

THANK YOU FOR CHOOSING ECOPLAY GAMES.

ALL OUR GAME RULES ARE AVAILABLE IN DIGITAL FORMAT AND CAN BE DOWNLOADED ONLINE IN ORDER TO PROTECT OUR ENVIRONMENT EVEN MORE.

DOUBLE PUZZLE



ASSEMBLE THE TWO-PIECE PUZZLES, MATCH THEM CORRECTLY AND CREATE THREE DIFFERENT ENVIRONMENTS: FARM, SAVANNAH AND FOREST. ALSO, HAVE FUN PUTTING TOGETHER FUNNY ANIMALS ON THE OTHER SIDE OF THE PUZZLES!

AGES: 3 to 6

CONTENT: 15 double-sided two-piece puzzles • 3 illustrated boards

SKILLS: Learning about animals • Grouping and linking objects • Developing visual-spatial skills.

Which animals live in the woods? Who populates the savannah? And who lives on the farm? Discover animals and their environments with these 15 double-sided puzzles. In each environment there are five delightful animals to learn about. Place the pieces on the playing surface with the picture of the environment facing upwards. Starting, for example, from the woods, invite the children to compose their first puzzle. Give them all the time they need to manipulate the pieces, observe them and compose the environment. When the child has assembled it, point to the animals and say their names aloud. Enrich the game experience by providing information about the specific animals and where they live. Start with one environment at a time, in order to encourage gradual learning, and describe its characteristics.

Each puzzle is double-sided, on one side there is part of one of the 3 environments and on the other there is a geometrized version of one of the animals from the connected environment, also present on the opposite side. By flipping the pieces, the children can put together the puzzles of the geometric animals. When they have made all 15, invite the children to group them, asking them, for example: "Which animals live on the farm?". At this point, encourage the children to put the 5 animals of each environment close together, so as to form a puzzle in the shape of a rectangle. If the children have grouped the animals correctly, they will find the puzzle of that reassembled environment by flipping the whole rectangle. In this way, they can also check for errors and, eventually correct them. We can also use the geometrized animals as flashcards and invent, together with the children, funny stories having the animals of the various environments as the protagonists. In this way, your children will strengthen their language skills while playing. With this colourful and original game, children begin to learn about animals and their environments, they also practise logical thinking in a playful way by learning to group the animals of each set.



NOUS VOUS REMERCIONS D'AVOIR CHOISI UN JEU ECOPLAY.

TOUTES LES RÈGLES DE NOS JEUX SONT DISPONIBLES EN FORMAT NUMÉRIQUE TÉLÉCHARGEABLE EN LIGNE, AFIN DE CONTRIBUER ENCORE DAVANTAGE À LA SAUVEGARDE DE L'ENVIRONNEMENT.

DOUBLE PUZZLE



ASSEMBLE LES PUZZLES DE DEUX PIÈCES, ASSOCIE-LES CORRECTEMENT ET CRÉE TROIS MILIEUX DIFFÉRENTS : LA FERME, LA SAVANE ET LA FORÊT. EN OUTRE, AVEC LES PUZZLES DOUBLE-FACE TU PEUX T'AMUSER À RECONSTITUER DES ANIMAUX RIGOLOS !

ÂGE : 3 - 6 ans

CONTENU : 15 puzzles double face de deux pièces • 3 scénarios illustrés

COMPÉTENCES : Connaître les animaux • Regrouper et relier des objets • Développer les capacités visuo-spatiales.

Quels animaux habitent dans la forêt ? Qui peuple la savane ? Et qui habite à la ferme ? 15 puzzles double face pour découvrir les animaux et leur milieu. Dans chaque milieu, il y a cinq animaux sympatiques à découvrir. On commence par disposer les cartes sur la surface de jeu de manière à ce que l'image des milieux soit visible. En commençant par exemple par la forêt, on invite l'enfant à assembler le premier puzzle, en lui laissant tout le temps nécessaire pour manipuler les pièces, les observer et reconstituer le milieu. Une fois que l'enfant a reconstitué le puzzle, on indique les animaux en prononçant leurs noms à voix haute. Puis, afin d'enrichir l'expérience de jeu on peut fournir des informations sur les animaux et sur le milieu dans lequel ils vivent. On se concentrera sur un milieu à la fois, en décrivant ses caractéristiques, de façon à favoriser un apprentissage graduel.

Les puzzles sont double face : le milieu est représenté sur le recto et l'animal qui y est inséré est également représenté de manière stylisée au verso. En prenant les pièces côté verso, l'enfant peut reconstituer les puzzles des animaux stylisés. Une fois qu'il aura assemblés les 15 puzzle, on invite l'enfant à les regrouper, en lui demandant par exemple : « Quels sont les animaux qui vivent à la ferme ? ». À ce moment-là on incite l'enfant à juxtaposer les 5 animaux appartenant au même milieu, afin de former un puzzle en forme de rectangle. Si l'enfant a regroupé correctement les animaux, il lui suffit de retourner le rectangle pour observer l'image du milieu reconstitué. Il peut ainsi vérifier s'il a fait des erreurs et éventuellement s'autocorriger. On peut également utiliser les animaux stylisés comme des flashcards afin d'inventer, avec l'enfant, des histoires amusantes avec les animaux des différents milieux. Ainsi, l'enfant enrichira son vocabulaire tout en s'amusant avec nous. Avec ce jeu coloré et original, l'enfant commence à découvrir les animaux et leur milieu, il exerce également sa pensée logique en apprenant à regrouper les animaux en fonction de leur milieu.



GRAZIE PER AVER SCELTO UN GIOCO ECOPLAY.

TUTTI I REGOLAMENTI DEI NOSTRI GIOCHI SONO DISPONIBILI IN FORMATO DIGITALE SCARICABILE ONLINE, PER CONTRIBUIRE ANCORA DI PIÙ ALLA SALVAGUARDIA DELL'AMBIENTE.

DOUBLE PUZZLE



RICOMPONI I PUZZLE DA DUE PEZZI, ACCOSTALI NEL MODO CORRETTO E CREA TRE AMBIENTI DIFFERENTI; FATTORIA, SAVANA E BOSCO. INOLTRE, CON I PUZZLE DOUBLE-FACE, TI DIVERTI A RICOMPORRE I BUFFI ANIMALI!

ETÀ: 3-6 anni

CONTENUTO: 15 puzzle double face da due pezzi • 3 tavole illustrate

COMPETENZE: Conoscere gli animali • Raggruppare e collegare gli oggetti • Sviluppare capacità visivo-spaziali.

Quali animali abitano nel bosco? Chi popola la savana? E chi abita nella fattoria? Scopriamo gli animali e i loro ambienti con i 15 puzzle double-face. In ogni ambiente ci sono cinque simpatici animali da conoscere. Disponiamo sul piano di gioco i tasselli con l'immagine degli ambienti rivolta verso l'alto. Partendo, ad esempio, dal bosco invitiamo i bambini a comporre il primo puzzle. Lasciamo loro tutto il tempo necessario per manipolare i tasselli, osservarli e comporre l'ambiente. Quando i bambini lo hanno ricomposto, indichiamo gli animali dicendo a voce alta i loro nomi. Quindi, arricchiamo l'esperienza di gioco fornendo informazioni su di essi e sul luogo in cui vivono. Iniziamo da un ambiente alla volta, in modo da favorire un apprendimento graduale e descriviamo le sue caratteristiche.

Ogni puzzle è double-face. Sul fronte c'è parte dell'ambiente e sul retro c'è l'animale "geometrizzato", presente anche sul fronte. Capovolgendo le tessere, i bambini possono comporre i puzzle degli animali geometrizzati. Quando li hanno ricomposti tutti e quindici, invitiamoli a raggrupparli, chiedendo ad esempio: "Quali sono gli animali che vivono nella fattoria?". A questo punto, esortiamo i bambini a mettere vicini i cinque animali di ogni ambiente, così da formare un puzzle a forma di rettangolo. Se i bambini hanno raggruppatto correttamente gli animali, capovolgendo il rettangolo ritrovano il puzzle di quell'ambiente ricomposto. Possono così verificare l'eventuale errore ed autocorreggersi. Possiamo anche utilizzare gli animali geometrizzati come delle flashcards per inventare simpatiche storie che hanno come protagonisti gli animali dei vari ambienti. Così i bambini ampliaranno il proprio lessico divertendosi con noi.



GRACIAS POR ESCOGER UN JUEGO ECOPLAY.

TODOS LOS REGLAMENTOS DE NUESTROS JUEGOS ESTÁN DISPONIBLES EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE ONLINE, PARA CONTRIBUIR AÚN MÁS A LA SALVAGUARDA DEL MEDIOAMBIENTE.

DOUBLE PUZZLE



MONTA LOS PUZZLES DE DOS PIEZAS, JÚNTALOS DE LA FORMA CORRECTA Y CREA TRES AMBIENTES DIFERENTES: GRANJA, SABANA Y BOSQUE. ADEMÁS, CON LOS PUZZLES DE DOBLE CARA, ¡TE DIVIERTES MONTANDO LOS DIVERTIDOS ANIMALES!

AÑOS: 3-6

CONTENIDO: 15 puzzles de doble cara de dos piezas • 3 tablas ilustradas

COMPETENCIAS: Conocer los animales • Agrupar y unir los objetos • Desarrollar capacidades visoespaciales.

¿Qué animales viven en el bosque? ¿Quién habita la sabana? ¿Y quién está en la granja? Descubrimos los animales y sus ambientes con los 15 puzzles de doble cara. En cada ambiente se encuentran cinco divertidos animales que conocer. Colocamos sobre la superficie de juego las piezas con la imagen de los ambientes hacia arriba. Empezando, por ejemplo, por el bosque, animamos al niño a montar el primer puzzle. Le dejamos todo el tiempo necesario para manipular las piezas, observarlas y montar el ambiente. Cuando el niño lo haya montado, le señalamos los animales diciendo en voz alta sus nombres. Entonces, enriquecemos la experiencia de juego proporcionando información sobre estos animales y el lugar en el que viven. Presentamos los ambientes de uno en uno, para así favorecer un aprendizaje gradual, y describimos sus características.

Todos los puzzles son de doble cara, en el frente se encuentra la parte del ambiente y en el reverso el animal geometrizado, también presente en el frente. Dándole la vuelta a las piezas, el niño puede montar los puzzles de los animales geometrizados. Cuando los haya montado los 15, invitamos al niño a agruparlos, preguntándole, por ejemplo: "¿Cuáles son los animales que viven en la granja?". Entonces, animamos al niño a juntar los 5 animales de cada ambiente, para así formar un puzzle con forma de rectángulo. Si el niño ha agrupado correctamente los animales, al darle la vuelta al rectángulo encontrará el puzzle de ese ambiente formado. De esta manera, puede comprobar el posible error y autocorregirse. También podemos emplear los animales geometrizados como flashcards para inventar, junto a nuestro hijo, simpáticas historias que tengan como protagonistas los animales de los distintos ambientes. Así, el niño ampliará su léxico divirtiéndose con nosotros. Con este colorido y original juego, el niño empieza a conocer los animales y su ambiente; además, entrena de forma lúdica el pensamiento lógico, aprendiendo a agrupar los animales de cada conjunto.



VIELEN DANK, DASS SIE SICH FÜR EIN ECOPLAY-SPIEL ENTSCIEDEN HABEN.

ALLE ANLEITUNGEN FÜR UNSERE SPIELE STEHEN IN DIGITALER FORM ZUM HERUNTERLADEN ZUR VERFÜGUNG, UM EINEN NOCH GRÖßEREN BEITRAG ZUM UMWELTSCHUTZ ZU LEISTEN.

DOUBLE PUZZLE



SETZE DIE ZWEITEILIGEN PUZZLES ZUSAMMEN, LEGE SIE RICHTIG UNTEREINANDER AN UND ERSCHAFFE DREI VERSCHIEDENE UMGEBUNGEN: BAUERNHOF, SAVANNE UND WALD. AUßERDEM KANNST DU SPAß DABEI HABEN, MIT DEN DOPPELSEITIGEN PUZZLES LUSTIGE TIERE ZUSAMMENZUSTELLEN!

ALTER: 3-6 Jahre

INHALT: 15 doppelseitige Puzzles mit je zwei Teilen • 3 illustrierte Legebilder

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Tiere kennenlernen • Objekte gruppieren und Verbindungen zwischen ihnen herstellen • Visuell-räumliche Fähigkeiten entwickeln.

Welche Tiere leben im Wald? Und welche Tiere bevölkern die Savanne? Und welche Tiere sind auf dem Bauernhof zu Hause? Mit den 15 doppelseitigen Puzzles entdecken wir die Tiere und ihre Lebensräume. In jeder Umgebung lernen wir fünf liebenswerte Tiere kennen. Wir legen die Teile so auf die Spielfläche, dass die Bildseite der Umgebungen nach oben zeigt. Wenn wir beispielsweise mit dem Wald beginnen, fordern wir das Kind auf, das erste Puzzle zusammenzusetzen. Wir geben ihm so viel Zeit wie nötig, um die Teile zu entdecken, zu manipulieren, sie aufmerksam zu betrachten und die Umgebung zusammenzusetzen. Nachdem das Kind sie zusammengesetzt hat, zeigen wir auf die Tiere und benennen eines nach dem anderen. Danach gestalten wir die Spielerfahrung noch reicher, indem wir Wissenswertes über die Tiere und ihr Zuhause erzählen. Für einen besseren Lernerfolg gehen wir schrittweise vor. Wir behandeln eine Umgebung nach der anderen und beschreiben jeweils ihre Merkmale.

Jedes Puzzle ist doppelseitig: Auf der Vorderseite ist jeweils ein Teil der Umgebung abgebildet und auf der Rückseite ein geometrisch abstrahiertes Tier, das auch auf der Vorderseite vorhanden ist. Wenn das Kind die Teile umdreht, kann es die geometrisierten Tierpuzzles zusammensetzen. Nach dem Zusammensetzen aller 15 Puzzles fordern wir das Kind auf, sie nach Umgebung zu gruppieren. Dabei fragen wir zum Beispiel: „Welche Tiere leben auf dem Bauernhof?“. Danach fordern wir das Kind auf, die 5 Tiere einer jeden Umgebung so nebeneinander zu legen, dass sie ein rechteckiges Puzzle bilden. Wenn das Kind die Tiere richtig sortiert hat, findet es nach dem Umdrehen des Rechtecks auf der anderen Seite das zusammengesetzte Puzzle ihres Lebensraums. Auf diese Weise kann es kontrollieren, ob es vielleicht Fehler gemacht hat, und sich selbst korrigieren. Wir können die geometrisch abstrahierten Tiere auch als Bildkarten verwenden und gemeinsam mit unserem Kind lustige Geschichten erfinden, deren Hauptfiguren die Tiere der verschiedenen Umgebungen sind. Auf diese Weise erweitert das Kind seinen Wortschatz und hat zugleich viel Spaß beim Spielen mit uns.



OBRIGADO POR ESCOLHER UM JOGO ECOPLAY.

TODOS OS REGULAMENTOS DOS NOSSOS JOGOS ESTÃO DISPONÍVEIS EM FORMATO DIGITAL PARA DOWNLOAD ONLINE, CONTRIBUINDO AINDA MAIS PARA A PROTEÇÃO DO MEIO AMBIENTE.

DOUBLE PUZZLE



MONTA OS PUZZLES DE DUAS PEÇAS, JUNTA-OS CORRETAMENTE E CRIA TRÊS AMBIENTES DIFERENTES; QUINTA, SAVANA E FLORESTA. ALÉM DISSO, COM OS PUZZLES DE DUPLA FACE, DIVERTES-TE A CRIAR ANIMAIS ENGRAÇADOS!

ANOS: 3-6

CONTEÚDO: 15 puzzles de duas peças de dupla face • 3 tabelas ilustradas

COMPETÊNCIAS: Conhecer os animais • Agrupar e associar os objetos • Desenvolver aptidões visuo-espaciais.

Que animais vivem na floresta? Quem habita a savana? E quem vive na quinta? Vamos descobrir os animais e os seus ambientes com os 15 puzzles de dupla face. Em cada ambiente, há cinco simpáticos animais para conhecer. Dispomos na superfície de jogo as peças com a imagem dos ambientes voltada para cima. Começando, por exemplo, pela floresta, convidamos a criança a montar o primeiro puzzle. Damos-lhe todo o tempo necessário para manusear as peças, observá-las e montar o ambiente. Depois de o montar, apontamos para os animais dizendo em voz alta os seus nomes. Em seguida, enriquecemos a experiência de jogo fornecendo informações sobre eles e sobre o local onde vivem. Usa-se um ambiente de cada vez para estimular a aprendizagem gradual e descrever as suas características.

Cada puzzle é de dupla face, na frente está a parte do ambiente e no verso o animal geometrizado, também presente na frente. Virando os cartões, a criança pode montar os puzzles dos animais geometrizados. Depois de montar os 15 puzzles, convidamos a criança a agrupá-los, pedindo-lhe por exemplo: "Quais são os animais que vivem na quinta?". Neste ponto, incentivamos a criança a colocar juntos os 5 animais de cada ambiente, constituindo um puzzle em forma de retângulo. Se a criança agrupou corretamente os animais, ao virar o retângulo encontra o puzzle do ambiente montado. Desta forma, pode verificar algum erro e corrigi-lo. Também podemos utilizar os animais geometrizados como flashcards para inventar, em conjunto com a criança, histórias engraçadas que têm como protagonistas os animais dos vários ambientes. Assim, a ela ampliará o seu léxico enquanto se diverte connosco. Com este jogo colorido e original, a criança começa a conhecer os animais e o seu ambiente e, além disso, treina de forma lúdica o raciocínio lógico aprendendo a agrupar os animais de cada conjunto.

