

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.

ANIMAL COLOURS



WHAT COLOUR IS THE ZEBRA? AND WHAT IS THE COW'S COAT LIKE? A FUN BINGO TO LEARN TO RECOGNIZE ANIMALS AND THEIR TYPICAL COATS!

AGES: 3 to 6

CONTENT: 24 animal cards (divided by environment: farm, forest, savannah, meadow, jungle, poles) • 6 animal coat cards
• 24 mini animal coat cards

SKILLS: Recognizing animals • Visual memory • Interacting with others

RULES

Arrange the animal cards together with the mini animal coat cards on the play area, choose a quiet and well-lit place. Invite the children to match the animals with their coats. Give them all the time they need to manipulate the cards and assemble them in full autonomy which they can do thanks to the self-correcting tabs. Once the puzzles are completed, draw their attention to an animal. Point to it and say its name aloud, for example: "This is a cat!" or "This is a seal!" And so on. Later we can ask the children to indicate where the various animals are, so as to see if they have associated the name with the image, for example: "Where is the crocodile, can you find it?". If the child is wrong, don't emphasize the error, simply point to the card and repeat the correct name: "Crocodile". Subsequently, when you play the game again, you can gradually help your child memorize all the animals' names. Finally, point out the differences in colour and texture of the animal coat cards, indicating them and describing them, for example: "You see, the zebra's coat is made of black and white stripes", or: "the leopard is ochre yellow with black spots". With this game, children practice the ability to discern different patterns and colours, and they also learn the names of animals enriching their vocabulary.



BABY BINGO

This is the perfect game for younger children, 2 to 6 players can participate. Hand out the bingo coat cards and place the 24 animal cards on the playing surface face down. One child acts as the dealer, draws one animal card at a time and gives it to the child who has the corresponding animal coat card. Whoever completes all the coat cards in their possession first, wins. When placed over an animal coat card, each animal card allows you to see the match at a glance, through its central opening. Thus, children practise the ability to discern different patterns and colours and to find the corresponding cards.

MEMORY BINGO

This version is recommended for older children. Hand out the bingo animal coat cards and place the 24 mini coat cards on the playing surface face down. The youngest child draws an animal card from the table, if it matches one of his/her cards, then he/she places it in its correct place, otherwise the card is returned to its previous spot on the table face down. The child on his/her right plays next. Whoever completes all the coat cards in their possession first wins. With this game, children have fun interacting, while enhancing their perception and visual memory.

MEMORY

This game is recommended for older children, but younger children can still play using fewer pairs and keeping the cards face up. Shuffle the animal cards and the mini coat cards and then place them face down in an orderly manner on the play area. A child starts his/her turn by turning over one animal card and one mini coat card, if the couple matches, the child assembles the animal and wins it. If so, he/she can repeat the operation, otherwise the cards are put back to their previous location and the turn passes to the player on his/her right. The game ends when all the cards on the table are gone. Whoever has collected the most pairs wins. In this game, children are stimulated to observe and memorize pictures and card positions, developing memory and mastery of space, in addition to having fun playing together.



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.

ANIMAL COLOURS



DE QUELLE COULEUR EST LE ZÈBRE ? ET COMMENT EST LE PELAGE DE LA VACHE ? UNE TOMBOLA AMUSANTE POUR APPRENDRE À RECONNAÎTRE LES ANIMAUX ET LEUR PELAGE CARACTÉRISTIQUE !

ÂGE : 3 - 6 ans

CONTENU : 24 cartes animal (divisées par milieu : ferme, forêt, savane, pré, jungle, pôles) • 6 cartons pelage • 24 mini-cartes pelage

COMPÉTENCES : Reconnaître les animaux • Mémoire visuelle • Établir une relation avec les autres

RÈGLES DU JEU

On dispose les cartes animal avec les mini-cartes pelage sur le plan de jeu, en choisissant un lieu tranquille et lumineux. Puis on invite l'enfant à jouer en complétant les animaux avec leurs pelages et on lui laisse tout le temps nécessaire pour manipuler les cartes et les reconstituer en totale autonomie grâce aux encastremements autocorrectifs. Lorsqu'il a reconstitué les puzzles, on peut attirer son attention sur un animal, en l'indiquant et en prononçant son nom à voix haute, par exemple : « Voici le chat ! », ou bien « Voici le phoque ! » et ainsi de suite. Dans un second temps on pourra demander à l'enfant d'indiquer où sont les différents animaux, afin de voir s'il a associé le nom à l'image, par exemple : « Où est le crocodile ? Trouve-le ! ». S'il se trompe, pour ne pas donner d'emphase à son erreur, tandis qu'on le montre, on répètera simplement le bon nom : « Crocodile ». Puis, plus tard on refera le jeu depuis le début pour l'aider à mémoriser graduellement tous les animaux. Enfin, on fait remarquer à l'enfant les différences de couleur et de trame des cartes-pelage en les indiquant et en les décrivant, par exemple : « Regarde, le pelage du zèbre est à rayures blanches et noires », ou bien : « Le léopard est jaune ocre avec des taches noires ». Avec ce jeu, les enfants exercent leur capacité à discriminer des motifs et des couleurs différentes, ils apprennent également les noms des animaux, enrichissant ainsi leur lexique.



TOMBOLA BÉBÉ

C'est un jeu qui convient aux plus petits, et on peut jouer de 2 à 6 joueurs. On distribue les cartons pelage de la tombola et on dispose sur la table les 24 cartes animal face cachée. Un enfant tient la banque, il tire une carte animal à chaque fois et la donne à l'enfant qui possède le carton correspondant. Celui qui fait tombola est celui qui termine en premier son carton pelage. Lorsqu'elle est posée sur le carton pelage, la carte animal permet de vérifier d'un seul coup d'œil la correspondance avec le pelage, grâce à la fenêtre ouverte au centre. Ainsi, les enfants exercent leur capacité à discriminer des trames et des couleurs différentes et leur capacité à associer celles qui sont identiques.

MÉMO TOMBOLA

Cette variante est conseillée pour les enfants un peu plus grands. On distribue les cartons pelage de la tombola et on dispose sur la table les 24 mini-cartes pelage face cachée. L'enfant le plus jeune pioche une carte animal de la pioche, si elle correspond à son carton il la place au bon endroit, sinon il la repose à l'endroit qu'elle occupait auparavant. Puis c'est à l'enfant qui se trouve sur sa droite de jouer. Celui qui fait tombola est celui qui termine son carton pelage en premier. Avec ce jeu, les enfants s'amuse tout en tissant des relations entre eux, tout en développant également leur perception et leur mémoire visuelle.

JEU DU MEMORY

C'est un jeu qui convient aux enfants plus grands, mais l'on peut jouer avec les plus petits avec les cartes face visible en utilisant un nombre moins important de paires. On mélange toutes les cartes animal et les mini-cartes pelage face cachée en les disposant de manière ordonnée sur le plan de jeu. Un enfant commence en retournant une carte animal et une mini-carte pelage, s'il trouve la paire avec la même image, il reconstitue l'animal et le remporte. Puis, il peut répéter l'opération, sinon il remet les cartes face cachée en les plaçant dans la position où elles étaient auparavant et c'est au joueur qui se trouve sur sa droite de jouer. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table, et le vainqueur est celui qui en a collectionnées le plus. Avec ce jeu, les enfants sont stimulés à observer et mémoriser les images et les positions des cartes, et développent ainsi leur mémoire et leur maîtrise de l'espace. En outre, ils s'amuse en jouant ensemble.



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.

ANIMAL COLOURS



DI CHE COLORE È LA ZEBRA? E COM'È IL MANTO DELLA MUCCA? UNA DIVERTENTE TOMBOLA PER IMPARARE A RICONOSCERE GLI ANIMALI E IL LORO CARATTERISTICO MANTO!

ETÀ: 3-6 anni

CONTENUTO: 24 tessere animale (suddivise per ambiente; fattoria, bosco, savana, prato, giungla, poli) • 6 cartelle manto
• 24 mini-tessere manto

COMPETENZE: Riconoscere gli animali • Memoria visiva • Relazionarsi con gli altri

REGOLAMENTO

Disponiamo le tessere animale assieme alle mini-tessere manto sul piano di gioco, scegliendo un luogo tranquillo e luminoso. Quindi invitiamo i bambini a giocare completando gli animali con i loro manti. Lasciamo loro tutto il tempo necessario per manipolare le tessere e ricomporle in piena autonomia grazie agli incastrati autocorrettivi. Quando hanno ricomposto i puzzle, possiamo attirare la loro attenzione su un animale, indicandolo e pronunciandone il nome a voce alta, ad esempio: "Questo è il gatto!", oppure "Questa è la foca!" E così via. In un secondo momento potremo chiedere di indicare dove sono i vari animali, così da vedere se è stato associato il nome all'immagine, ad esempio: "Dov'è il coccodrillo, trovalo?". Se sbagliano, per non dare enfasi all'errore, mentre lo indichiamo, ripeteremo semplicemente il nome dell'animale giusto: "Coccodrillo". In un momento successivo rifaremo il gioco da capo, per aiutare i bambini a memorizzare gradualmente tutti gli animali. Infine, facciamo notare le differenze di colore e trama dei tasselli-manto, indicandoli e descrivendoli, ad esempio: "Il mantello della zebra è a strisce bianche e nere", oppure: "il leopardo è giallo oca con le macchie nere". Con questo gioco i bambini esercitano l'abilità di discriminare motivi e colori diversi, inoltre, imparano i nomi degli animali arricchendo il loro lessico.



BABY TOMBOLA

È un gioco adatto ai più piccoli, possono partecipare 2-6 giocatori. Si distribuiscono le cartelle manto della tombola e si dispongono sul tavolo le 24 tessere animale capovolte. Un bambino fa da banco, estrae una tessera animale alla volta e la consegna al bambino che ha la cartella corrispondente. Fa tombola chi completa per primo la cartella manto. Quando viene posta sopra la cartella manto, la tessera animale permette di verificare a colpo d'occhio la corrispondenza del manto, tramite la finestra centrale aperta. Così, i bambini allenano la capacità di discriminare trame e colori differenti e l'abilità di associare quelli uguali.

MEMO TOMBOLA

Questa variante è consigliata per i bambini un po' più grandi. Si distribuiscono le cartelle manto della tombola e si dispongono sul tavolo le 24 mini-tessere manto capovolte. Il bambino più piccolo pesca una tessera animale dal banco; se corrisponde alla sua cartella la posiziona nel suo spazio, altrimenti la ripone capovolta nel posto che occupava in precedenza. Quindi passa il turno al bambino alla sua destra. Fa tombola chi completa per primo la cartella manto. Con questo gioco i bambini si divertono socializzando tra loro, mentre allenano percezione e memoria visiva.

GIOCO DEL MEMORY

È un gioco adatto ai bambini più grandi, ma con i più piccoli si può giocare a carte scoperte, utilizzando un numero inferiore di coppie. Si mischiano capovolte tutte le tessere animale e le mini-tessere manto disponendole ordinate sul piano di gioco. Un bambino inizia il turno girando una tessera animale e una mini-tessera manto; se trova la coppia con la stessa immagine, ricompone l'animale e lo vince. Quindi, può ripetere l'operazione, altrimenti ricopre le tessere mettendole nella posizione originaria e passa il turno al giocatore alla sua destra. Il gioco finisce quando terminano tutte le tessere sul tavolo. Vince chi ne ha collezionate di più. Con questo gioco i bambini sono stimolati a osservare e memorizzare immagini e posizioni delle tessere, sviluppando memoria e padronanza dello spazio, in più si divertono giocando assieme.



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 PROTECCIÓN DEL MEDIOAMBIENTE.

ANIMAL COLOURS



¿DE QUÉ COLOR ES LA CEBRA? ¿CÓMO ES EL MANTO DE LA VACA? ¡UN DIVERTIDO BINGO PARA APRENDER A RECONOCER LOS ANIMALES Y SU CARACTERÍSTICO MANTO!

AÑOS: 3-6

CONTENIDO: 24 tarjetas animal (repartidas por ambiente: granja, bosque, sabana, campo, jungla, polos) • 6 cartones manto
• 24 minitarjetas manto

COMPETENCIAS: Reconocer los animales • Memoria visual • Relacionarse con los demás

REGLAMENTO

Colocamos las tarjetas animal junto a las minitarjetas manto sobre la superficie de juego, escogiendo un lugar tranquilo y luminoso. Entonces, animamos al niño a jugar completando los animales con sus mantos. Le dejamos todo el tiempo necesario para manipular las piezas y montarlas de forma totalmente autónoma, gracias a los encajes con autocorrección. Cuando haya montado el puzle, podemos llamar su atención sobre un animal, señalándolo y pronunciando su nombre en voz alta, por ejemplo: "¡Este es el gato!", o "¡Esta es la foca!" y así. Más tarde, podremos pedirle al niño que señale dónde están los diferentes animales, para así ver si ha relacionado el nombre con la imagen, por ejemplo: "¿Dónde está el cocodrilo? ¡Búscalos!". Si se equivoca, para no enfatizar el error, señalamos el animal mientras repetimos el nombre correcto: "Cocodrilo". Más adelante repetiremos el juego desde el principio, para ayudarlo a memorizar gradualmente todos los animales. Para terminar, llamamos la atención del niño sobre las diferencias de color y de estampados de las tarjetas-manto, señalándolos y describiéndolos, por ejemplo: "¿Ves? El manto de la cebra tiene rayas blancas y negras" o "El leopardo es amarillo ocre con las manchas negras". Con este juego, los niños ejercitan la capacidad de discriminar estampados y colores diferentes; además, aprenden los nombres de los animales, ampliando su vocabulario.



BABY BINGO

Es un juego apto para los más pequeños, pueden jugar 2-6 jugadores. Se entregan los cartones manto del bingo y se colocan sobre la mesa las 24 tarjetas animal boca abajo. Un niño actúa como banco, saca las tarjetas animal de una en una y se las entrega al niño que tenga el cartón correspondiente. Canta bingo el primero en completar el cartón manto. Al colocarla sobre el cartón manto, la tarjeta animal permite comprobar de un vistazo la correspondencia del manto, a través de la ventanita central abierta. Así, los niños entrenan la capacidad de discriminar las tramas y los colores diferentes, y la habilidad para relacionar los que son iguales.

MEMO BINGO

Esta variante se recomienda para los niños más mayores. Se colocan las tarjetas manto del bingo y se colocan sobre la mesa las 24 minitarjetas manto boca abajo. El niño más pequeño roba una tarjeta animal del banco, si se corresponde con su cartón la coloca en su hueco, de lo contrario vuelve a colocarla, boca abajo, en el lugar en el que estaba. Entonces le toca al niño a su derecha. Canta bingo el primero en completar la tarjeta manto. Con este juego, los niños se divierten socializando entre ellos, mientras entrenan percepción y memoria visual.

JUEGO DE MEMORY

Es un juego apto para niños más mayores, pero con los pequeños se puede jugar con las cartas descubiertas, empleando un número inferior de parejas. Se mezclan, boca abajo, todas las tarjetas animal y las minitarjetas manto, colocándolas en orden sobre la superficie de juego. Un niño empieza el juego girando una tarjeta animal y una minitarjeta manto, si encuentra la pareja con la misma imagen, monta el animal y se lo queda. Entonces, puede repetir la operación, de lo contrario vuelve a cubrir las tarjetas, colocándolas en la posición original, y le toca al jugador a su derecha. El juego termina cuando se acaban todas las tarjetas sobre la mesa y gana quien haya conseguido más. Con este juego, los niños se ven estimulados a observar y memorizar imágenes y posición de las tarjetas, desarrollando memoria y dominio del espacio. Además, se divierten jugando juntos.



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

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

ANIMAL COLOURS



WELCHE FARBE HAT DAS ZEBRA? UND WIE SIEHT DAS FELL DER KUH AUS? EIN LUSTIGES LOTTOSPIEL, UM ZU LERNEN, TIERE UND IHRE TIERKLEIDER ZU ERKENNEN!

ALTER: 3-6 Jahre

INHALT: 24 Bildkarten mit Tieren (unterteilt nach Lebensraum: Bauernhof, Wald, Savanne, Wiese, Dschungel, Pole)

• 6 Tierkleid-Legekarten • 24 Tierkleid-Minikarten

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Tiere erkennen • Visuelles Gedächtnis • Soziale Beziehungen eingehen

SPIELREGELN

Wir verteilen die Tierkarten und die Tierkleid-Minikarten auf der Spielfläche und sorgen für eine helle und ruhige Spielumgebung. Nun fordern wir das Kind auf, mit uns zu spielen und die Tiere mit ihren jeweiligen Tierkleidern zu vervollständigen. Wir geben ihm so viel Zeit wie nötig, um die Teile zu entdecken und zu manipulieren und sie dank der Teile zum Selbstkorrigieren vollkommen eigenständig zusammensetzen. Wenn es die Puzzles zusammengesetzt hat, können wir seine Aufmerksamkeit auf ein Tier lenken, indem wir auf das Tier zeigen und es laut benennen. Zum Beispiel: „Das ist die Katze!“ oder „Das ist der Seehund!“. Und so weiter. Im Anschluss daran können wir das Kind bitten, uns zu zeigen, wo die verschiedenen Tiere sind, damit wir prüfen können, ob es den Namen dem richtigen Bild zugeordnet hat. Zum Beispiel: „Wo ist das Krokodil? Suche es bitte!“ Wenn das Kind etwas falsch macht, wiederholen wir, um den Fehler nicht zu hervorzuheben, einfach den richtigen Namen, während wir auf das Tier deuten: „Krokodil“. Zu einem späteren Zeitpunkt spielen wir das Spiel noch einmal von vorne, damit sich das Kind schrittweise alle Tiere einprägen kann. Schließlich weisen wir das Kind auf die Unterschiede der Tierkleid-Karten in Farbe und Textur hin, indem wir auf sie deuten und sie beschreiben, zum Beispiel: „Schau mal, das Fell des Zebras ist schwarz-weiß gestreift“. Oder: „Der Leopard hat ein ockergelbes Fell mit schwarzen Flecken“. Bei diesem Spiel üben Kinder die Fähigkeit, verschiedene Muster und Farben zu unterscheiden. Außerdem lernen sie die Namen der Tiere und erweitern den Wortschatz.



BABY LOTTO

Dieses Spiel ist für Kleinkinder geeignet. Es können 2-6 Spieler teilnehmen. Die Tierkleid-Legekarten des Lottospiels werden an die Spieler verteilt und die 24 Tier-Bildkarten verdeckt auf der Spielfläche abgeordnet. Ein Kind übernimmt die Bank, zieht jeweils eine Tierkarte und gibt sie dem Kind, das die entsprechende Legekarte besitzt. Der Spieler, der zuerst die Tierkleid-Legekarte vervollständigt, gewinnt das Lottospiel. Wenn das Kind die Tierkarte auf die Tierfell-Legekarte legt, kann es dank des offenen Fensters in der Mitte auf einen Blick kontrollieren, ob es auch das richtige Tierkleid ist. Auf diese Weise trainieren die Kinder ihre Fähigkeit, unterschiedliche Texturen und Farben zu unterscheiden und gleichartige einander zuzuordnen.

MEMO LOTTO

Diese Spielvariante wird für etwas ältere Kinder empfohlen. Die Tierkleid-Legekarten des Lottospiels werden an die Spieler verteilt und die 24 Tierkleid-Minikarten werden verdeckt auf der Spielfläche angeordnet. Das jüngste Kind beginnt und zieht eine Tierkarte bei der Bank. Wenn sie zu seiner Legekarte passt, setzt es sie an der entsprechenden Stelle ein; andernfalls legt es sie wieder verdeckt an den gleichen Platz, an dem sie vorher war. Danach ist das Kind rechts von ihm als Nächster an der Reihe. Der Spieler, der zuerst die Tierkleid-Legekarte vervollständigt, gewinnt das Lottospiel. Bei diesem Spiel haben die Kinder Spaß dabei, mit anderen Kindern zu sozialisieren. Außerdem trainieren sie ihre visuelle Wahrnehmung und ihr visuelles Gedächtnis.

MEMO-SPIEL

Diese Spielvariante eignet sich für größere Kinder. Doch mit aufgedeckten Karten und einer geringeren Anzahl von Paaren kann man es auch mit kleineren Kindern spielen. Alle Tierkarten und Tierkleid-Minikarten werden verdeckt gemischt und auf der Spielfläche angeordnet. Ein Kind beginnt seinen Spielzug, indem es je eine Tierkarte und eine Tierkleid-Minikarte aufdeckt. Wenn es ein Paar mit der gleichen Abbildung findet, setzt es das Tier zusammen und darf es behalten und außerdem zwei weitere Karten aufdecken. Andernfalls legt es die Karten wieder umgedreht an ihren ursprünglichen Platz und der Mitspieler rechts von ihm ist als Nächster an der Reihe. Das Spiel endet, wenn alle Karten auf der Spielfläche aufgebraucht sind. Der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Bei diesem Spiel werden die Kinder dazu angeregt, die Abbildungen und die Positionen der Bildkarten zu beobachten und sich einzuprägen. Dabei wird die Entwicklung ihres Gedächtnisses und ihres räumlichen Vorstellungsvermögens gefördert. Außerdem haben sie Spaß beim gemeinsamen Spielen.



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.

ANIMAL COLOURS



DE QUE COR É A ZEBRA? E COMO É A PELAGEM DA VACA? UM DIVERTIDO BINGO PARA APRENDER A RECONHECER OS ANIMAIS E SUA PELAGEM CARACTERÍSTICA!

ANOS: 3-6

CONTEÚDO: 24 cartões de animais (divididos por ambiente; quinta, floresta, savana, prado, selva, polos) • 6 cartões de pelagem • 24 minicartões de pelagem

COMPETÊNCIAS: Reconhecer os animais • Memória visual • Relacionar-se com os outros

REGULAMENTO

Dispomos os cartões dos animais e os minicartões de pelagem na superfície de jogo, escolhendo um local tranquilo e iluminado. Em seguida, convidamos a criança a brincar completando os animais com as suas pelagens. Damos-lhe todo o tempo necessário para manusear os cartões e montá-los em plena autonomia graças aos encaixes autocorretivos. Depois de montar os puzzles, podemos chamar a sua atenção para um animal, apontando para ele e pronunciando o seu nome em voz alta, por exemplo: "Este é o gato!", ou "Esta é a foca!". E assim por diante. Num segundo momento, podemos pedir à criança que indique onde estão os vários animais, para ver se associou o nome à imagem, por exemplo: "Onde está o crocodilo, consegues encontrá-lo?". Se errar, para não dar ênfase ao erro, repetiremos simplesmente o nome certo enquanto apontamos para a imagem: "Crocodilo". Num momento posterior faremos o jogo novamente para a ajudar a memorizar gradualmente todos os animais. Por fim, chamamos a atenção da criança para as diferenças de cor e textura dos cartões de pelagem, apontando para eles e descrevendo-os, por exemplo: "Vê, a pelagem da zebra é às riscas brancas e pretas", ou: "O leopardo é amarelo ocre com manchas pretas". Com este jogo, as crianças exercitam a capacidade de discriminar diferentes padrões e cores e também aprendem os nomes dos animais, enriquecendo o seu léxico.



BABY BINGO

É um jogo adequado aos mais pequenos. Podem participar entre 2 a 6 jogadores. Distribuem-se os cartões de pelagem do bingo e dispõem-se na mesa os 24 cartões dos animais virados para baixo. Uma criança faz de banco, retira um cartão dos animais de cada vez e dá-o à criança que tem o cartão correspondente. Faz bingo quem completar primeiro o cartão de pelagem. Quando é colocado por cima do cartão da pelagem, o cartão do animal permite verificar rapidamente a correspondência da pelagem através da janela central aberta. Assim, as crianças treinam a capacidade de discriminar diferentes texturas e cores e a aptidão de associar as que são iguais.

BINGO DO MEMO

Esta versão é recomendada para crianças um pouco mais velhas. Distribuem-se os cartões de pelagem do bingo e dispõem-se na mesa os 24 minicartões de pelagem virados para baixo. A criança mais nova pesca do banco um cartão dos animais e se coincidir com o seu cartão, coloca-o no seu espaço, caso contrário, coloca-o virado para baixo no lugar que ocupava anteriormente. Em seguida, a vez passa para a criança à sua direita. Faz bingo quem completar primeiro o cartão de pelagem. Com este jogo, as crianças divertem-se a socializar umas com as outras, enquanto treinam a perceção e a memória visual.

JOGO DA MEMÓRIA

É um jogo adequado às crianças mais velhas, mas pode ser jogado com as crianças mais pequenas com as cartas viradas para cima e utilizando um número inferior de pares. Misturam-se todos os cartões dos animais e os minicartões de pelagem virados para baixo, dispendo-os organizados na superfície de jogo. Uma criança começa o jogo virando um cartão dos animais e um minicartão da pelagem. Se encontrar o par com a mesma imagem, completa o animal e ganha. Em seguida, pode repetir a operação, caso contrário, vira para baixo os cartões colocando-os na sua posição original e passa a vez ao jogador à sua direita. O jogo termina quando todas as peças da mesa acabarem. Vence quem conseguir mais. Com este jogo, as crianças são estimuladas a observar e a memorizar as imagens e as posições dos cartões, desenvolvendo a memória e o domínio do espaço, além de se divertirem a jogar em conjunto.

