذات الصور. يجب على كل لاعب ، بدوره ، النطاق قطعة واحدة من كل مجموعة. إذا كانت تتطابق مع أي من الأحرف الكبيرة الخاصة به ، فيمكنه الاحتفاظ بما ومواصلة اللعب. إذا لم تتطابق ، يعيد وضعه على الطاولة ووجههم للأسفل مرة أخرى ، في نفس المكان الذي وجدته فيه ويعطي الدور للاعب التالي. اللاعب الذي ينتج في إكمال أحجياته أولاً يفوز.



ES ADVERTENCIA  
EN WARNING  
DE ACHTUNG  
FR ATTENTION  
DA ADVARSEL  
FI VAAROTUS  
SV VARNING  
BG БИЖАВЕН  
HU VAGYÓZÁS  
IT AVVERTENZA  
PT ATENÇÃO  
NL WAARSCHUWING  
EL Προειδοποίηση  
TR DİKKATİ  
SK UPOZORNENIE  
SL OPOZORNEJE  
PL OSTRZEŻENIE  
HU FIGYELMEZTETÉS  
AR تحذيرا



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.  
KLEINE TEILE. ERSTICKUNGSGEFAHR. BEWAHREN SIE DIESE INFORMATION ZUM SPÄTEREN NACHSCHAUEN AUF.  
PETITS ÉLÉMENTS. DANGERS D'ÉTOUFFEMENT. CONSERVEZ CES INFORMATIONS EN CAS DE BESOIN.  
SMÅ DELAR. KVÄLVNINGSGÄR. GEM DENNE INFORMATION TIL SENARE BRUK.  
PIENIA OŚCIA. TYKĘCI UNISYWARA. SŁYŻYTA NAMA OHELET MAHOULLISTA MY OHEMPAA TARVETTA VARTEN.  
SMIA DELAR. KVÄLVNINGSGÄR. SÅRBA DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDIG BRUK.  
МАЛІ КАСЦІ. НЕБЕЗПЕЧІ ЗАКЛУКІ. СІ ПАРАХІТІ ГІТ ВІ ДОПМІЛІВІЮ НА БІДУ/ІШЕ.  
SMÅ DELAR. KVÄLVNINGSGÄR. TA VARE PÅ DENNE INFORMATIONEN FÖR FRAMTIDIGE KONSULTATIONER.  
PEQUEÑAS PARTES. RISCO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.  
KLEINE ONDERDELEN. VERSTIKKINGSGEVAAR. BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR LATERE NASLAG.  
Μεγάλα, Κινητά, Μικρά, Κομμάτια ή Τεμάχια που Μπορούν να Βλάψουν τα Μικρά Μέρη.  
KUCUKA PARÇALAR. BÜYÜKLERE TEHLİKESİ. BU BİLGİLERİLERDE BASVURMAK ÜZERE SAKLAYIN.  
MÁLE ČÁSTI. NEBEZPEČÍ ZAKLUKŮ. TYTO INFORMACE SI ULOŽTE PRO BUDOUCÍ POUŽITÍ.  
MÁLE ČÁSTI. NEBEZPEČENSTVO DUSENIA. ODOZBE TE TO INFORMACJE PRE BUDEJÚE POTREBY.  
MÁLE CZĘŚCI. NIEBEZPIECZYSTWO UDRUWIENIA. NIE SŁOŻA INFORMACJE NALEŻY ZACHOWAĆ DO PÓŹNIEJSZEGO WŁADU.  
KIS ALKATRESZEK. FÜLLADÁSVEZÉLY. ŐRIZZE MEG A TÁJÉKOZTATÓT JÖVŐBEN HÍVATKOZÁS CÉLJÁBÓL.  
جزءه صغيرة. خطر الاحتقار. احتفظ هذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل.



**WARNING:**  
**CHOKING HAZARD-**  
Small parts.  
Not for children under 3 years.