

1, 2, 3

– Počítej se mnou –

24 371 6

Hra pro 1 – 4 děti od 3 – 6 let.

Obsah:

- 1 kostka se symboly
- 10 hracích obrázkových desek
- 10 puzzle dílků s kostkou
- 10 puzzle dílků s čísly
- 10 puzzle dílků s prsty

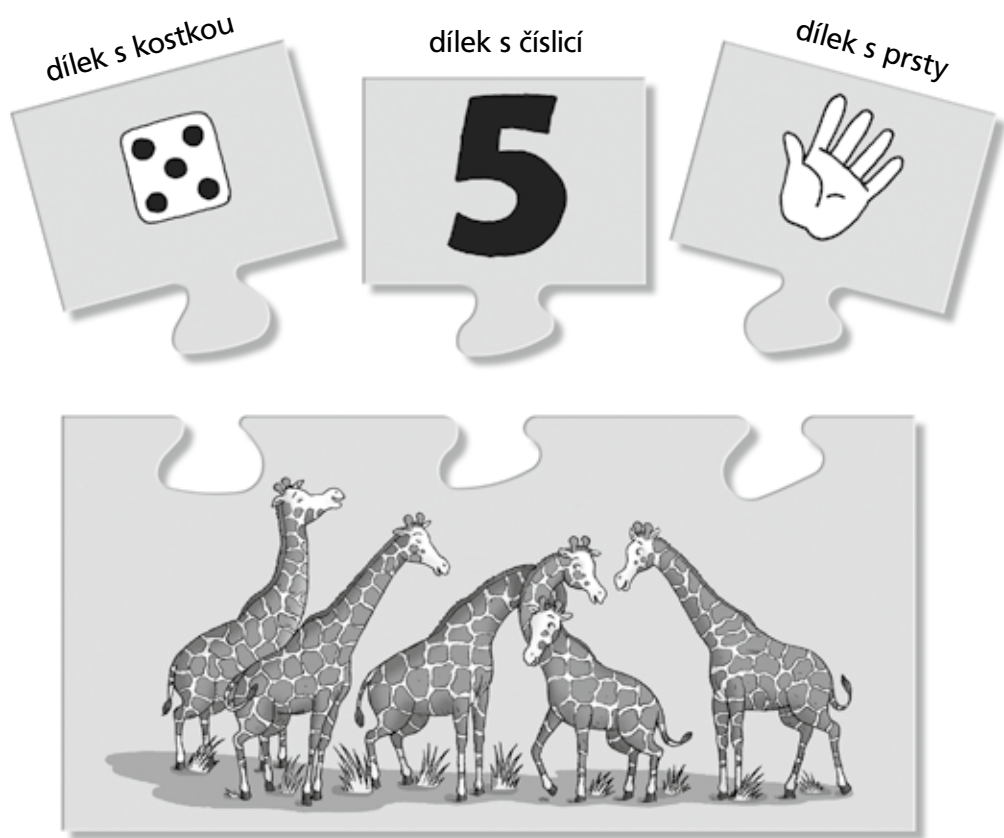
Děti se zábavnou formou seznamují s čísly od 1 do 10. Učí se sami počítat a poznávají, jak se vyjadřují čísla tečkami na kostkách, na prstech a jak se píší.

Poznávání čísel

Než začnete hrát první hru, oddělte od sebe puzzle dílky a obrázkovou desku.

Sadu pro hru tvoří:

Např. pro číslo 5 jsou na obrázkové desce žirafy. Toto číslo je vyjádřeno na puzzle dílcích různými způsoby: 5 tečkami na kostce, jako číslo 5 a 5 prsty.



Puzzle dílek s kostkou se vždy umísťuje na levou stranu obrázkové desky. Puzzle dílek s číslem je vždy uprostřed a puzzle dílek s prsty patří na pravou stranu obrázkové desky.

Hra pro 1 hráče

Puzzle dílky dobře promíchejte a položte je na stůl obrázkem nahoru. Všechny obrázkové desky dejte na hromádku. Postupně berte jednu desku po druhé a hledejte odpovídající puzzle dílek s kostkou, číslem a prsty. Při hře se bude dobře bavit i jeden hráč.

Rada: Pro seznámení se hrou je lepší začít se žlutými deskami s čísly 1 - 5. Až je budete dobře znát, přidejte si další karty.

Hra pro 2 - 4 hráče

Velké obrázkové desky dobře promíchejte. Každý z hráčů obdrží tři desky, které položí před sebe. Jestliže hrají čtyři hráči, obdrží každý z nich po dvou deskách. Zbývající desky odložíte stranou spolu s odpovídajícími puzzle dílky. V další hře můžete odložené desky vyměnit za některé z již použitých. Postupem času budete hrát se všemi obrázkovými deskami s čísly od 1 do 10.

Puzzle dílky, které používáme pro hru, se dobře promíchají a položí na stůl obrázkem nahoru.

Kostka ukazuje tři různé symboly:



pro puzzle dílky s kostkou



pro puzzle dílky s číslem



pro puzzle dílky s prsty

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Při rozdávání obdržel například obrázkové desky s třemi psi, šesti tygry a sedmi pandami.

Nejmladší hráč hodí kostkou a padne mu symbol pro číslo. Hledá tedy puzzle dílek s číslem 3, 6 nebo 7. Když například najde puzzle dílek s číslem 3, tak jej přiloží k desce se třemi psi a nahlas řekne: „Mám tři psi a číslo tři“.

Nyní je na řadě další hráč. Hodí kostkou a padne mu symbol s prsty. Hledá proto puzzle dílek s odpovídajícím počtem prstů, který může přiložit ke své desce. Jestliže si vybere špatný puzzle dílek, vrátí jej zpět a hraje další hráč.

Hodí-li hráč kostkou a padne mu symbol, který už má zaplněný, musí počkat do příštího kola a hraje další hráč.

Konec hry

Vyhrává hráč, který jako první přiloží všechny puzzle dílky ke svým obrázkovým deskám.

Přejeme Vám příjemnou zábavu.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

1, 2, 3

– Počítaj so mnou –

24 371 6

Hra pre 1 – 4 děti od 3 – 6 let.

Obsah:

- 1 kocka so symbolmi
- 10 hracích obrázkových dosiek
- 10 puzzle dielikov s kockou
- 10 puzzle dielikov s číslami
- 10 puzzle dielikov s prstami

Deti sa zábavnou formou zoznamujú s číslami od 1 do 10. Učia sa samé počítat' a poznávajú, ako sa vyjadrujú čísla bodkami na kockách, na prstoch a ako sa píšú.

Poznávanie čísiel

Než začnete hrať prvú hru, oddel'te od seba puzzle dieliky a obrázkovú dosku.

Sadu pre hru tvorí:

Napr. pre číslo 5 sú na obrázkovej doske žirafy. Toto číslo je vyjadrené na puzzle dielikoch rôznymi spôsobmi: 5 bodkami na kocke, ako číslo 5 a 5 prstami.



Puzzle dielik s kockou sa vždy umiestňuje na ľavú stranu obrázkovej dosky. Puzzle dielik s číslom je vždy uprostred a puzzle dielik s prstami patrí na pravú stranu obrázkovej dosky.

Hra pre 1 hráča

Puzzle dieliky dobre premiešame a položíme ich na stôl obrázkom hore. Všetky obrázkové dosky poskladáme na seba. Postupne vezmeme jednu dosku po druhej a hľadáme zodpovedajúci puzzle dielik s kockou, číslom a prstami. Pri hre si užije veľa zábavy aj jeden hráč.

Rada: Pre zoznámenie sa s hrou je lepšie začať so žltými doskami s číslami 1 - 5. Až ich budete dobre poznať, pridajte si ďalšie karty.

Hra pre 2 - 4 hráčov

Veľké obrázkové dosky sa premiešajú. Každý z hráčov obdrží tri dosky, ktoré položí pred seba. Ak hrajú štyria hráči, obdrží každý z nich po dvoch doskách. Zostávajúce dosky odložíte na stranu spolu so zodpovedajúcimi puzzle dielikmi. V ďalšej hre môžete odložené dosky vymeniť za niektoré z už použitých. Postupom času budete hrať so všetkými obrázkovými doskami s číslami od 1 do 10. Puzzle dieliky, ktoré používame na hru, sa dobre premiešajú a položia na stôl obrázkom hore.

Kocka ukazuje tri rôzne symboly:



pre puzzle dieliky s kockou



pre puzzle dieliky s číslom



pre puzzle dieliky s prstami

Pravidlá hry

Hru začína najmladší z hráčov. Povedzme, že má hracie dosky s tromi psami, šiestimi tygrami a siedmymi pandami.

Hodí kockou a padne mu symbol pre číslo. Hľadá teda puzzle dielik s číslom 3, 6 alebo 7. Keď napríklad nájde puzzle dielik s číslom 3, tak ho priloží k doske s tromi psami a nahlas povie: „Mám troch psov a číslo tri“.

Teraz je na rade ďalší hráč. Hodí kockou a padne mu symbol s prstami. Hľadá preto puzzle dielik so zodpovedajúcim počtom prstov, ktorý môže priložiť ku svojej doske. Ak si vyberie zlý puzzle dielik, vráti ho späť a hrá ďalší hráč.

Ak hodí hráč kockou a padne mu symbol, ktorý už má zaplnený, musí počkať do nasledujúceho kola a hrá ďalší hráč.

Koniec hry

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý priloží všetky puzzle dieliky na svoje obrázkové dosky.

Prajeme Vám príjemnú zábavu.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

лого 4

– Учимся считать –

24 371 6

Настольная игра для 1 - 4 детей в возрасте от 3 до 6 лет

Содержание:

- 1 кубик с символами
- 10 карточек-картинок
- 30 паззл-карточек, а именно:
- 10 карточек с очками кубика
- 10 карточек с цифрами
- 10 карточек с пальцами

Дорогие родители,

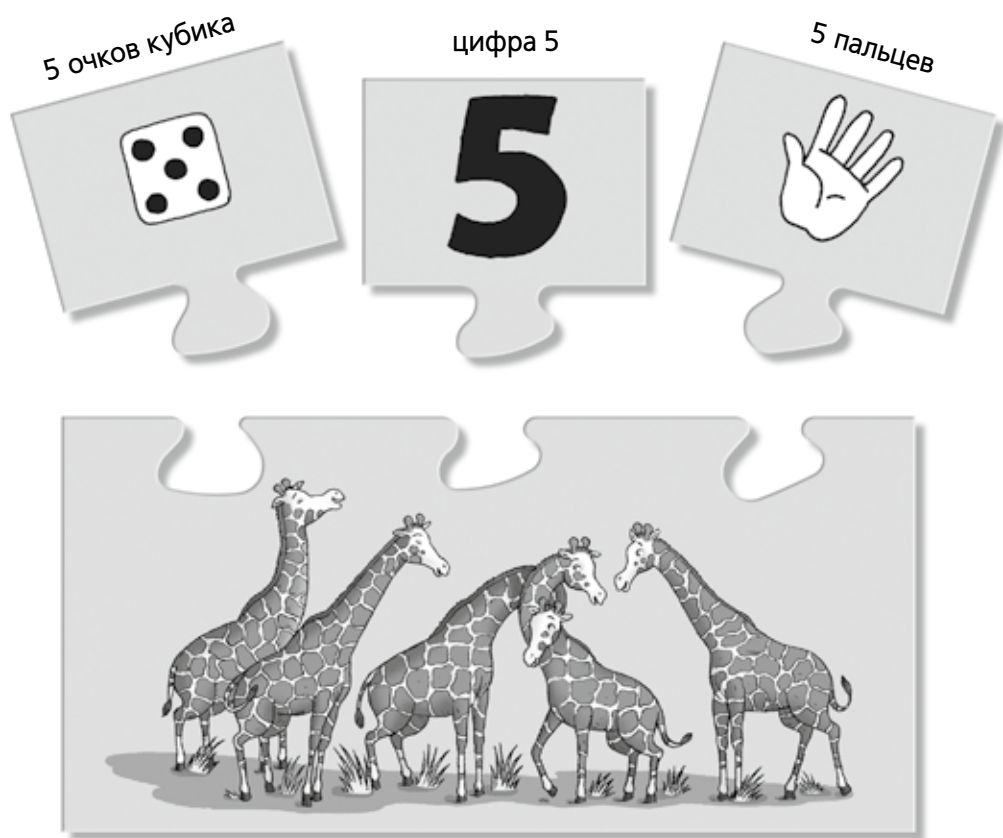
Это игра познакомит Ваших детей с цифрами от 1 до 10. При этом малыши учатся считать самостоятельно. Кроме того, они узнают, как числа могут быть представлены с помощью цифр, очков кубика или пальцев..

Распакуем игру

Перед первой игрой осторожно отделите большие карточки с картинками и относящиеся к ним маленькие карточки от картонных листов.

Какие карточки подходят друг к другу?

На больших карточках-картинках изображено определенное количество животных. Например, на картинке ребенок видит пять жирафа. Это число также по-разному представлено на маленьких пазл-карточках:



Карточка с изображением кубика всегда вставляется в левом углу картинке. Карточки с цифрами всегда располагаются в середине. Карточка с пальцами – справа.

Ребенок без труда может проконтролировать правильность подбора карточек. Носики пазл-карточек подходят только к соответствующей им картинке.

Игра для одного ребенка

Пазл-карточки хорошенько перемешиваются и раскладываются на столе рисунком вверх. Большие карточки-картинки складываются стопкой рисунком вниз. Из этой стопки ребенок берет карточки одну за другой и пытается найти соответствующие им маленькие карточки с изображением очков кубика, цифр и пальцев и соединить их с картинкой.

Совет: Сначала лучше всего дать ребенку желтые карточки-картинки (числа от 1 до 5). После того как малыш как следует разберется в них, к ним прибавляются голубые карточки-картинки (числа от 6 до 10).

Игра для 2 – 4 детей

Большие карточки-картинки перемешиваются. Каждый ребенок получает по три картинки, которые он кладет перед собой рисунком вверх. Если в игре участвуют четыре игрока, то тогда каждый получает лишь две карточки-картинки. Остальные карточки-картинки откладывают в сторону, соответствующие им пазл-карточки также необходимо отсортировать. Их можно будет использовать в следующем круге игры, предварительно отсортировав другие. Так по очереди, дети проходят все числа от 1 до 10.

Маленькие пазл-карточки перемешиваются и раскладываются на столе рисунком вверх. Теперь осталось только взять кубик. На нем изображены три различных символа:



для карточек с кубиками



для карточек с цифрами



для карточек с пальцами

Начинаем игру

Начинает самый младший игрок. Допустим, ему достались три большие карточки-картинки, на которых изображены три собаки, шесть тигров, семь панд. Если малыш бросил кубик и ему выпал символ цифр, он разыскивает среди карточек с цифрами подходящие: в данном случае это карточки с цифрами 3, 6 или 7. Ребенок нашел подходящую карточку, например, 3? Тогда он соединяет её в середине с карточкой-картинкой, произнося при этом вслух: «У меня три собаки и цифра 3».

Теперь в игру вступает следующий участник. Допустим, ему выпал символ руки, тогда он пытается найти ту карточку с изображением пальцев, которая подходит к его картинке. Если вдруг, пытаясь соединить эти карточки, малыш замечает, что он ошибся при счете, и выбранная им пазл-карточка не подходит к его картинке, то тогда ему придется положить карточку обратно на середину стола. Ход передается следующему игроку.

Если игроку выпал символ, подходящие карточки к которому он уже имеет, то, увы, ему не повезло. В этом случае ход передается следующему игроку.

Конец игры

Тот, кто первым сумел присоединить все подходящие карточки к своим картинкам, становится победителем.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

1, 2, 3

24 371 6

Conține:

10 planșe

Cărți cu imagini

Cărți cu zar

Cărți cu numere

Cărți cu degetele

1 zar cu simbol

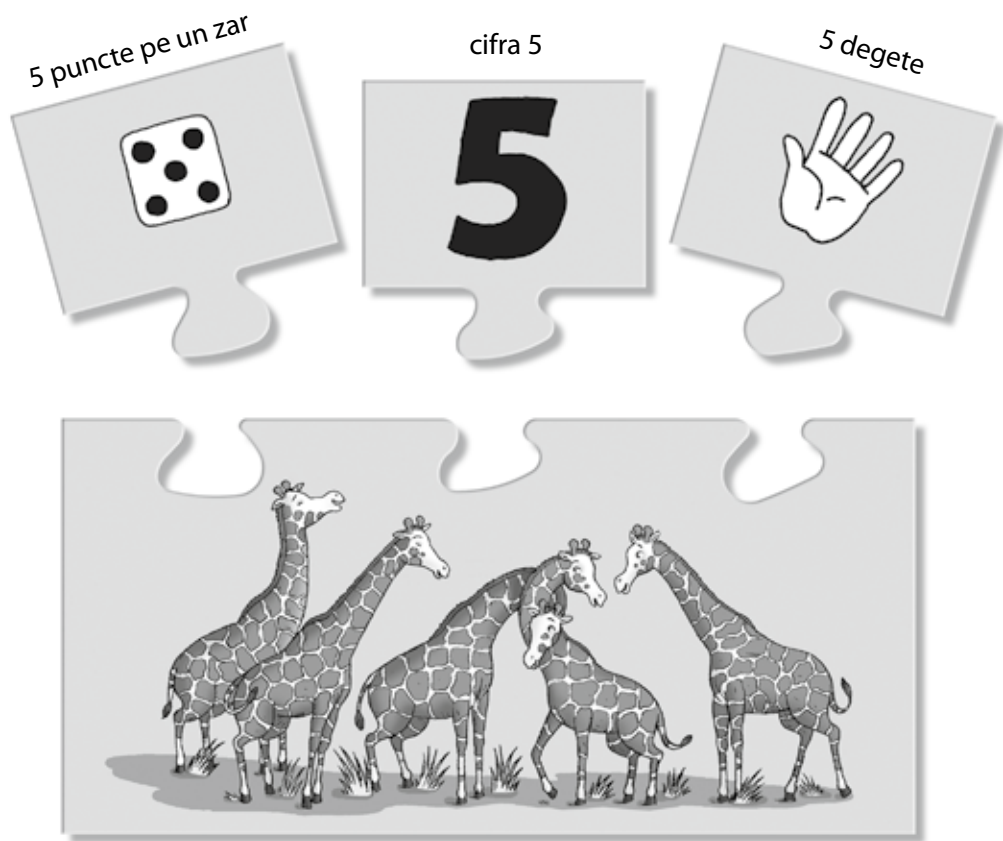
Copiii învață numerele de la 1 până la 10 distrându-se! Vor putea să numere singuri și vor ști cum să recunoască numerele sub formă de puncte sau pe un zar, scrise sau „pe degete”.

Cunoașterea numerelor

Înainte de primul joc, separați cărțile cu imagini de cele trei piese de puzzle.

Fiecare set se formează astfel:

Pe cartea mare cu imagini sunt reprezentate cinci girafe. Acest număr este redat în diverse forme: ca 5 puncte pe un zar, ca numărul 5 sau ca 5 degete.



Cartea cu zar se așează întotdeauna în partea stângă a tuturor cărților cu imagini. Cartea cu număr trebuie pusă în mijloc, iar cea cu degetele în partea dreaptă.

Versiunea pentru un singur jucător

Cărțile- puzzle trebuie amestecate bine și împrăștiate cu fața în sus pe masă. Toate cărțile cu imagine sunt aranjate într-un teanc. Copilul ia, pe rând, cărți din teanc și încearcă să găsească și să atașeze cărțile cu zar, număr și degete corespunzătoare. Chiar și de unul singur, acest joc e foarte distractiv!

Un mic sfat: La început e bine să fie folosite cărțile cu imagini galbene, de la 1 la 5. După ce copilul le-a învățat bine pe acestea, se pot adăuga și cărțile cu imagini albastre.

Versiunea pentru 2-4 jucători

Cărțile mari cu imagini sunt amestecate. Fiecare jucător primește câte trei, pe care le așează în dreptul lui, cu fața în sus. Dacă sunt patru jucători, fiecare primește câte două cărți. Cărțile cu imagini rămase sunt puse deoparte, alături de cărțile- puzzle care le corespund. Acestea pot fi introduse în jocul următor, înlocuindu-le pe cele deja jucate. După o vreme se pot juca toate numerele, de la 1 la 10.

Restul de cărți-puzzle trebuie amestecate bine și așezate pe masă cu fața în sus. Atenție la cele trei simboluri diferite inscripționate pe zar:



Pentru cărțile cu zar



Pentru cărțile cu număr



Pentru cărțile cu degetele

Să ne jucăm!

Cel mai tânăr jucător începe. Să spunem că are, de exemplu, cărți cu trei căței, șase păsări și șapte ursuleți panda.

Dacă aruncă zarul și nimerește simbolul pentru numere, trebuie să caute cărțile cu numerele 3, 6 sau 7. A descoperit cartea corectă cu 3? Atunci poate s-o pună pe cartea cu imaginea celor trei căței. În afară de asta, trebuie să spună cu voce tare: „Am trei căței și numărul 3”.

Acum e rândul jucătorului următor. Lui îi pică, de exemplu, simbolul cu mînuța și trebuie să caute o carte cu degețele care se potrivește cu cărțile lui cu imagini. Dacă își dă seama că a socotit greșit și cartea nu se potrivește, trebuie să pună această carte la loc în mijloc. Acum e rândul jucătorului următor.

Dacă unui jucător îi pică un simbol pentru care are toate cărțile care se potrivesc, înseamnă că are ghinion și este rândul jucătorului următor.

Sfârșitul jocului

Primul jucător care a potrivit toate cărțile- puzzle cu propriile cărți cu imagini a câștigat jocul.

© 2009 Ravensburger Spielverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spielverlag
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

