

NL De boerderij - compleet

In deze eerste activiteit van vergelijken en passen voor kinderen vanaf 18 maanden wordt uw kind aangemoedigd om de afbeeldingen van de 12 vrienden van de boerderij compleet te maken. Deze activiteit bevordert de vaardigheden van kijken en vergelijken.

Naarmate uw kind opgroeit en zijn zelfvertrouwen en capaciteiten toenemen, verandert deze activiteit in een eenvoudig spelletje van paarvorming, en leert het op zijn beurt te wachten terwijl het taalvermogen en het geheugen worden ontwikkeld.

Inhoud:
24 kaarten (12 paren)

Als activiteit voor zeer jonge kinderen
Er kan meer dan één kind aan deze activiteit deelnemen.

Beginnen

- Verdeel de kaarten en spreid deze met de beeldzijde naar boven uit op tafel.

Spelregels

De kinderen kunnen het spel tegelijk spelen of per beurt.

- Ieder kind zoekt de passende kaart om de afbeelding van een vriend van de boerderij compleet te maken. Daarbij wordt het kind aangemoedigd om het geluid van die vriend na te bootsen.
- Het spel gaat verder totdat alle vrienden van de boerderij zijn gevonden en de afbeeldingen compleet zijn.

Spelvariant voor oudere kinderen
Het parenspeel kan gespeeld worden door 1-4 kinderen.

Beginnen

- Schud de kaarten en spreid deze uit op tafel met de beeldzijde naar beneden.

Spelregels

- De jongste speler begint door twee kaarten om te keren. Als de kaarten bij elkaar passen en een complete afbeelding van een vriend van de boerderij vormen, plaatst het kind de kaarten samen voor zich en bootst het geluid van die vriend na.
- De speler kan dan twee nieuwe kaarten omdraaien in een poging om een tweede paar te vormen.
- Als de twee kaarten die zijn omgedraaid geen complete afbeelding van een vriend van de boerderij vormen, worden ze op de tafel teruggelegd met de beeldzijde naar beneden, en dan is de volgende speler aan de beurt.
- Het spel gaat verder totdat alle vrienden van de boerderij zijn gevonden en er geen kaarten meer met de beeldzijde naar beneden op tafel liggen.

De winnaar
De winnaar is degene met de meeste complete afbeeldingen van vrienden van de boerderij aan het einde van het spel.

I Teste e code in fattoria

Il primo tipo di attività realizzabile con questo gioco è destinato a bambini dai 18 mesi in su e il suo obiettivo è l'abbinamento di teste e code per comporre i 12 amici della fattoria. Con questa attività si vogliono stimolare le capacità di osservazione e abbinamento.

A mano a mano che il bambino cresce e acquisisce maggiore fiducia e maggiori capacità, l'attività diventa un gioco semplice di abbinamenti, con l'obiettivo di insegnare a rispettare il proprio turno e sviluppare capacità di linguaggio e memoria.

Contiene:
24 cartoncini (12 coppie)

Attività per bambini molti piccoli
Questa attività può essere svolta da uno o più bambini.

Preparazione

- Sparpagliare tutte le carte a faccia in su sul tavolo.

Come si gioca

È possibile giocare a questo gioco seguendo dei turni o lasciando giocare tutti i bambini allo stesso tempo.

- Ogni bambino cerca una testa e una coda corrispondenti di un amico della fattoria. Nel momento in cui il bambino unisce le due carte, gli si suggerisce di produrre il suono di quell'amico della fattoria.
- Il gioco continua fino a quando non si trovano tutti gli amici della fattoria.

Gioco per bambini più grandi
A questo gioco di abbinamenti possono partecipare da 1 a 4 bambini.

Preparazione

- Mescolare le carte e sparpagliarle a faccia in giù sul tavolo.

Come si gioca

- Inizia il giocatore più piccolo, che gira due carte. Se le carte si abbinano per formare un amico della fattoria, il bambino le posiziona unite davanti a sé e produce il suono di quell'animale.
- Quindi, il giocatore può girare altre due carte nel tentativo di trovare un'altra coppia da abbinare.
- Se le due carte girate non formano un amico della fattoria, il giocatore le posiziona nuovamente a faccia in giù sul tavolo e il turno passa al giocatore successivo.
- Il gioco continua fino a quando non si trovano tutti gli amici della fattoria e non restano più carte a faccia in giù sul tavolo.

Il vincitore
Vince il giocatore che alla fine del gioco ha il maggior numero di amici della fattoria.

E En la granja: cabezas y colas

En esta primera actividad de emparejar para niños de 18 meses, se animará a su niño a encontrar cabezas y colas para completar los 12 amigos de la granja. Esta actividad se ha diseñado para fomentar la observación y las habilidades de combinación.

A medida que su niño crezca y aumente su confianza y habilidad, la actividad se convierte en un simple juego de parejas, ayudando a promover la toma de turnos, mientras se desarrollan las habilidades lingüísticas y la memoria.

Contenido:
24 tarjetas (12 pares)

Modalidad para niños muy pequeños
Esta actividad se puede disfrutar solo o con más niños.

Preparación

- Se reparten las cartas boca arriba sobre la mesa.

Cómo jugar

A este juego pueden jugar todos los niños a la vez o por turnos.

- Cada niño empareja la cabeza y cola de un amigo de la granja. Cuando el niño reúne las dos tarjetas se le anima a hacer el sonido de ese amigo.
- El juego continúa hasta que se hayan encontrado todos los amigos de la granja.

Modalidad de juego para niños más mayores
A este juego de parejas pueden jugar de 1 a 4 niños.

Preparación

- Mezcle las tarjetas y espárzalas por la mesa boca abajo.

Cómo jugar

- El jugador más joven comienza dándole la vuelta a dos tarjetas. Si las tarjetas coinciden para completar un amigo de la granja, el niño coloca las tarjetas juntas frente a él y hace el sonido de ese amigo.
- A continuación, el jugador puede darle la vuelta a otras dos tarjetas en un intento de encontrar otra pareja que coincida.
- Si las dos cartas a las que se les ha dado la vuelta no completan un amigo de la granja, se ponen boca abajo sobre la mesa y el turno pasa al jugador siguiente.
- El juego continúa hasta que se encuentran todos los amigos de la granja y no queda ninguna tarjeta boca abajo sobre la mesa.

Ganador
El ganador es el jugador con más amigos de la granja al final del juego.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Fabbricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

GB Farmyard Heads & Tails

In this first matching activity for children aged from 18 months, your child is encouraged to find matching heads and tails to make the 12 farmyard friends. This activity has been designed to encourage observation and matching skills.

As your child gets older and grows in confidence and ability, the activity develops into a simple pairs game, helping to promote turn taking, whilst developing language and memory skills.

Contents:
24 chunky cards (12 pairs)

As an activity for very young children
This activity can be enjoyed by one or more children.

Setting up

- Spread all the cards, face up, on the table.

To play

The game can be played simultaneously by all children or in turns.

- Each child looks for the matching head and tail of a farmyard friend. As the child puts the two cards together they are encouraged to make the sound of that friend.
- Play continues until all the farmyard friends have been found.

As a game for older children
This pairs game can be played by 1-4 children.

Setting up

- Shuffle the cards and spread them out, face down, on the table.

To play

- The youngest player begins by turning over two cards. If the cards match to make a complete farmyard friend, the child places the cards together in front of them and makes the sound of that friend.
- The player can then turn over another two cards in an attempt to find another matching pair.
- If the two cards turned over do not make a complete farmyard friend they are returned, face down, to the table and play passes to the next player.
- Play continues until all the farmyard friends have been found and there are no face down cards left on the table.

The winner
The winner is the player with the most farmyard friends at the end of the game.

F À la ferme : Têtes et queues

Dans cette première activité d'appariement pour les enfants à partir de 18 mois, votre enfant est encouragé à trouver les têtes et les queues correspondantes pour former les 12 amis de la ferme. Cette activité a été conçue pour favoriser les capacités d'observation et d'appariement.

Alors que votre enfant grandit, prend confiance en lui et gagne en habileté, l'activité devient un simple jeu de paires, qui encourage la participation à tour de rôle, tout en développant ses capacités linguistiques et de mémoire.

Contenu :
24 cartes (12 paires)

Activité pour les très jeunes enfants
Un ou plusieurs enfants peuvent participer à cette activité.

Préparation du jeu

- Étalez toutes les cartes face visible sur la table.

Le jeu

Tous les enfants peuvent jouer en même temps ou à tour de rôle.

- Chaque enfant cherche la tête et la queue correspondantes d'un ami de la ferme. Lorsque l'enfant associe les deux cartes, il est encouragé à reproduire le bruit de cet ami.
- Le jeu continue jusqu'à ce que tous les amis de la ferme soient reconstitués.

Jeu pour les enfants plus âgés
De 1 à 4 enfants peuvent participer à ce jeu de paires.

Préparation du jeu

- Mélangez les cartes puis répartissez-les, face cachée, sur la table.

Le jeu

- Le plus jeune joueur commence par retourner deux cartes. Si les cartes correspondent en formant un ami de la ferme complet, l'enfant assemble les cartes en face de lui et reproduit le bruit de cet ami.
- Le joueur peut alors retourner deux autres cartes pour tenter de former une autre paire.
- Si les deux cartes retournées ne forment pas un ami de la ferme complet, elles sont remplacées face cachée, sur la table. C'est alors au tour du joueur suivant.
- Le jeu continue jusqu'à ce que tous les amis de la ferme soient reconstitués et qu'il n'y ait plus de carte face cachée sur la table.

Le gagnant
Le gagnant est le joueur avec le plus d'amis de la ferme à la fin du jeu.

D Farmtiere von Kopf bis Fuß

In diesem ersten Unterscheidungsspiel für Kinder ab 18 Monaten versucht Ihr Kind, die passenden Hälften der 12 Freunde vom Hof zusammenzuführen. Dieses Spiel wurde konzipiert, um die Beobachtungs- und Unterscheidungsfähigkeit zu fördern.

Mit dem Älterwerden Ihres Kindes wächst auch dessen Selbstvertrauen und Können, wodurch das Spiel zu einem einfachen Merkspiel wird, was wiederum das Verständnis von Zügen fördert und gleichzeitig die Sprach- und Erinnerungsfähigkeit weiterentwickelt.

Inhalt:
24 Karton-Karten (12 Paare)

Als Spiel für sehr junge Kinder
Dieses Spiel kann von einem oder mehreren Kindern gespielt werden.

Vorbereitung

- Die Karten werden mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch verteilt.

So wird gespielt

Das Spiel kann gleichzeitig von allen Kindern gespielt werden oder der Reihe nach.

- Jedes Kind sucht die zusammenpassenden Hälften der Freunde vom Hof. Beim Zusammenfügen zweier Karten soll das Kind den Laut des jeweiligen Freundes vom Hof nachahmen.
- Das Spiel geht weiter, bis alle Freunde vom Hof gefunden wurden.

Als Spiel für ältere Kinder
Das Memory-Spiel kann von 1-4 Kindern gespielt werden.

Vorbereitung

- Mischen Sie die Karten und verteilen Sie sie mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch.

So wird gespielt

- Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Karten auf. Sollten die aufgedeckten Karten zusammenpassen, platziert das Kind die zwei Karten vor sich und ahmt den Laut des Freundes vom Hof nach.
- Der Spieler darf anschließend zwei weitere Karten aufdecken, um weitere Kartenpaare zu bilden.
- Sollten die aufgedeckten Karten nicht zusammenpassen, werden die beiden Karten verdeckt zurück zu den anderen gelegt und der nächste Spieler ist am Zug.
- Das Spiel geht weiter, bis alle Freunde vom Hof aufgedeckt und zusammengebracht wurden und keine verdeckten Karten mehr auf dem Tisch übrig sind.

Der Sieger
Gewinner ist der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Freunde vom Hof gesammelt hat.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P Junta as metades na Quinta

Nesta primeira atividade de correspondência para crianças a partir dos 18 meses de idade, o seu filho é incentivado a fazer corresponder as metades para criar os 12 amiguinhos da quinta. Esta atividade destina-se a incentivar as capacidades de observação e correspondência.

À medida que o seu filho cresce e ganha mais confiança e capacidade, a atividade torna-se num jogo de pares simples, ajudando a promover a troca de vez de jogar, permitindo desenvolver as capacidades linguísticas e de memória.

Conteúdo:
24 cartas (12 pares)

Como atividade para crianças muito novas

Esta atividade pode ser desfrutada por uma criança ou mais do que uma.

Como iniciar o jogo

- Espalhar todas as cartas viradas para cima, em cima da mesa.

Como jogar

- O jogo pode ser jogado simultaneamente por todas as crianças ou à vez.
- Cada criança procura as metades correspondentes de um amiguinho da quinta. Quando a criança faz corresponder duas cartas, ela é incentivada a reproduzir o som desse amiguinho.
- O jogo continua até se conseguir fazer corresponder todos os amiguinhos da quinta.

Como jogo para crianças mais velhas

Este jogo de pares pode ser jogado por crianças de 1-4 anos de idade.

Como iniciar o jogo

- Baralhar as cartas e espalhá-las, viradas para baixo, em cima da mesa.

Como jogar

- O jogador mais novo começa a jogar voltando duas cartas. Se as cartas corresponderem entre si para criar um amiguinho da quinta completo, a criança coloca as cartas juntas à sua frente e reproduz o som desse amiguinho.
- Em seguida, o jogador pode virar mais duas cartas para tentar encontrar outro par correspondente.
- Se as duas cartas viradas não derem para fazer um amiguinho da quinta completo são recolocadas na mesa, viradas para baixo, e a vez de jogar passa para o jogador seguinte.
- O jogo continua até serem encontrados todos os amiguinhos da quinta e quando não houver cartas viradas para baixo na mesa.

Quem ganha

O vencedor é o jogador que tiver mais amiguinhos da quinta no final do jogo.

S Bak och fram på bondgården

Spelet kan spelas som en aktivitet för barn från 18 månader. Barnet uppmuntras att para ihop huvud och bakdel för att skapa 12 djur på bondgården. Spelet har utvecklat för att uppmuntra förmågan att iakttä och para ihop.

När barnet blir äldre och har utvecklat kunskaper och färdigheter utvecklas spelet till ett enkelt spel för språk- och minnesutveckling.

Innehåll:
24 tjocka kort (12 par)

Som ett spel för mycket små barn

Spelet kan spelas med ett eller flera barn.

Hur man sätter upp

- Sprid ut korten med bilden nedåt på bordet.

Hur man spelar

- Spelet kan spelas samtidigt av alla barnen eller så kan de skiftas om.
- Alla barn försöker hitta huvud och bakdel som tillsammans bildar ett djur på bondgården. Uppmuntra barnen att säga djurens läte när de sätter ihop det två korten.
- Spelet fortsätter tills alla djur på bondgården har hittats.

Som ett spel för lite äldre barn

Spelet kan spelas med 1–4 barn.

Hur man sätter upp

- Blanda korten och sprid ut dem med bilden nedåt på bordet.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar genom att vända upp två kort. Om korten hör ihop sätter barnet ihop korten framför sig och härmar hur djuret som korten bildar låter.
- Spelaren får sedan vända två nya kort i ett försök att hitta ett par kort till som hör ihop.
- Om korten som vänds upp inte bildar ett fullständigt djur, läggs de båda korten tillbaka med bilden nedåt på bordet och spelet går vidare till nästa spelare.
- Spelet fortsätter tills alla djuren på bondgården har hittats och det inte finns några nedvända kort kvar på bordet.

Vinnare

Vinnaren är den spelare som har flest djur när spelet är slut.

TR Çiftlikte Başlar ve Kuyruklar

18 ayını doldurmuş çocuklara bir ilk eşleştirme etkinliği olarak tasarlanmış bu oyunda çocuğunuz, 12 çiftlik dostunun (çiftlikte bulunan hayvanlar, insanlar ya da makineler) baş ve kuyruk kısımlarını eşleştirmeye çalışacaktır. Bu etkinlik çocuğunuzun gözleme ve eşleştirme becerilerini geliştirmek için hazırlanmıştır.

Çocuğunuz büyüdükçe ve kendine olan güveni ve yeteneği arttıkça bu etkinlik basit çiftler oyunu olarak da oynanır. Bu oyunda da çocuğunuz bir yandan dil ve bellek becerilerini artırır bir yandan da sırasını bekleyerek oynamayı öğrenir.

İçindekiler:
24 adet kalın kart (12 çift)

Çok küçük çocukların oynayacağı oyun etkinliği

Bu oyunu bir ya da daha fazla sayıda çocuk keyifle oynayabilir.

Kurulum

- Kartları kapalı olarak masanın üzerine yayın.

Nasıl oynanacağı

- Bu oyunu ister bütün çocuklar aynı anda isterse de sırayla oynayabilir.
- Her çocuk bir çiftlik dostunun baş ve kuyruk kısımlarını eşleştirmeye çalışır. İki kartı bir araya getirmeyi başaran çocuklar, resimdeki çiftlik dostunun sesini çıkarması yönünde yönlendirilir.
- Bütün çiftlik dostları bulunana kadar oyun devam eder.

Daha büyük çocukların oynayacağı oyun etkinliği

Çiftler oyunu 1 ile 4 arasında oyuncu ile oynanabilir.

Kurulum

- Kartları karıştırın ve kapalı olarak masanın üzerine yayın.

Nasıl oynanacağı

- Yaşı en küçük oyuncu iki kart ararak oyuna başlar. Eğer çektiği kartlar bir çiftlik dostunun birbirini tamamlayan parçalarıysa, çocuk bu kartları önüne koyar ve bu dostun sesini çıkarır.
- Oyuncu bunun üzerine eşleşen başka bir çift bulmak için yeniden iki kart daha açar.
- Eğer açtığı bu kartlar bir çiftlik dostunun birbirini tamamlayan parçaları değilse, bu kartları yüzleri kapalı yeniden masanın üzerine koyar ve oyun bir sonraki oyuncuya geçer.
- Oyun, bütün çiftlik dostları bulunana ve masanın üzerinde kapalı kart kalmayana kadar devam eder.

Kazananın nasıl belirleneceği

Oyunun sonunda en fazla çiftlik dostu olan oyuncu oyunu kazanır.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 018 İngiliz malı
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

UAE مطابقة الرؤوس والذيل في المزرعة

في أول نشاط مطابقة من نوعه موجه للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 18 شهراً، يتم تشجيع طفلك على العثور الرؤوس والذيل المطابقة لتكوين أصدقاء المزرعة الأثني عشر. لقد تم تصميم هذا النشاط لتشجيع مهارات الملاحظة والمطابقة لدى الطفل.

بينما يكبر الطفل وتنمو لديه المقدرة والثقة بالنفس، يتطور النشاط إلى لعبة أزواج بسيطة، مما يساعد على تعزيز روح التناوب. بينما تتطور مهارات اللغة والذاكرة.

المحتويات

24 بطاقة مقطعة إلى قطع (12 زوجاً)

باعتباره نشاطاً موجهاً للأطفال الصغار جداً

يمكن لطفل أو أكثر أن يستمتعوا بهذا النشاط.

البدء

- انشر الأوراق مواجهة للأسفل على الطاولة.

اللعبة

- يمكن لجميع الأطفال أن يلعبوا تلك اللعبة في وقت واحد أو في أدوار.
- يسعى كل إلى طفل إلى مطابقة رأس وذيل صديق من أصدقاء المزرعة. وبينما يضع الطفل البطاقتين معاً، يتم تشجيعه على تقليد صوت هذا الصديق.
- يستمر اللعب حتى يتم العثور على جميع أصدقاء المزرعة.

باعتبارها لعبة موجهة للأطفال الكبار

يمكن لعدد يتراوح من 1 إلى 4 أطفال أن يلعبوا تلك اللعبة الزوجية.

البدء

- اخلط البطاقات وانشرها على الطاولة، بحيث تكون مواجهة للأسفل.

اللعبة

- يبدأ اللاعب الأصغر بقلب بطاقتين. إذا تطابقت البطاقتين بحيث تكونان صديق مزرعة كامل، يضع الطفل البطاقتين معاً أمامهم، ويفقد صوت ذلك الصديق.
- يمكن للاعب أن يقلب بطاقتين أخرتين في محاولة للعثور على زوج مطابق آخر.
- وفي حالة عدم تكوين البطاقتين المقلوبتين صديق مزرعة كاملاً، يتم إعادتهما مواجهتين للأسفل إلى الطاولة ويمر اللعب إلى اللاعب التالي.
- يستمر اللعب حتى يتم العثور على جميع أصدقاء المزرعة وليس هناك أي بطاقات مواجهة للأسفل متبقية على الطاولة.

الفائز

الفائز هو اللاعب الذي لديه معظم أصدقاء المزرعة في نهاية اللعبة.

RUS Фермерский двор Головы и хвосты

Это первое занятие, где дети учатся сопоставлять разные предметы. Для детей в возрасте от 18 месяцев. Ваш ребенок учится сопоставлять головы и хвосты, чтобы собрать 12 животных на ферме. Цель данного занятия - развитие навыков наблюдения и сопоставления.

Когда ребенок подрастет и станет более уверенным в своих навыках сопоставления, это занятие можно использовать для обучения детей поочередному участию в игре, а также для развития языковых навыков и памяти.

Комплект:
24 карты из плотного картона (12 пар)

Как занятие для малышей

В эту игру можно играть одному или с другими детьми.

Установка

- Разложите карты на столе, картинкой вверх.

Правила игры

- В эту игру дети могут играть одновременно или по очереди.
- Каждый игрок ищет соответствующие хвосты и головы, чтобы собрать свое животное. Когда ребенок подобрал соответствующие хвост и голову, он должен произнести звук, издаваемый этим животным.
- Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все животные на ферме.

Как игра для детей постарше

В эту игру может играть от 1 до 4 игроков.

Установка

- Перетасуйте карты и разложите их на столе, картинкой вниз.

Правила игры

- Самый младший игрок начинает игру и переворачивает две карты. Если эти карты соответствуют, т.е. можно собрать одно животное, тогда ребенок складывает эти карты вместе, собирает это животное и произносит звук, издаваемый этим животным.
- После этого, игрок может перевернуть еще две карты в надежде собрать еще одно животное.
- Если две перевернутые карты не соответствуют для того, чтобы собрать животное, тогда эти карты кладутся обратно на стол, картинкой вниз, и игра переходит к следующему игроку.
- Игра продолжается до тех пор, пока не будут собраны все животные и на столе не осталось карт, перевернутых картинкой вниз.

Победитель

Победителем считается игрок, который на конец игры, собрал наибольшее количество животных на ферме.

J のうじょうのにわ あたまとしっぽ

18ヶ月の年齢からのお子様のために、この初めての組み合わせ遊びでマッチングする頭としっぽを見つけるように勧め、12種類の農場のお友だちを作ります。本ゲームは観察及び組み合わせのスキルを高めるためにデザインされています。

お子様が成長し自信と能力が高まるにつれて、遊びは簡単な組み合わせゲームになります。言葉と記憶のスキルを上達させると共に、順番で行うことを促すお手伝いをします。

セット内容:
分厚いカード 24枚 (12組)

非常に幼いお子様の遊びとして

この遊びは1人又はそれ以上の人数のお子様で楽しめます。

セッティング

- 全部のカードの表を上向きにし、広げてテーブルにおきます。

遊び方

- ゲームはお子様全員が同時に又は順番に遊ぶことが出来ます。
- お子様各自が農場のお友だちのマッチングする頭としっぽを捜します。お子様が2枚のカードを合わせたら、そのお友だちの音声を出すように勧めます。
- 農場の全部のお友だちを見つけるまで遊びを続けます。

年長のお子様のゲームとして

この組み合わせゲームは1～4人のお子様で遊ぶことが出来ます。

セッティング

- カードを切り混ぜ、表を下向きにし、広げてテーブルの上におきます。

遊び方

- 最年少者から始め、カードを2枚ひっくり返します。農場の完全なお友だちを作るのにカードがマッチングする場合は、皆の前にカードと一緒に置き、そのお友だちの音声を出します。
- 次にプレーヤーは、2枚別のカードをひっくり返し、他のマッチングする組み合わせを見つけるようにします。
- ひっくり返した2枚のカードが農場の完全なお友だちを作らない場合は、カードの表を下向きにしテーブルに戻します。そして遊びを次の人に渡します。
- 遊びは農場の全部のお友だちが見つかり、下向きのカードがテーブルの上になくなるまで続けられます。

ゲームの勝利者

勝利者はゲームの終わりに一番多く農場のお友だちを作った人です。



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
البيع: 018 صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 018 Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2015 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 018 英国製
この説明書は、後日参照できるよう保管してください。