

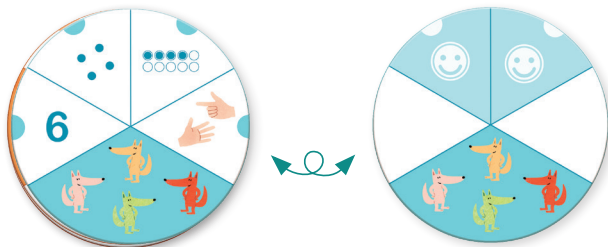


Numerix



Numerix

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



X 30



X 5



4 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

UN JEU SIMPLE ET LUDIQUE POUR DÉNOMBRER DE 1 À 10

Contenu : 5 pincés réponses, 30 cartes recto verso.

But du jeu : Reconnaître les différentes manières d'exprimer une quantité.

Préparation du jeu : Placez les pincés réponses et le tas de cartes devant l'enfant. Repérez avec lui, sur une carte, les différentes manières d'exprimer une quantité.

Principe du jeu :

Pour chaque carte, une quantité est exprimée dans la case en couleur par :



- un chiffre,
- un dessin,
- les doigts d'une main,
- une constellation,
- un schème.

La carte propose d'autres expressions de quantité dans les autres cases. Certaines correspondent à la quantité indiquée dans la case en couleur, d'autres non.

L'enfant doit retrouver quelles sont les autres bonnes manières d'exprimer la quantité indiquée dans la case en couleur.



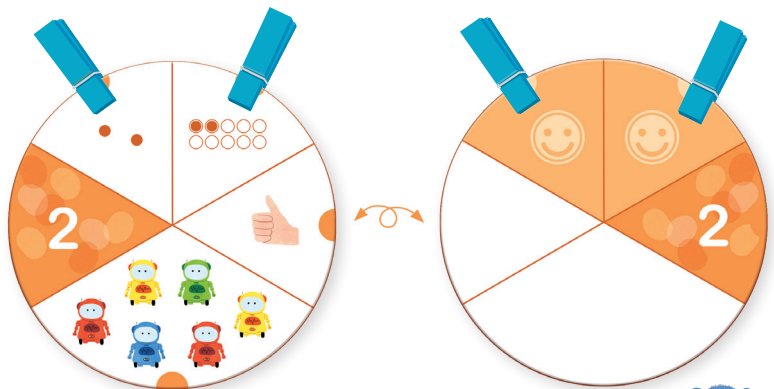
Déroulement du jeu :

L'enfant choisit une carte et la place devant lui. L'adulte pose alors les questions suivantes :

1. Quelle est la quantité indiquée dans la case en couleur ?
2. Dans quelles autres cases peux-tu retrouver cette quantité ?

Lorsqu'il retrouve la même quantité que celle indiquée dans la case en couleur dans une autre case, il positionne une pince réponse sur celle-ci.

Dès qu'il pense avoir pincé toutes les cases contenant la même quantité que celle indiquée dans la case couleur, il retourne la carte et vérifie si ses réponses sont correctes !





4 to 6 years



1 child / 1 adult

A FUN, SIMPLE GAME TO COUNT FROM 1 TO 10

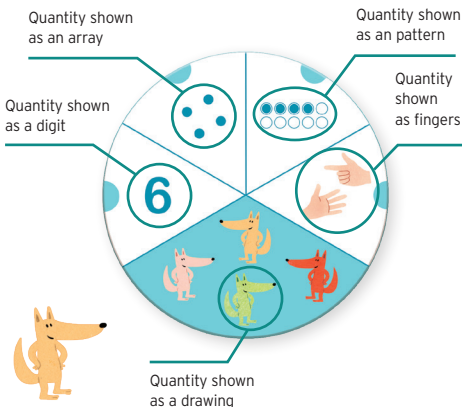
Contents: 5 answer pegs, 30 double-sided cards.

Aim of the game: To recognise the different ways to express a quantity.

Getting the game ready: Place the answer pegs and the stack of cards in front of the child. Use a card to review with the child the different ways to express a quantity.

Concept:

For each card, a quantity is shown in the coloured section. It may be expressed as:



- a digit,
- a drawing,
- fingers of a hand,
- an array,
- a pattern.

The card shows other expressions of quantity in the other sections. Some match the quantity expressed in the coloured section, while others do not.

The child must find the other correct ways to express the quantity shown in the coloured section.



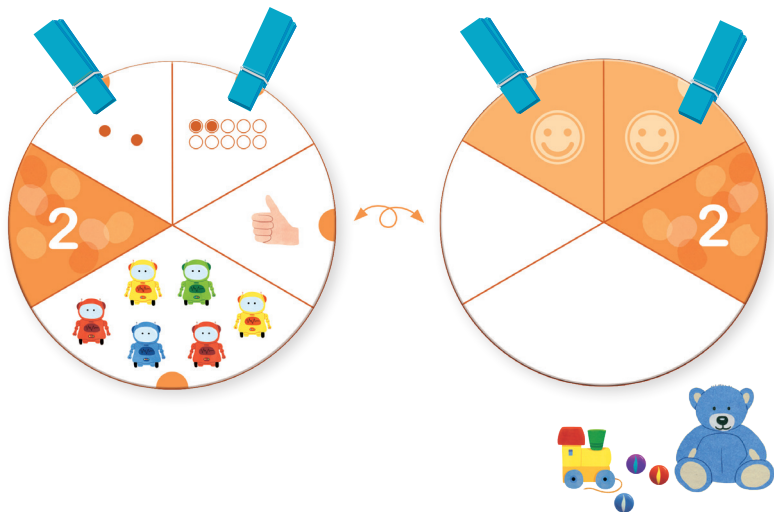
Playing the game:

The child chooses a card and puts it down in front of them. The adult then asks the following questions:

1. What is the quantity shown in the coloured section?
2. Which of the other sections show the same quantity?

When the child finds the same quantity as that shown in the coloured section in another section, they attach an answer peg to that section.

When the child thinks they have attached a peg to all the sections that match the coloured section, they turn the card over to check whether their answers are correct!





4 - 6 Jahre



1 Kind / 1 Erwachsener

EIN EINFACHES UND LUSTIGES SPIEL ZUM ZÄHLEN VON 1 BIS 10**Inhalt:** 5 Antwortklammern, 30 beidseitig bedruckte Karten.**Ziel des Spiels:** Die verschiedenen Arten, eine Menge auszudrücken, erkennen.**Spielvorbereitung:** Legen Sie die Antwortklammern und den Kartenstapel vor dem Kind auf den Tisch. Erkennen Sie gemeinsam mit ihm auf einer Karte die verschiedenen Arten, eine Menge auszudrücken.**Spielprinzip:**

Auf jeder Karte wird eine Menge in dem farbigen Feld ausgedrückt:



- eine Zahl,
- ein Bild,
- die Finger einer Hand,
- eine Konstellation,
- ein Schema.

Auf der Karte finden sich in den anderen Feldern auch andere Arten, eine Menge auszudrücken. Manche stimmen mit der Menge im farbigen Feld überein, andere nicht.

Das Kind muss herausfinden, wie man die Menge in dem farbigen Feld noch anders richtig ausdrücken kann.



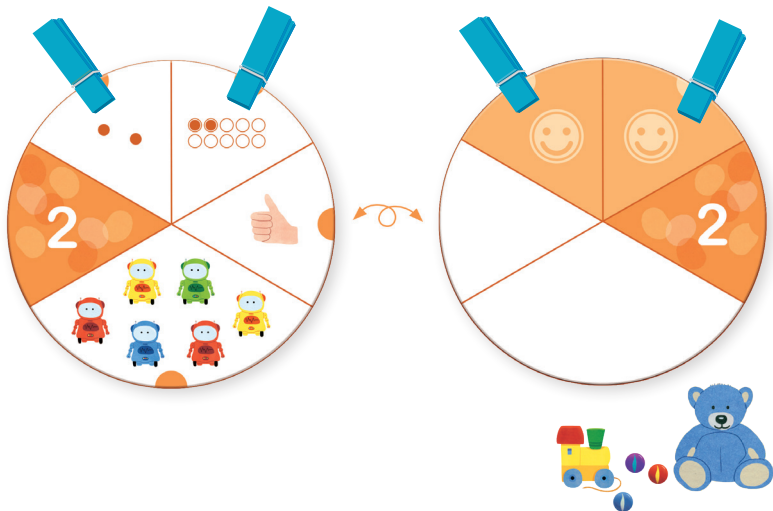
Spielablauf:

Das Kind wählt eine Karte aus, die es vor sich ablegt, und der Erwachsene stellt ihm dann folgende Fragen:

1. Welche Menge ist in dem farbigen Feld dargestellt?
2. Siehst du diese Menge noch in anderen Feldern?

Wenn das Kind die Menge des farbigen Felds ebenfalls in einem anderen Feld entdeckt, befestigt es eine Antwortklammer daran.

Sobald es der Meinung ist, an allen dem farbigen Feld entsprechenden Feldern eine Klammer befestigt zu haben, dreht es die Karte herum und kann überprüfen, ob seine Antworten richtig sind!





4 tot 6 jaar



1 kind / 1 volwassene

EEN EENVOUDIG EN LUDIEK SPEL OM VAN 1 TOT 10 TE TELLEN

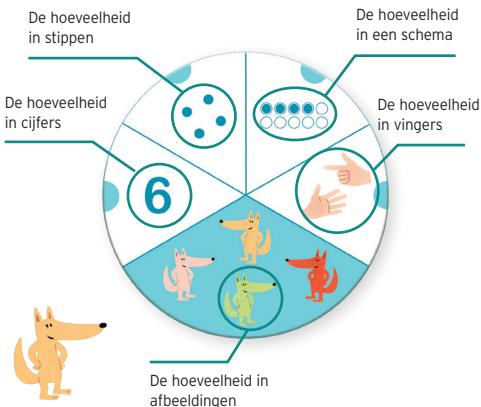
Inhoud: 5 knijpertjes, 30 kaarten bedrukt op voor- en achterzijde.

Doel van het spel: Verschillende manieren herkennen om een hoeveelheid aan te duiden.

Vorbereiding van het spel: Leg de knijpertjes en het stapeltje kaarten voor het kind neer. Herken samen op een kaart de verschillende mogelijkheden om een hoeveelheid aan te duiden.

Spelprincipe:

Op elke kaart staat een hoeveelheid in het gekleurde vakje, dit kan zijn:



- een cijfer,
- een afbeelding,
- de vingers van een hand,
- stippen,
- een schema.

In de andere vakjes worden op een andere manier hoeveelheden aangeduid. Sommige komen overeen met de hoeveelheid in het gekleurde vakje en andere niet.

Het kind moet de vakjes vinden met dezelfde hoeveelheid als op het gekleurde vakje.



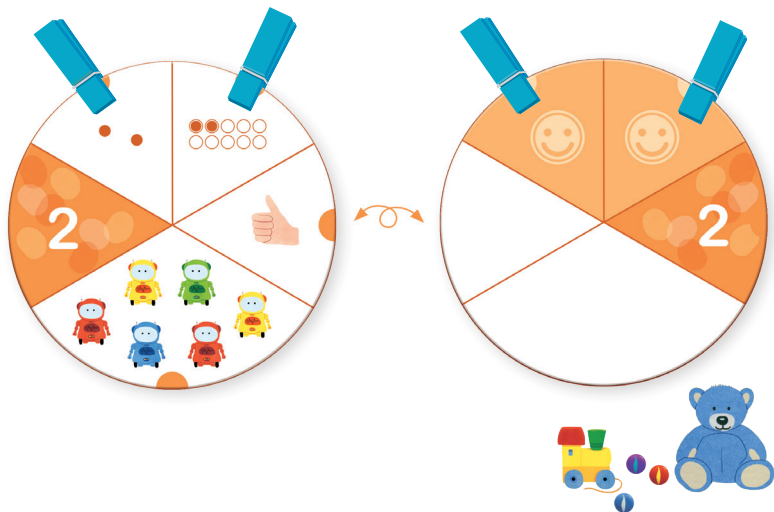
Verloop van het spel:

Het kind kiest een kaart en legt deze voor zich neer. De volwassene stelt hem vervolgens de volgende vragen:

1. Wat is de hoeveelheid van het gekleurde vakje?
2. In welke andere vakjes staat dezelfde hoeveelheid?

Als het kind een vakje vindt met dezelfde hoeveelheid als op het gekleurde vakje, mag hij daar een knijpertje op plaatsen.

Zodra het kind denkt dat hij een knijpertje geplaatst heeft op alle goede vakjes, mag hij de kaart omdraaien om te controleren of hij het goed heeft!



E Reglas del juego



de 4 a 6 años



1 niño / 1 adulto

UN JUEGO FÁCIL Y DIVERTIDO PARA CONTAR DE 1 A 10

Contenido: 5 pinzas de respuesta y 30 cartas de doble cara.

Objetivo del juego: Reconocer las distintas formas de expresar una cantidad.

Preparación del juego: Ponga las pinzas de respuesta y el montón de cartas delante del niño. Observe con él, en una carta, las diferentes posibilidades de expresar una cantidad.

Lógica del juego:

En cada carta, hay una cantidad expresada en la casilla de color por:



- un número,
- un dibujo,
- los dedos de una mano,
- una constelación,
- un esquema.

En la carta hay otras formas de expresar cantidades en las demás casillas. Algunas coinciden con la cantidad de la casilla de color y otras no.

El niño debe encontrar cuáles son las que contienen otras formas de expresar la cantidad de la casilla de color.

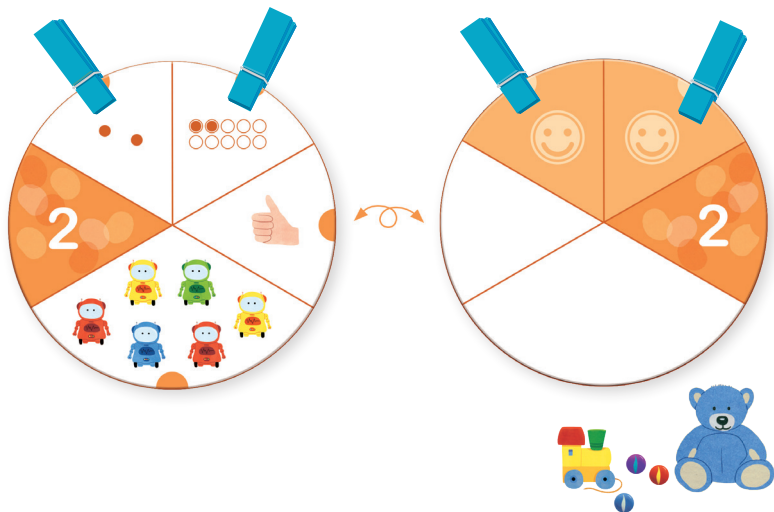
Desarrollo del juego:

El niño elige una tarjeta, se la pone delante y el adulto le hace las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la cantidad de la casilla de color?
2. ¿Dónde está esa misma cantidad en las otras casillas?

Cuando el niño encuentra la misma cantidad de la casilla de color en otra casilla, pone una pinza de respuesta encima.

Cuando piensa que ha marcado todas las casillas que coinciden con la de color, da la vuelta a la carta y puede comprobar si su respuesta es correcta.



I Regole del gioco



Dai 4 ai 6 anni



1 bambino / 1 adulto

UN GIOCO SEMPLICE E DIVERTENTE PER CONTARE DA 1 A 10

Contenuto: 5 mollette di risposta, 30 carte fronte/retro.

Scopo del gioco: riconoscere i diversi modi per esprimere una quantità.

Preparazione del gioco: posizionare le mollette di risposta e il mazzo di carte di fronte al bambino. Individuare insieme, su una carta, i diversi modi per esprimere una quantità.

Principio del gioco:

La casella colorata di ciascuna carta contiene una quantità espressa sotto forma di:



- cifra;
- disegno;
- dita della mano;
- costellazione;
- schema.

Le caselle rimanenti contengono altre espressioni di quantità. Alcune corrispondono alla quantità della casella colorata, altre no.

Il bambino deve identificare i modi giusti per esprimere la quantità della casella colorata.



Svolgimento del gioco:

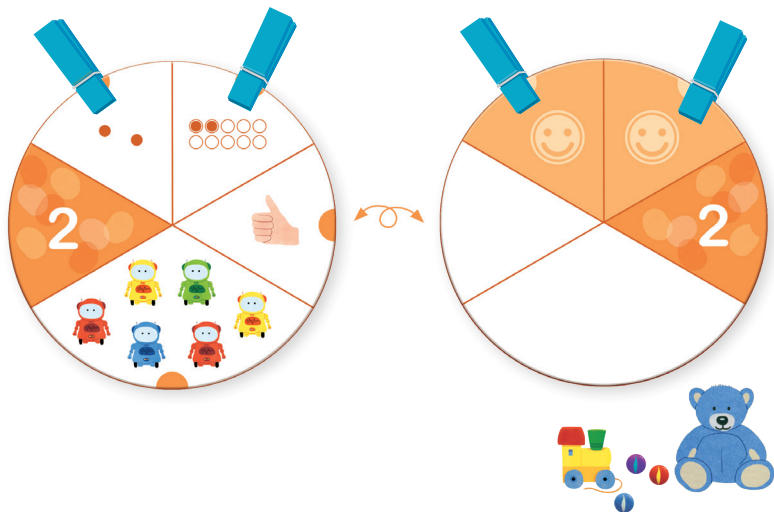
Il bambino sceglie una carta, la mette davanti a sé e l'adulto gli rivolge le seguenti domande:

1. Qual è la quantità della casella colorata?

2. In quali altre caselle la ritroviamo?

Quando individua la stessa quantità della casella colorata in un'altra casella, il bambino vi aggancia sopra una molletta.

Una volta posizionate le mollette su tutte le caselle che pensa corrispondano alla casella colorata, gira la carta per controllare se le risposte sono corrette.





Dos 4 aos 6 anos



1 criança / 1 adulto

UM JOGO SIMPLES E LÚDICO PARA CONTAR DE 1 A 10

Conteúdo: 5 pinças de resposta e 30 cartas frente e verso.

Objetivo do jogo: encontrar as diferentes formas de expressar uma quantidade.

Preparação do jogo: coloque as pinças de respostas e o baralho de cartas à frente da criança. Identifique com a criança, numa carta, as diferentes possibilidades de expressar uma quantidade.

Princípio do jogo:

Para cada carta, uma quantidade é expressa na casa colorida, seja através de:



- um número,
- um desenho,
- os dedos de uma mão,
- uma constelação,
- um esquema.

A carta oferece outras expressões de quantidade nas outras casas. Algumas correspondem à quantidade da casa colorida e outras não.

A criança deve descobrir quais são as outras formas corretas de expressar a quantidade da casa colorida.



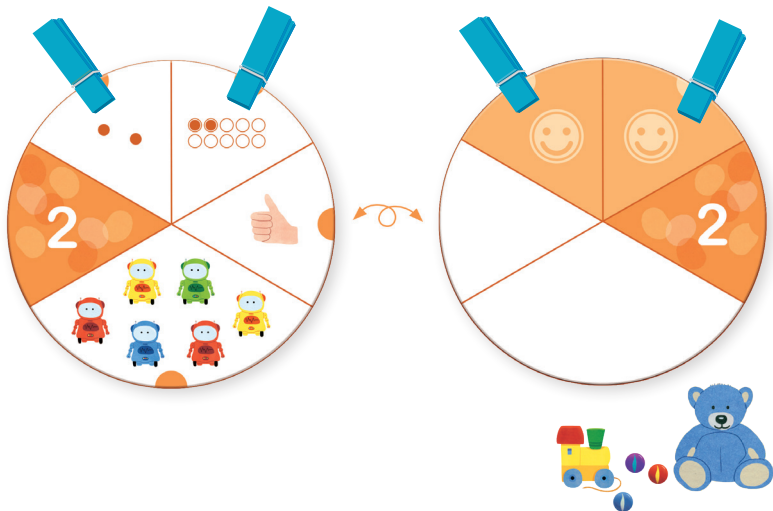
Decorrer do jogo:

A criança escolhe uma carta que coloca à sua frente e o adulto faz então as seguintes perguntas:

1. Qual é a quantidade da casa colorida?
2. Onde podes encontrar esta quantidade nas outras casas?

Quando a criança encontrar a mesma quantidade da casa colorida, numa outra casa, coloca uma pinça de resposta sobre a mesma.

Quando a criança considerar que assinalou todas as casas correspondentes à casa colorida, vira a carta e pode verificar se as suas respostas estão corretas!





4-6 år



1 barn / 1 voksen

ET SJOVT, SIMPELT SPIL FOR AT LÆRE AT TÆLLE FRA 1 TIL 10

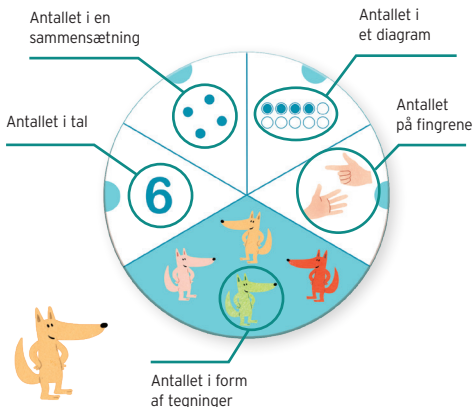
Indhold: 5 svarbrikker, 30 kort med for- og bagside.

Spillet formål: At kunne genkende de forskellige måder at udtrykke antal eller mængde på.

Forberedelse af spillet: Læg svarbrikkerne og kortbunken foran barnet. Tag et kort op, og gennemgå de forskellige muligheder, man kan udtrykke et antal eller en mængde på.

Spillets princip:

Hvert kort angiver et antal, som vises i det farvede felt med:



- et tal
- en tegning
- fingrene på en hånd
- en sammensætning
- et skema

Kortet foreslår andre måder, man kan udtrykke et antal på i de andre felter. Nogle svarer til et bestemt antal i farver, andre gør det ikke.

Barnet skal finde de rigtige måder at udtrykke antallet på i det farvede felt.



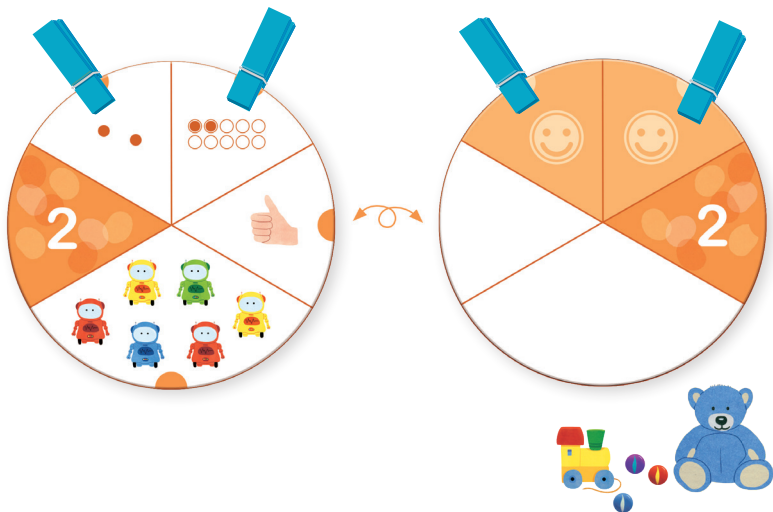
Spilleregler:

Barnet vælger et kort, som han/hun lægger foran sig, og den voksne stiller følgende spørgsmål:

1. Hvad er antallet i det farvede felt?
2. Hvor kan du se dette antal i de andre felter?

Når barnet finder det samme antal i et andet felt, lægger barnet en svarbrik på feltet.

Når barnet mener, at have svaret rigtigt på alle de farvede felter, vender han/hun kortet for at kontrollere, om svarene er rigtige!





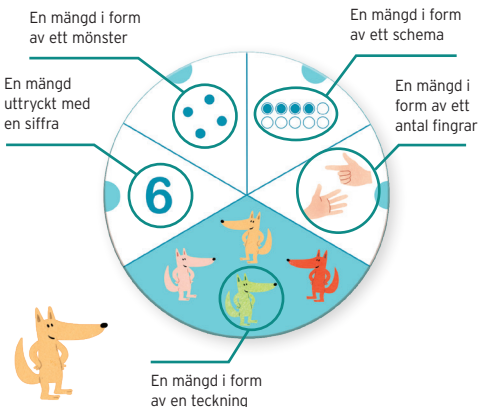
4 till 6 år



1 barn / 1 vuxen

ETT ENKELT OCH ROLIGT SPEL FÖR ATT RÄKNA FRÅN 1 TILL 10**Innehåll:** 5 svarsklämmor, 30 dubbelsidiga kort.**Spelets mål:** Känna igen de olika sätten att uttrycka en mängd.**Förberedelser:** Lägg klämmorna och korthögen framför barnet. Välj ett kort och gå tillsammans igenom de olika sätten att uttrycka en mängd.**Spelets grundregler:**

På varje kort uttrycks en viss mängd i den färgade rutan i form av:



- en siffra
- en teckning
- fingrarna på en hand
- ett mönster
- ett schema

I de andra rutorna på kortet visas andra sätt att uttrycka samma mängd. Vissa motsvarar mängden i färg, andra inte.

Barnet ska hitta vilka andra sätt som kan användas för att uttrycka mängden som anges i den färgade rutan.



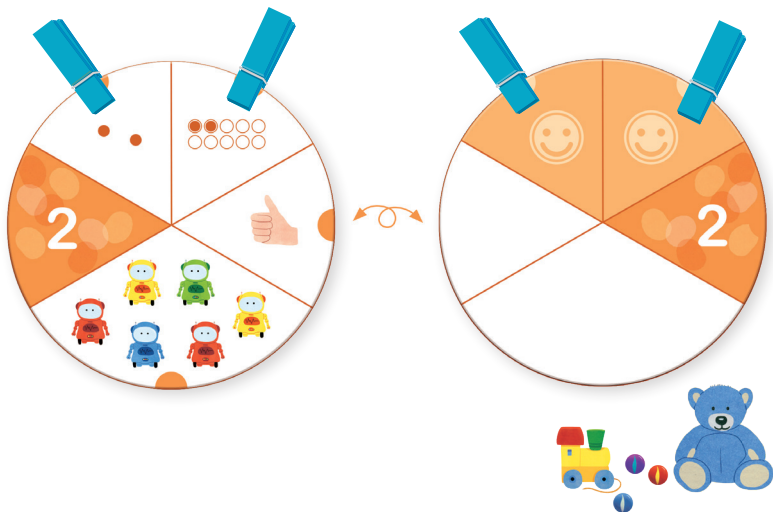
Så här går spelet till:

Barnet väljer ett kort och lägger det framför sig. Den vuxna ställer sedan följande frågor:

1. Hur stor mängd visas i den färgade rutan?
2. Var kan du hitta samma mängd i de andra rutorna?

När barnet har hittat samma mängd som i den färgade rutan i en annan ruta sätter hen en klämma på den.

Så fort barnet tror att hen har hittat alla rutor som motsvarar färgrutan vänder hen på kortet för att kontrollera om svaren stämmer!





4–6 лет



1 ребенок / 1 взрослый

ПРОСТАЯ И ЗАБАВНАЯ ИГРА ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ СЧЕТУ ОТ 1 ДО 10

В комплекте: 5 прищепок для ответов, 30 двусторонних карточек.

Цель игры: найти, какими способами указано нужное количество.

Подготовка к игре: положите перед ребенком прищепки для ответов и стопку карточек. Посмотрите вместе, какими способами на карточке может быть указано количество.

Принцип игры

На каждой карточке количество указано на цветной клетке одним из способов:



- цифрой;
- в виде рисунка;
- пальцами руки;
- в виде созвездия;
- в виде схемы.

На других клетках карточки количество указано другими способами. На некоторых клетках указано то же количество, а на остальных — другое.

Ребенок должен найти, какими еще способами указано количество, которое он видит на цветной клетке.

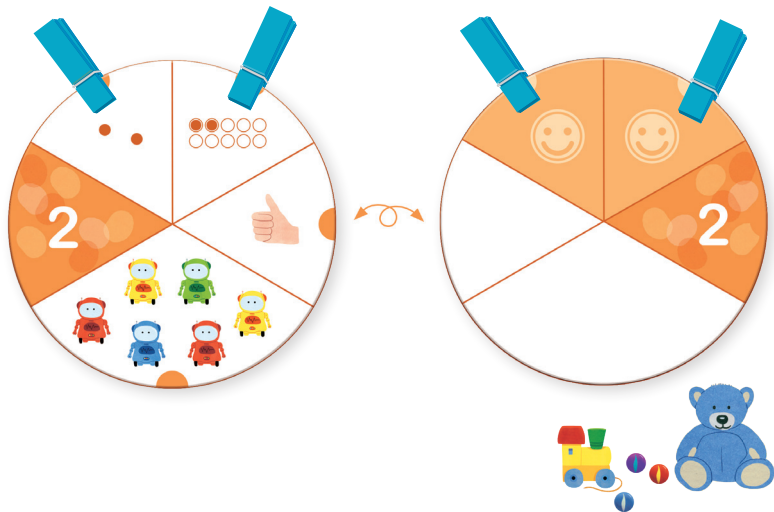
Ход игры

Ребенок выбирает карточку и кладет ее перед собой, а взрослый задает следующие вопросы:

1. Какое количество указано на цветной клетке?
2. На каких других клетках указано то же количество?

Если ребенок нашел клетку, где указано то же количество, что и на цветной клетке, он прикрепляет к ней прищепку.

Если он считает, что прикрепил прищепки ко всем клеткам с нужным количеством, он переворачивает карточку, чтобы проверить свои ответы!



Numerix

DJ08349

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia.
Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
Made in China – Designed in France