



Topologix

FR EN DE ES IT PT NL SE DA RU



Topologix

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



UN JEU SIMPLE ET LUDIQUE POUR APPRENDRE A SE SITUER DANS L'ESPACE.

CONTENU : 1 plateau réponse, 5 jetons animaux, 20 cartes recto/verso

BUT DU JEU : Retrouver la position des 5 animaux par rapports aux 5 éléments du décor.

PRÉPARATION DU JEU : Placer le plateau devant l'enfant et repérer avec lui les différents symboles :



Dessus



Dessous



Devant



Derrière



Dedans

Puis repérer les différents repères :



Le caillou



L'arbre



La maison



Le seau



Le champignon

Enfin, repérer et nommer avec lui les 5 animaux :



Ours



Chat



Grenouille



Oiseau



Souris

PRINCIPE DU JEU :

Sur chacune des cartes, les 5 animaux sont positionnés par rapport aux repères du plateau.



Ainsi sur cet exemple :

- Le chat est positionné à l'intérieur de la maison
- La souris est positionnée sur le champignon
- L'ours est devant l'arbre
- La grenouille est à l'intérieur du seau
- L'oiseau est dans l'arbre

L'enfant devra positionner les jetons animaux sur le plateau en fonction de l'endroit où ils sont positionnés sur l'image.

DÉROULEMENT DU JEU :

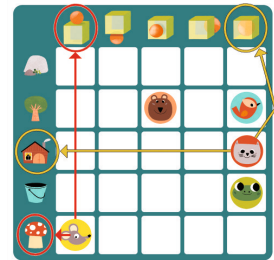
L'enfant choisit une carte qu'il place devant lui et l'adulte pose alors les 5 questions suivantes :

1. Où est l'ours ?
2. Où est le chat ?
3. Où est l'oiseau ?
4. Où est la grenouille ?
5. Où est la souris ?

L'enfant repère les animaux sur la carte et tente de nommer leur position en fonction des différents repères.

Lorsqu'il pense avoir trouvé, il prend les pions et les positionne sur le plateau.

À la fin, il retourne la carte et peut vérifier si ses réponses sont correctes !





A FUN, SIMPLE GAME TO DEVELOP SPATIAL AWARENESS.

CONTENTS: 1 answer board, 5 animal tokens, 20 double-sided cards

OBJECT: To find the position of the five animals in relation to the five objects in the pictures.

PREPARING TO PLAY: Place the board in front of the child and make sure that he/she understands the following symbols:



On



Under



In front of



Behind



In

Then name the following objects:



Stone



Tree



House



Bucket



Toadstool

Finally, check the child knows the names of the following five animals:



Bear



Cat



Frog



Bird



Mouse

THE PRINCIPLES OF PLAY:

On each of the 24 cards, the five animals are positioned in relation to the symbols on the board.



In this example:

- The cat is positioned in the house
- The mouse is positioned on the toadstool
- The bear is in front of the tree
- The frog is in the bucket
- The bird is in the tree

The child will be asked to place the animal tokens on the board according to where the animals are positioned in the picture.

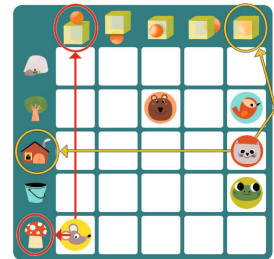
HOW TO PLAY:

Ask the child to pick a card and look at it attentively while you ask the following five questions:

1. Where is the bear?
2. Where is the cat?
3. Where is the bird?
4. Where is the frog?
5. Where is the mouse?

The child must find the animals on the card and try to name their positions using the symbols, until he/she feels ready to move the tokens into position on the board.

At the end of the game, the child turns the card over to check the answers.





EIN EINFACHES UND UNKOMPLIZIERTES SPIEL, UM DIE ORIENTIERUNG IM RAUM ZU ERLERNEN.

INHALT: 1 Spielbrett mit Antworten, 5 Tiermünzen, 20 beidseitig bedruckte Karten

ZIEL DES SPIELS: Die Position der 5 Tiere im Verhältnis zu den 5 Dekorelementen einordnen.

VORBEREITUNG DES SPIELS: Platzieren Sie das Spielbrett vor dem Kind und machen Sie gemeinsam mit ihm die verschiedenen Symbole ausfindig:



Auf



Unter



Vor



Hinter



In

Benennen Sie anschließend die verschiedenen Abbildungen:



Der Kieselstein



Der Baum



Das Haus



Der Eimer



Der Fliegenpilz

Machen Sie schließlich mit ihm gemeinsam die 5 Tiere ausfindig und benennen Sie sie:



Bär



Katze



Frosch



Vogel



Maus

SPIELPRINZIP:

Die 5 Tiere sind entsprechend der Markierungen des Spielbretts auf jeder Karte platziert.



Beispiel:

- Die Katze befindet sich im Haus
- Die Maus befindet sich auf dem Fliegenpilz
- Der Bär befindet sich vor dem Baum
- Der Frosch befindet sich im Eimer
- Der Vogel befindet sich im Baum

Das Kind muss die Tiermünzen auf dem Spielbrett entsprechend der Position der abgebildeten Tiere positionieren.

SPIELABLAUF:

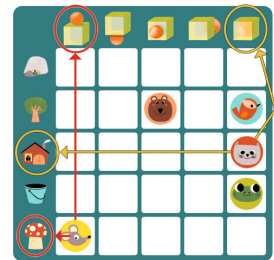
Das Kind wählt eine Karte, legt diese vor sich ab und der Erwachsene stellt ihm anschließend die 5 folgenden Fragen:

1. Wo ist der Bär?
2. Wo ist die Katze?
3. Wo ist der Vogel?
4. Wo ist der Frosch?
5. Wo ist die Maus?

Das Kind muss versuchen, die Tiere auf der Karte ausfindig zu machen und deren Positionen entsprechend der verschiedenen Abbildungen zu benennen.

Sobald es sich sicher ist, die Position gefunden zu haben, platziert das Kind einen Spielstein auf dem Spielbrett.

Am Spielende dreht das Kind die Karte um, um zu überprüfen, ob seine Antworten richtig sind!





UN JUEGO SENCILLO Y DIVERTIDO PARA APRENDER A UBICARSE EN EL ESPACIO.

CONTENIDO: 1 tablero de respuestas, 5 fichas de animales, 20 tarjetas anverso/reverso

OBJETIVO DEL JUEGO: Encontrar la posición de los 5 animales con respecto a los 5 elementos del decorado.

PREPARACIÓN DEL JUEGO: Colocar el tablero frente al niño y observar con él los diferentes símbolos:



Encima



Debajo



Delante



Detrás



Dentro

A continuación, nombrar los diferentes emplazamientos:



La piedra



El árbol



La casa



El cubo



La seta

Por último, identificar y nombrar con él los 5 animales:



Oso



Gato



Rana



Pájaro



Ratón

PRINCIPIO DEL JUEGO:

En cada una de las cartas, los 5 animales están ubicados con respecto a las referencias del tablero.



Así, en este ejemplo:

- El gato se encuentra dentro de la casa
- El ratón se encuentra sobre la seta
- El oso está delante del árbol
- La rana está dentro del cubo
- El pájaro está dentro del árbol

El niño deberá colocar las fichas de animales sobre el tablero, en función del lugar donde estén ubicados en la imagen.

DESARROLLO DEL JUEGO:

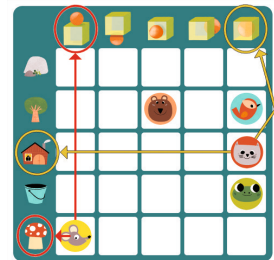
El niño elige una tarjeta que coloca frente a él y a continuación el adulto le hace las 5 preguntas siguientes:

1. ¿Dónde está el oso?
2. ¿Dónde está el gato?
3. ¿Dónde está el pájaro?
4. ¿Dónde está la rana?
5. ¿Dónde está el ratón?

El niño busca los animales en la tarjeta e intenta describir sus posiciones en función de las diferentes referencias.

Cuando piensa que lo ha conseguido, coge los peones y los coloca en el tablero.

¡Al finalizar, sobre el dorso de la tarjeta puede verificar si sus respuestas son correctas!



**UN GIOCO SEMPLICE E LUDICO PER IMPARARE A POSIZIONARSI NELLO SPAZIO.****CONTENUTO:** 1 piano risposta, 5 gettoni animali, 20 carte fronte/retro**SCOPO DEL GIOCO:** ritrovare la posizione dei 5 animali rispetto ai 5 elementi della scenografia.**PREPARAZIONE DEL GIOCO:** Collocare il piano gioco davanti al bambino e identificare insieme a lui i vari simboli:

Sopra



Sotto



Davanti



Dietro



Dentro

Quindi, assegnare dei nomi ai vari contrassegni:



Il sasso



L'albero



La casa



Il secchio



Il fungo

Infine, identificare e attribuire un nome ai 5 animali:



Orso



Gatto



Rana



Uccellino



Topo

PRINCIPIO DEL GIOCO:

Su ciascuna delle carte, vengono posizionati i 5 animali rispetto ai contrassegni del piano gioco.

**Quindi, in questo esempio:**

- Il gatto è posizionato all'interno della casa
- Il topo è posizionato sul fungo
- L'orso è davanti all'albero
- La rana è all'interno del secchio
- L'uccellino è all'interno dell'albero

Il bambino dovrà posizionare i gettoni animali sul piano gioco in funzione del luogo dove sono posizionati sull'immagine.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

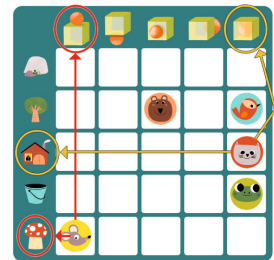
Il bambino sceglie una carta che colloca davanti a sé, mentre l'adulto pone le 5 seguenti domande:

1. Dov'è l'orso?
2. Dov'è il gatto?
3. Dov'è l'uccellino?
4. Dov'è la rana?
5. Dov'è il topo?

Il bambino individua gli animali sulla carta e cerca di indicare il nome delle loro posizioni in funzione dei vari contrassegni.

Quando pensa di averlo trovato, prende le pedine e le colloca sul piano gioco.

Al termine gira la carta e può verificare se le sue risposte sono corrette!



**UM JOGO SIMPLES E LÚDICO PARA APRENDER A SITUAR-SE NO ESPAÇO.****CONTEÚDO:** 1 tabuleiro de respostas, 5 fichas de animais e 20 cartas (frente e verso).**OBJETIVO DO JOGO:** Situar os 5 animais em relação aos 5 elementos do cenário.**PREPARAÇÃO DO JOGO:** Colocar o tabuleiro em frente da criança e identificar com ele os diferentes símbolos:

Em cima



Debaixo



Em frente



Atrás



Dentro

Enunciar, em seguida, os diferentes elementos de referência:



A pedra



A árvore



A casa



O balde



O cogumelo

Por fim, localizar e identificar com ele os 5 animais:



Urso



Gato



Rã



Pássaro



Rato

PRINCÍPIO DO JOGO:

Em cada uma das cartas, os 5 animais encontram-se posicionados em relação aos elementos de referência do tabuleiro.

**Assim, neste exemplo:**

- O gato está dentro da casa.
- O rato está em cima do cogumelo.
- O urso está em frente da árvore.
- A rã está dentro do balde.
- O pássaro está em cima da árvore.

A criança deverá colocar os animais no tabuleiro em função do lugar em que se encontram na imagem.

DESENROLAR DO JOGO:

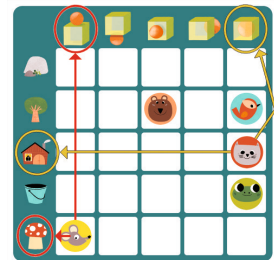
A criança escolhe uma carta, que coloca à sua frente, e o adulto faz-lhe as 5 perguntas seguintes:

1. Onde está o urso?
2. Onde está o gato?
3. Onde está o pássaro?
4. Onde está a rã?
5. Onde está o rato?

A criança localiza os animais na carta e tenta dizer as respetivas posições, em função dos diferentes elementos de referência.

Quando achar que encontrou a resposta, pega nas fichas e coloca-as no tabuleiro.

Por fim, vira a carta e verifica se as suas respostas estão corretas!



**EEN EENVOUDIG, LUDIEK SPEL VOOR HET LEREN VAN RUIMTELIJKE BEGRIPPEN.****INHOUD:** 1 antwoordbord, 5 dierfiches, 20 tweezijdige kaarten**DOEL VAN HET SPEL:** De positie van de 5 dieren vaststellen in verhouding tot de 5 decorelementen.**VOORBEREIDING VAN HET SPEL:** Plaats het bord voor het kind en zoek samen met hem de verschillende symbolen:

Op



Onder



Voor



Achter



In

Noem vervolgens de verschillende elementen:



De steen



De boom



Het huis



De emmer



De paddenstoel

Zoek en noem tenslotte samen met het kind de 5 dieren:



Beer



Poes



Kikker



Vogel



Muis

SPELPRINCIPE:

Op elk van de kaarten zijn de dieren geplaatst in verhouding tot de elementen van het bord.

**Op dit voorbeeld:**

- De poes staat in het huis
- De muis staat op de paddenstoel
- De beer staat voor de boom
- De kikker zit in de emmer
- De vogel zit in de boom

Het kind moet de dierfiches op het speelbord plaatsen volgens de plaats waar de dieren zich op de afbeelding bevinden.

VERLOOP VAN HET SPEL:

Het kind kiest een kaart, die hij voor zich neerlegt. De volwassene stelt vervolgens de volgende vijf vragen:

1. Waar is de beer?
2. Waar is de poes?
3. Waar is de vogel?
4. Waar is de kikker?
5. Waar is de muis?

Het kind zoekt de dieren op de kaart en probeert hun positie te noemen in verhouding tot de elementen.

Als hij denkt dat hij het weet, pakt hij de fiches en legt ze op het bord.

Uiteindelijk draait hij de kaart om en kan controleren of zijn antwoorden juist zijn!



ETT ENKELT OCH ROLIGT SPEL FÖR ATT LÄRA SIG VAR MAN BEFINNER SIG.

INNEHÅLL: 1 spelplan med svar, 5 djurpolletter, 20 kort med bild på fram- och baksida

SPELETS MÅL: Hitta djurens 5 positioner jämfört med 5 dekorationsdelar.

HUR MAN FÖRBEREDER SPELET: Placera spelplanen framför barnet och lokalisera de olika symbolerna tillsammans med det:



Över



Under



Framför



Bakom



Inuti

Namnge sedan de olika riktmärkena:



Stenen



Trädet



Huset



Hinken



Svampen

Lokalisera och namnge sedan de 5 djuren med barnet:



Björn



Katt



Groda



Fågel



Mus

SPELETS GRUNDREGLER:

Är att de 5 djuren på alla korten är placerade i förhållande till de riktmärken som finns på spelplanen.



I detta exempel är:

- Katten placerad inuti huset
- Musen placerad på svampen
- Björnen placerad framför trädet
- Grodan placerad inuti hinken
- Fågeln placerad inuti trädet

Barnets uppgift är att placera djurpolletter på spelplanen beroende på var de är placerade på bilden.

SPELETS GÅNG:

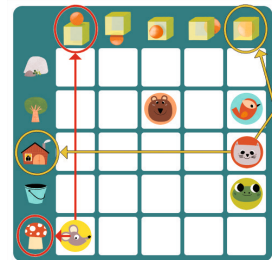
Barnet väljer ett kort och placerar det framför sig och den vuxna ställer följande fem frågor:

1. Var är björnen?
2. Var är katten?
3. Var är fågeln?
4. Var är grodan?
5. Var är musen?

Barnet lokaliserar djuren på korten och försöker namnge dess positioner beroende på de olika riktmärkena.

När barnet tror sig ha hittat rätt tar det pjäserna och placerar dem på spelplanen.

Till sist vänder barnet på korten för att kontrollera om svaren är korrekta!



ET ENKELT SPIL SOM GÅR UD PÅ AT LÆRE AT PLACERE SIG I RUMMET.

INDHOLD : 1 svarplade, 5 dyrebrikker, 20 kort med for- og bagside

FORMÅLET MED SPILLET: Find placeringen af de 5 dyr i forhold til de 5 tegninger på kortet.

FORBEREDELSE AF SPILLET: Placér brættet foran barnet og find sammen frem til de forskellige symboler:



Ovenpå



Nedenunder



Foran



Bagved



Indeni

Herefter navngives de forskellige tegninger:



Stenen



Træet



Huset



Spanden



Svampen

Til sidst findes og navngives de 5 dyr:



Bjørn



Kat



Frø



Fugl



Mus

SPILLEREGLER:

På de enkelte kort er de 5 dyr placeret i forhold til afmærkningerne på svarpladen.



Ligesom i nedenstående eksempel:

- Katten er placeret indeni huset
- Musen er placeret på svampen
- Bjørnen er foran træet
- Frøen er indeni spanden
- Fuglen sidder i træet

Barnet skal placere dyrebrikkerne på svarpladen i forhold til det sted, hvor de er placeret på billedet.

SPILLETS FORLØB :

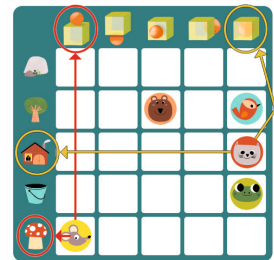
Barnet vælger et kort, som det placerer foran sig, og den voksne stiller derefter følgende 5 spørgsmål:

1. Hvor er bjørnen?
2. Hvor er katten?
3. Hvor er fuglen?
4. Hvor er frøen?
5. Hvor er musen?

Barnet finder dyrene på kortet og forsøger derefter at udpege deres placering i forhold til de forskellige afmærkninger.

Når barnet mener at have fundet det rigtige svar, markeres placeringen på svarpladen.

Til sidst vender barnet kortet og kan derved kontrollere, om svarene er korrekte!



ПРОСТАЯ И ЗАБАВНАЯ ИГРА ДЛЯ РАЗВИТИЯ ПРОСТРАНСТВЕННОГО МЫШЛЕНИЯ.

В КОМПЛЕКТЕ: 1 игровое поле для ответов, 5 фишек с животными, 20 двусторонние карточки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ: определить расположение 5 животных относительно 5 окружающих предметов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: Положить игровое поле перед ребенком и вместе перечислить условные обозначения



На



Под



Перед



За



Внутри

Затем перечислить окружающие предметы:



Камень



Дерево



Домик



Ведро



Гриб

И, наконец, перечислить с ребенком 5 животных:



Медведь



Кошка



Лягушка



Птица



Мышка

ПРИНЦИП ИГРЫ:

На каждой карточке животные расположены определенным образом относительно окружающих предметов.



Пример:

- Кошка находится в доме.
- Мышка находится на грибе.
- Медведь находится перед деревом.
- Лягушка находится в ведре.
- Птица находится в ветвях дерева.

Ребенок должен расположить фишки животных на поле в соответствии с расположением животных на картинке.

ХОД ИГРЫ:

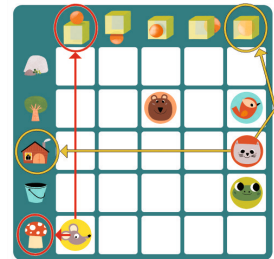
Ребенок выбирает карточку и кладет ее перед собой, а взрослый задает 5 вопросов:

1. Где находится медведь?
2. Где находится кошка?
3. Где находится птица?
4. Где находится лягушка?
5. Где находится мышка?

Ребенок находит животных на карточке и старается определить их расположение относительно окружающих предметов.

Если он считает, что нашел ответ, он выкладывает фишки на поле.

В конце он переворачивает карточку и проверяет правильность своих ответов.



Topologix

DJ08354



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com