

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.

# SHAPES & 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: 2 to 5

CONTENT: 3 shaped puzzles • 6 wooden shapes • 18 cardboard shapes

SKILLS: Learning about animals • Recognizing shapes and colours • Hand-eye coordination

Put aside the cardboard and the wooden shapes to be used later. After arranging all the puzzle pieces on the play surface, invite the child to put the puzzles together, starting the game with an animal of your choice, for example the butterfly, followed by the snail and finally the snake. The child must be given all the time necessary to perform the activity. Children can recompose the images in complete autonomy thanks to the self-correcting puzzle tabs. If necessary, you can help with simple suggestions without replacing them in the individual actions. After reconstructing the puzzles - or even while playing - invite the children to carefully observe the animals and their details. Now point at the empty spaces on each puzzle, naming aloud the geometric shape corresponding to the empty space, for example "this is a triangle, this is a circle ...". Then, take the cardboard shapes previously set aside and invite the child to find the ones corresponding to each individual animal thus completing the three puzzles. Finally, repeat the activity using the wooden shapes, making sure to do one puzzle at a time. With these simple activities, the child develops manual skills and stimulates hand-eye coordination.

## MEADOW ANIMALS

Let the children play freely with the material available. In the meantime, we can attract their attention with short stories and curious facts about the animals living in the meadows. "The snail always carries its house with it, wherever it goes!" Or "The snake loves being in the sun and never comes out of its den during the winter!" or "Did you know that the butterfly is an insect?". We can also have fun inventing short stories featuring the three meadow animals.



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.

# SHAPES & COLOURS



ASSEMBLE LES PUZZLES DES AMIS DES CHAMPS ET ENCASTRE LES FORMES COLORÉES DANS LES ESPACES CORRESPONDANTS. COMME LE PAPILLON EST BEAU, COMME LE SERPENT EST DRÔLE ET COMME L'ESCARGOT EST RIGOLO !

ÂGE : 2 - 5 ans

CONTENU : 3 puzzles prédécoupés • 6 formes en bois • 18 formes en carton

COMPÉTENCES : Connaître les animaux • Reconnaître les formes et les couleurs • Coordination œil-main

On met de côté les formes en carton et celles en bois, on les utilisera plus tard. Après avoir disposé toutes les cartes sur le plan de jeu, on invite l'enfant à assembler les puzzles, en commençant par l'animal de son choix, par exemple le papillon, puis l'escargot et enfin le serpent. Il faut laisser à l'enfant tout le temps nécessaire pour effectuer la tâche. Les enfants peuvent reconstituer les images en toute autonomie grâce aux encastrements autocorrectifs, on pourra les aider si nécessaire, en se limitant à leur fournir des suggestions et en évitant d'effectuer les tâches à leur place... Après avoir reconstitué les puzzles – ou même durant le jeu – on invite les enfants à observer attentivement les animaux et leurs détails. Ensuite, on indique avec le doigt les espaces vides sur les différents puzzles, en nommant à voix haute la forme géométrique qui correspond à l'espace donné, par exemple : « voici le triangle, voici le cercle . . . ». Puis, on prend les formes en carton mises de côté, on invite l'enfant à retrouver les formes qui correspondent à chaque animal et à compléter les trois puzzles. Enfin, on répète l'activité en utilisant les formes en bois, en faisant bien attention à proposer un puzzle à la fois. Avec ces activités simples, l'enfant développe sa dextérité et exerce la coordination œil-main.

## LES ANIMAUX DES CHAMPS

Pendant que l'enfant joue librement avec le matériel, on peut attirer son attention sur certains détails en lui racontant de petites histoires ou anecdotes sur les animaux des champs. « L'escargot emporte toujours sa petite maison avec lui, partout où il va ! » Ou bien « Le serpent aime rester sur le sol et durant l'hiver il ne sort jamais de sa tanière ! » ou encore « Savais-tu que le papillon est un insecte ? ». On peut aussi s'amuser à inventer de brèves petites histoires en mettant en scène les trois animaux des champs.



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.

## SHAPES & COLOURS



RICOMPONI I PUZZLE DEGLI AMICI DEL PRATO E INCASTRA LE FORME COLORATE NEGLI SPAZI CORRISPONDENTI. COM'È BELLA LA FARFALLA, CHE BUFFO IL SERPENTE E CHE SIMPATICA LA LUMACA!

ETÀ: 2-5 anni

CONTENUTO: 3 puzzle sagomati • 6 forme in legno • 18 forme in cartone

COMPETENZE: Conoscere gli animali • Riconoscere forme e colori • Coordinazione occhio-mano

Mettiamo da parte le forme in cartone e quelle in legno, le utilizzeremo più avanti. Dopo aver disposto tutte le tessere sul piano di gioco, invitiamo i bambini a ricomporre i puzzle, iniziando il gioco da un animale a nostra scelta, ad esempio la farfalla, a seguire la lumaca e infine il serpente. Bisogna lasciare tutto il tempo necessario per compiere l'attività richiesta. I bambini possono ricomporre le immagini in completa autonomia grazie agli incastri autocorrettivi. Aiutiamoli, se necessario, con semplici suggerimenti senza sostituirci a loro nelle singole azioni. Dopo aver ricostruito i puzzle – o anche durante il gioco – esortiamoli ad osservare attentamente gli animali e i loro particolari. Ora, indicando con il dito gli spazi vuoti sui rispettivi puzzle, nominiamo ad alta voce la forma geometrica corrispondente allo spazio dato, ad esempio: "questo è il triangolo, questo il cerchio...". Quindi prendiamo le forme in cartone messe da parte ed esortiamo i bambini a ritrovare quelle corrispondenti ad ogni singolo animale e a completare i tre puzzle. Infine, ripetiamo l'attività utilizzando le forme in legno, facendo bene attenzione a proporre il gioco utilizzando un puzzle alla volta.

### GLI ANIMALI DEL PRATO

Lasciamo che i bambini giochino liberamente con il materiale a disposizione, nel frattempo possiamo attirare la loro attenzione con brevi storielle e curiosità sugli animali del prato. "La lumaca porta sempre con sé la sua casetta, ovunque va!"

Oppure: "Il serpente ama stare al sole e durante l'inverno non esce mai dalla sua tana!"; o ancora: "Lo sapevi che la farfalla è un insetto?". Possiamo anche divertirci ad inventare brevi storielle che abbiano come protagonisti i tre animali del prato.



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.

# SHAPES & COLOURS



MONTA LOS PUZZLES DE LOS AMIGOS DEL CAMPO Y ENCAJA LAS FORMAS DE COLORES EN LOS ESPACIOS CORRESPONDIENTES. ¡QUÉ BONITA LA MARIPOSA, QUÉ GRACIOSA LA SERPIENTE Y QUÉ SIMPÁTICO EL CARACOL!

AÑOS: 2-5

CONTENIDO: 3 puzzles perfilados • 6 formas de madera • 18 formas de cartón

COMPETENCIAS: Conocer los animales • Reconocer formas y colores • Coordinación oculomanual

Apartamos las formas de cartón y las de madera, las necesitaremos más adelante. Tras colocar todas las piezas sobre la superficie de juego, animamos al niño a montar los puzzles, empezando el juego por el animal que escojamos; por ejemplo, la mariposa, después el caracol y por última la serpiente. Debemos dejarle al niño todo el tiempo necesario para llevar a cabo la actividad. Los niños pueden montar las imágenes de forma totalmente autónoma gracias a los encajes con autocorrección; si fuera necesario, los ayudamos con simples sugerencias, sin sustituirnos a ellos en las acciones. Tras montar el puzzle – o también durante el juego – les proponemos a los niños observar atentamente los animales y sus detalles. Entonces señalamos con el dedo los espacios vacíos en los respectivos puzzles, nombrando en voz alta la forma geométrica correspondiente al espacio dado, por ejemplo: “este es el triángulo, este el círculo...”. Después, cogemos las formas de cartón que habíamos apartado y animamos al niño a encontrar las que corresponden a cada animal y a completar los tres puzzles. Para terminar, repetimos la actividad empleando las formas de madera, teniendo cuidado de proponer el juego empleando los puzzles de uno en uno. Con estas sencillas actividades, el niño desarrolla la motricidad y estimula la coordinación oculomanual.

## LOS ANIMALES DEL CAMPO

Dejamos que el niño juegue libremente con el material disponible, mientras que atraemos su atención con breves historias o datos curiosos sobre los animales del campo. “El caracol siempre lleva su casita consigo, donde quiera que vaya”; o “A la serpiente le gusta estar al sol y durante el invierno nunca sale de su nido”; o también “¿Sabías que la mariposa es un insecto?”. También podemos divertirnos inventando breves historias que tengan como protagonistas los tres animales del campo.



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.

# SHAPES & COLOURS



SETZE DAS PUZZLE DER FREUNDE DER WIESE ZUSAMMEN UND DIE BUNTEN FORMEN AN DEN RICHTEN STELLEN EIN. WIE SCHÖN DER SCHMETTERLING IST! UND WIE LUSTIG DIE SCHLANGE UND WIE LIEBENSWERT DIE SCHNECKE!

**ALTER:** 2-5 Jahre

**INHALT:** 3 Form-Puzzles • 6 Formen aus Holz • 18 Formen aus Pappe

**GEFÖRDERTE KOMPETENZEN:** Tiere kennenlernen • Formen und Farben erkennen • Auge-Hand-Koordination

Wir legen die Formen aus Pappe und aus Holz zunächst beiseite, wir werden sie später verwenden. Nach dem Verteilen aller Teile auf der Spielfläche fordern wir das Kind auf, die Puzzles zusammenzusetzen und dabei mit einem Tier unserer Wahl zu beginnen, beispielsweise mit dem Schmetterling, gefolgt von der Schnecke und schließlich der Schlange. Dem Kind muss beim Ausführen der Aktivität, um die wir es gebeten haben, so viel Zeit wie nötig gegeben werden. Dank der Puzzleteile zum Selbstkorrigieren können die Kinder die Bilder vollkommen eigenständig zusammensetzen. Wir helfen ihnen gegebenenfalls mit einfachen Vorschlägen, ohne jedoch die einzelnen Aktionen an ihrer Stelle auszuführen. Nach dem Zusammensetzen der Puzzles – oder auch während des Spiels – fordern wir die Kinder auf, die Tiere und ihre Details aufmerksam zu betrachten. Nun deuten wir mit dem Finger eine nach der anderen auf die leeren Stellen, die sich auf den einzelnen Puzzles befinden, und benennen jeweils laut die geometrische Form, die der leeren Stelle entspricht. Zum Beispiel: „Das ist das Dreieck, das ist der Kreis ...“. Danach nehmen wir die beiseite gelegten Formen aus Pappe und fordern das Kind auf, diejenigen zu finden, die den einzelnen Tieren entsprechen, und die drei Puzzles zu vervollständigen. Schließlich wiederholen wir die Aktivität mit den Formen aus Holz, wobei wir bei dem vorgeschlagenen Spiel darauf achten, ein Puzzle nach dem anderen zu verwenden. Bei diesen einfachen Aktivitäten wird die Entwicklung der manuellen Geschicklichkeit und der Auge-Hand-Koordination des Kindes gefördert.

## DIE TIERE DER WIESE

Wir lassen das Kind frei mit dem verfügbaren Material spielen. In der Zwischenzeit können wir seine Aufmerksamkeit mit kurzen Geschichten und Wissenswertem auf die Tiere der Wiese lenken. „Die Schnecke nimmt ihr Häuschen immer mit, ganz gleich wohin sie kriecht!“ Oder „Die Schlange liebt es, in der Sonne zu liegen, im Winter kommt sie nie aus ihrem Versteck!“ oder „Wusstest du, dass der Schmetterling ein Insekt ist?“. Wir können auch Spaß dabei haben, kurze Geschichten zu erfinden, deren Hauptdarsteller die drei Tiere der Wiese sind.



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.

## SHAPES & COLOURS



MONTA OS PUZZLES DOS AMIGOS DO PRADO E ENCAIXA AS FORMAS COLORIDAS NOS ESPAÇOS CORRESPONDENTES. COMO É BELA A BORBOLETA, E ENGRAÇADA A COBRA E QUE SIMPÁTICO É O CARACOL!

ANOS: 2-5

CONTEÚDO: 3 puzzles perfilados • 6 formas de madeira • 18 formas de cartão

COMPETÊNCIAS: Conhecer os animais • Reconhecer formas e cores • Coordenação olho-mão

Deixamos de lado as formas de cartão e de madeira, que utilizaremos mais tarde. Depois de posicionar todos os cartões na superfície de jogo, convidamos a criança a montar os puzzles, iniciando o jogo com um animal à nossa escolha, por exemplo, a borboleta, depois o caracol e, por último, a cobra. É necessário dar à criança todo o tempo necessário para realizar a atividade pedida. As crianças podem organizar as imagens em total autonomia graças aos encaixes autocorretivos. Se necessário, ajudamo-las com sugestões simples e sem as substituímos nas suas ações. Depois de os puzzles terem sido montados – ou mesmo durante o jogo – incentivamos as crianças a observarem atentamente os animais e os seus detalhes. Começamos por indicar com o dedo os espaços vazios nos respetivos puzzles, nomeando em voz alta a forma geométrica correspondente ao espaço dado, por exemplo, “este é o triângulo, este é o círculo...”. Em seguida, retiramos as formas de cartão anteriormente deixadas de lado, incentivamos a criança a encontrar as que correspondem a cada animal e a completar os três puzzles. Por fim, repetimos a atividade utilizando as formas de madeira e tendo o cuidado de propor o jogo utilizando um puzzle de cada vez. Com estas atividades simples, a criança desenvolve a motricidade e estimula a coordenação olho-mão.

### OS ANIMAIS DO PRADO

Deixamos que a criança jogue livremente com o material à disposição, enquanto isso podemos chamar a sua atenção com breves histórias e curiosidades sobre os animais do prado. “O caracol leva sempre a sua casinha consigo, aonde quer que vá!”. Ou “A cobra adora ficar ao sol e durante o inverno nunca sai da sua toca!” ou ainda “Sabias que a borboleta é um inseto?”. Também podemos divertir-nos a inventar breves histórias que tenham como protagonistas os três animais do prado.

