

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 LOTTO



LOTS OF CUTE ANIMALS MADE WITH LARGE PIECES. AFTER ASSEMBLING THE PUZZLES, CHILDREN HAVE FUN FITTING THE WOODEN SHAPES TOGETHER AND COMPLETING THE ANIMALS' COATS.

AGES: 2 to 5

CONTENT: 12 shaped puzzles • 12 cardboard animal coat cards • 12 wooden animal coat cards

SKILLS: Learning about animals • Developing visual memory • Socializing • Understanding and using words

Arrange the puzzle pieces on the play area, choosing a bright place, then encourage the child to play by putting the puzzles together. The child can play independently thanks to the self-correcting tabs. When he/she has composed the puzzles, draw attention to a specific animal. Point to it and pronounce its name clearly, for example: "This is a bear!", "This is a bee!". And so on. We can then entice the child by pointing out the differences in colour, texture and material of the animal coat pieces and by describing some details of specific animals, for example "As you can see, the elephant has a very long nose. It uses it to pick things up". (After presenting all the animals, we can verify that the child has associated the right names to all the animals by asking him/her to recognize them using questions such as: "Where is the dog?", "Where is the turtle?". If the child correctly points to them it means that he/she has associated the term to the right animal. Later, we can indicate an animal by asking: "Who is this?". If the child answers correctly, the term-animal association is stable, if he/she is wrong, don't correct them by stressing the error; simply wait to repeat the game again at another time. With this game, children practice the ability to differentiate materials, textures and colours, they also learn the names of animals.



BABY BINGO

This game is suitable for younger children. From 2 to 6 players can participate. Each child takes two assembled animals that will work as bingo cards. If there are few players, put aside the extra puzzle pieces. Place on the table one set of animal coat cards upside down, for example all the wooden pieces. One child acts as a dealer and picks one coat card at a time and gives it to the child who has the corresponding card. The player who completes both animal cards first wins. As children become more skilled in observation and motor skills, they can play with a greater number of cards.

MEMORY BINGO

This variation is recommended for slightly older children. Distribute all the animal cards among the players. Each child in turn draws a coat card from the table, if it matches one of their cards, he/she places it in its spot, otherwise the card is turned face down and put back in its place on the table. The turn then passes to the child to the right of the previous player. The first to complete all their animal cards wins. In this game, children are stimulated to observe and memorize images and card positions, developing memory and mastering space, in addition to having fun playing together.

MEMORY GAME

This game is suitable for older children, but with younger ones it can be played by placing the cards face up. All the cardboard and wooden animal coat cards are mixed and placed face down in an orderly fashion on the playing surface. A child starts their turn by turning over one cardboard and one wooden card. If he/she finds the pair with the same image, he/she wins the cards and can repeat the operation. Otherwise the player puts the cards back in their original position and the turn passes to the player on his/her right. The game ends when all the cards on the table are finished. The player who has collected the most cards wins. With this game, children have fun socializing with each other and exercising their visual-spatial memory.



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 LOTTO



UN TAS D'ANIMAUX SYMPATHIQUES RÉALISÉS AVEC DE GRANDES PIÈCES. APRÈS AVOIR RECONSTITUÉ LES PUZZLES, LES ENFANTS S'AMUSENT À ENCASTRER LES FORMES EN BOIS ET À COMPLÉTER LES PELAGES DES ANIMAUX.

ÂGE : 2 - 5 ans

CONTENU : 12 puzzles prédécoupés • 12 cartes-pelage en carton • 12 cartes-pelage en bois

COMPÉTENCES : Connaître les animaux • Développer sa mémoire visuelle • S'intégrer • Comprendre et utiliser les mots

On dispose les cartes des puzzles sur la surface de jeu, en choisissant un lieu lumineux, puis on invite l'enfant à les assembler. L'enfant peut jouer en toute autonomie grâce aux encastresments autocorrectifs. Lorsqu'il a reconstitué les puzzles, on peut attirer son attention sur un animal, en l'indiquant et en prononçant clairement son nom, par exemple : « Voici l'ours ! », « Voici l'abeille ! », et ainsi de suite. On peut ensuite éveiller la curiosité de l'enfant en lui faisant remarquer les différences de couleur, de motif et de matériau des cartes-pelage et en décrivant certains détails des animaux, par exemple : « Regarde l'éléphant, il a un très long nez, il l'utilise pour prendre les choses ». Après avoir présenté tous les animaux, pour vérifier que l'enfant a bien associé les noms aux animaux, on peut lui demander de les reconnaître en lui posant des questions : « Où est le chien ? », « Où est la tortue ? ». Si l'enfant les montre, cela signifie qu'il a fait une première association du terme. Dans un second temps, on indiquera un animal en demandant : « Qui est cet animal ? », si l'enfant répond correctement, l'association terme-animal est stable, s'il se trompe, on ne le corrigera pas, pour ne pas donner de l'emphase à l'erreur. Dans ce cas, on attendra quelque temps avant de répéter le jeu depuis le début. A travers ce jeu, les enfants exercent leur habileté à distinguer des matériaux, des motifs et des couleurs différentes, ils apprennent en outre le nom des animaux.



BÉBÉ LOTO

Cette variante de jeu, pour 2 à 6 joueuses, est adaptée aux plus petits. Chaque enfant prend deux animaux reconstitués qui lui serviront de carton pour le loto, si les joueurs sont peu nombreux, les puzzles les plus compliqués sont mis de côté. On dispose sur la table un des deux ensembles de cartes-pelage, par exemple toutes les cartes en bois. Un enfant tient la banque, à chaque fois qu'il extrait une carte, il la donne à l'enfant qui a le carton correspondant. Le premier à avoir complété ses deux cartons fait carton plein. Lorsque les enfants deviennent plus habiles dans l'observation et la motricité, on peut augmenter progressivement le nombre de cartons.

MÉMO LOTO

Cette variante est conseillée pour les enfants un peu plus âgés. On distribue toutes les cartes-animal. Chaque enfant pioche à tour de rôle une carte-pelage de la banque, si cette carte correspond à l'un de ses cartons il la place au bon endroit, sinon il la remet face cachée dans la position où elle se trouvait auparavant. Puis c'est au tour de l'enfant qui se trouve à sa droite de jouer. Le premier à compléter tous ses cartons remporte la partie. Cette activité encourage les enfants à observer et mémoriser les images et les positions des cartes tout en développant leur mémoire et leur maîtrise de l'espace, tout en s'amusant ensemble.

JEU DE MEMORY

C'est un jeu qui convient aux enfants plus âgés, mais on peut l'adapter aux plus petits en jouant avec les cartes faces visibles. On mélange toutes les cartes-pelage faces cachées, en carton et en bois, en les disposant de manière ordonnée sur la surface de jeu. Un enfant commence et retourne une carte en carton et une carte en bois, si la même image est représentée sur les deux cartes, il remporte la paire et peut répéter l'opération. Dans le cas contraire, sinon il replace les cartes face cachée là où elles se trouvaient auparavant et passe son tour au joueur qui se trouve à sa droite. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de cartes sur la table, le vainqueur est celui qui en a collectionné le plus. A travers ce jeu, les enfants s'amusent et interagissent tout en exerçant leur mémoire visuelle et spatiale.



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 LOTTO



TANTI SIMPATICI ANIMALI REALIZZATI CON GRANDI PEZZI. DOPO AVER RICOMPOSTO I PUZZLE, I BAMBINI SI DIVERTONO AD INCASTRARE LE FORME IN LEGNO E A COMPLETARE I MANTI DEGLI ANIMALI.

ETÀ: 2-5 anni

CONTENUTO: 12 puzzle sagomati • 12 tessere-manto in cartone • 12 tasselli-manto in legno

COMPETENZE: Conoscere gli animali • Sviluppare la memoria visiva • Socializzare

Dopo aver disposto i tasselli dei puzzle sul piano di gioco invitiamo i bambini a giocare ricomponendo i puzzle. Facciamo ricomporre i puzzle in piena autonomia grazie agli incastrati autocorrettivi. Successivamente possiamo attirare la loro attenzione su un animale indicandolo e pronunciandone il nome con voce chiara. Ad esempio: "Questo è l'orso!", "Questa è l'ape!". E così via. Possiamo, poi, incuriosirli facendogli notare le differenze di colore, trama e materiale dei tasselli-manto e descrivendo alcuni dettagli degli animali, per esempio: "La lunga proboscide dell'elefante, utile per afferrare il cibo". Dopo aver presentato tutti gli animali, possiamo verificare che i bambini abbiano associato i nomi chiedendogli di riconoscerli con le domande: "Dov'è il cane? Dov'è la tartaruga? Chi è questo?". Se rispondono correttamente, l'associazione termine-animale è consolidata; se sbagliano, non li correggeremo, per non dare enfasi all'errore. Semplicemente, aspetteremo per ripetere il gioco da capo in un altro momento.



BABY TOMBOLA

È un gioco adatto ai più piccoli, possono partecipare da 2 a 6 giocatori. Ogni bambino prende due animali ricomposti che saranno le cartelle della tombola: se i giocatori sono pochi si mettono da parte i puzzle avanzati. Si dispone sul tavolo un solo set di tessere-manto capovolte, ad esempio tutte le tessere in legno. Un bambino fa da banco, estrae una tessera-manto alla volta e la consegna al bambino che ha la cartella corrispondente. Fa tombola chi completa per primo entrambe le cartelle-animale. A mano a mano che i bambini diventano più abili nell'osservazione e nella motricità possono giocare con un numero maggiore di cartelle.

MEMO TOMBOLA

Questa variante è consigliata per i bambini un po' più grandi. Si distribuiscono tutte le cartelle-animale a disposizione. Ciascun bambino pesca a turno una tessera-manto dal banco, se corrisponde ad una delle sue cartelle la posiziona nel suo spazio, altrimenti la ripone coperta nel posto che occupava in precedenza. Quindi passa il turno al bambino alla sua destra. Vince chi completa per primo le proprie cartelle. In 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.

GIOCO DEL MEMORY

È un gioco adatto ai bambini più grandi, ma con i più piccoli si può giocare a carte scoperte. Si mischiano e si dispongono capovolte tutte le tessere-manto, di cartone e di legno, sul piano di gioco. Un bambino inizia il turno girando una tessera di cartone e una di legno. Se trova la coppia con la stessa immagine, la vince e 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 si divertono socializzando tra loro ed esercitando la memoria visivo-spaziale.



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 LOTTO



MUCHOS DIVERTIDOS ANIMALES REALIZADOS CON GRANDES PIEZAS. DESPUÉS DE MONTAR LOS PUZZLES, LOS NIÑOS SE DIVIERTEN ENCAJANDO LAS FORMAS DE MADERA Y A COMPLETANDO LOS MANTOS DE LOS ANIMALES.

AÑOS: 2-5

CONTENIDO: 12 puzzles perfilados • 12 tarjetas-manto de cartón • 12 tarjetas-manto de madera

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

REGLAMENTO:

Colocamos las piezas de los puzzles sobre la superficie de juego, escogiendo un lugar luminoso, entonces animamos al niño a jugar montando los puzzles. El niño puede jugar de manera totalmente autónoma gracias a los encajes con autocorrección. Cuando haya montado los puzzles, podemos atraer su atención sobre un animal, señalándolo y pronunciando su nombre con voz clara, por ejemplo: "¡Este es el oso!", "¡Esta es la abeja!" y así. Después, podemos activar la curiosidad del niño llamando su atención sobre las diferencias de color, textura y material de las tarjetas-manto y describiendo algunos detalles de los animales, por ejemplo: "Mira, el elefante tiene una nariz muy larga, la usa para coger las cosas". (Después de presentar todos los animales, podemos comprobar que el niño haya relacionado los nombres pidiéndole que los reconozca con las preguntas: "¿Dónde está el perro?", "¿Dónde está la tortuga?". Si los señala, significa que ha hecho una primera asociación del término. Más tarde, señalaremos un animal preguntando: "¿Quién es este?". Si el niño responde correctamente, la asociación término-animal es estable, si se equivoca, no lo corregimos, para no dar énfasis al trabajo. Simplemente, esperaremos para repetir el juego desde el principio en otro momento.) Con este juego los niños ejercitan la capacidad de discriminar materiales, estampados y colores diferentes; además, aprenden los nombres de los animales.



BABY BINGO

Es un juego apto para los más pequeños, pueden jugar 2-6 jugadores. Cada niño coge dos animales montados, que serán los cartones del bingo. Si los jugadores son pocos, se apartan los puzles que sobren. Se coloca sobre la mesa un solo set de tarjetas-manto boca abajo, por ejemplo, todas las tarjetas de madera. Un niño actúa como banco, saca las tarjetas animales de una en una y se las entrega al niño que tenga el cartón correspondiente. Canta bingo el primero en completar sus dos cartones-manto. Según los niños se vuelvan más hábiles en la observación y la motricidad, pueden jugar con un número mayor de cartones.

MEMO BINGO

Esta variante se recomienda para los niños algo mayores. Se distribuyen todas las tarjetas-animal disponibles. Cada niño roba, por turnos, una tarjeta-manto del banco, si se corresponde con uno de sus cartones, la coloca en el espacio correspondiente, de lo contrario vuelve a colocarla, boca abajo, donde estaba. Entonces le toca al niño a su derecha. Gana el primero en completar todos sus cartones. En este juego los niños están estimulados a observar y memorizar imágenes y posiciones de las tarjetas, desarrollando memoria y control del espacio. Además, se divierten jugando juntos.

JUEGO DE MEMORY

Es un juego apto para niños algo mayores, pero con los pequeños se puede jugar con las cartas descubiertas. Se mezclan, boca abajo, todas las tarjetas-manto, de cartón y de madera, colocándolas en orden sobre la superficie de juego. Un niño empieza el juego girando una tarjeta de cartón y una de madera, si encuentra la pareja con la misma imagen, se lo queda y puede repetir la operación; de lo contrario, vuelve a cubrir las tarjetas colocándolas en la posición original y le pasa el turno 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 divierten socializando entre ellos y ejercitando la memoria visoespacial.



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 LOTTO



VIELE LIEBENSWERTE TIERE, DIE AUS GROßEN TEILEN BESTEHEN. NACH DEM ZUSAMMENSETZEN DER PUZZLES HABEN DIE KINDER SPAß DABEI, DIE FORMEN AUS HOLZ EINZUSETZEN UND DIE TIERKLEIDER ZU VERVOLLSTÄNDIGEN.

ALTER: 2-5 Jahre

INHALT: 12 Form-Puzzles • 12 Tierkleid-Karten aus Pappe • 12 Tierkleid-Karten aus Holz

GEFÖRDERTE KOMPETENZEN: Tiere kennenlernen • Visuelles Gedächtnis entwickeln • Sozialisieren • Wörter verstehen und verwenden

SPIELREGELN:

Wir verteilen die Puzzleteile auf der Spielfläche, wobei wir eine helle Umgebung wählen. Nun fordern wir das Kind auf, mit uns zu spielen und die Puzzles zusammensetzen. Dank der Puzzleteile zum Selbstkorrigieren kann das Kind vollkommen eigenständig spielen. Wenn es die Puzzles zusammengesetzt hat, können wir seine Aufmerksamkeit auf ein Tier lenken, indem wir darauf zeigen, und es deutlich benennen. Zum Beispiel: „Das ist der Bär!“ oder „Das ist die Biene!“. Und so weiter. Danach können wir das Kind neugierig machen, indem wir auf die Unterschiede in Farbe, Textur und Material der Tierkleid-Karten hinweisen und einige Details der Tiere beschreiben, zum Beispiel: „Schau mal, der Elefant hat eine sehr lange Nase, einen Rüssel. Er benutzt ihn zum Greifen von Nahrung und Gegenständen.“ (Nachdem wir alle Tiere vorgestellt haben, können wir überprüfen, ob das Kind die Namen richtig zugeordnet hat, indem wir es mit Fragen zum Erkennen der Tiere anregen, zum Beispiel: „Wo ist der Hund?“ oder „Wo ist die Schildkröte?“. Wenn das Kind uns die richtigen Tiere zeigt, bedeutet das, dass es eine erste Begriffszuordnung vorgenommen hat. Im Anschluss daran zeigen wir auf ein Tier und fragen dabei: „Wer ist das?“. Wenn das Kind richtig antwortet, ist die Begriff-Tier-Zuordnung gefestigt. Wenn das Kind falsch antwortet, korrigieren wir es nicht, um den Fehler nicht hervorzuheben. Wir warten einfach und wiederholen das Spiel zu einem anderen Zeitpunkt.) Bei diesem Spiel üben Kinder die Fähigkeit, verschiedene Materialien, Texturen und Farben zu unterscheiden, und lernen außerdem die Namen der Tiere.



BABY LOTTO

Dieses Spiel ist für Kleinkinder geeignet. Es können 2-6 Spieler teilnehmen. Jedes Kind nimmt zwei zusammengesetzte Tiere als Legekarten. Bei wenigen Mitspielern werden die übrig gebliebenen Puzzles beiseitegelegt. Es wird nur ein Satz umgedrehter Tierkleid-Karten auf der Spielfläche verteilt, zum Beispiel alle Bildkarten aus Holz. Ein Kind übernimmt die Bank, zieht jeweils eine Tierkleid-Karte und gibt sie dem Kind, das die entsprechende Legekarte besitzt. Der Spieler, der zuerst beide Tierkleid-Karten vervollständigt, gewinnt das Lottospiel. Wenn die Kinder nach und nach geschickter in der Beobachtung und Motorik werden, können sie mit einer größeren Anzahl von Legekarten spielen.

MEMO LOTTO

Diese Spielvariante wird für ein wenig ältere Kinder empfohlen. Alle verfügbaren Tier-Legekarten werden verteilt. Jedes Kind zieht reihum je eine Tierkleid-Karte bei der Bank. Wenn sie zu einer seiner Legekarten 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 alle seine Legekarten vervollständigt, gewinnt. Bei diesem Spiel werden die Kinder dazu angeregt, die Abbildungen und die Positionen der Bildkarten zu beobachten und sich einzuprägen. Dadurch wird die Entwicklung ihres Gedächtnisses und ihres räumlichen Vorstellungsvermögens gefördert. Außerdem haben sie Spaß beim gemeinsamen Spielen.

MEMO-SPIEL

Diese Spielvariante eignet sich für ein wenig ältere Kinder. Doch mit aufgedeckten Karten kann man es auch mit kleineren Kindern spielen. Alle Tierkleid-Karten (aus Pappe und aus Holz) werden verdeckt gemischt und geordnet auf der Spielfläche verteilt. Ein Kind beginnt seinen Spielzug, indem es je eine Karte aus Pappe und aus Holz umdreht. Findet es ein Paar mit der gleichen Abbildung, darf es das Paar behalten und erneut ziehen. 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 haben die Kinder Spaß dabei, mit anderen Kindern zu sozialisieren, und trainieren außerdem ihr visuell-räumliches Gedächtnis.



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 LOTTO



MUITOS ANIMAIS SIMPÁTICOS FORMADOS COM PEÇAS GRANDES. DEPOIS DE MONTAREM OS PUZZLES, AS CRIANÇAS DIVERTEM-SE A ENCAIXAR AS FORMAS DE MADEIRA E A COMPLETAR AS PELAGENS DOS ANIMAIS.

ANOS: 2-5

CONTEÚDO: 12 puzzles perfilados • 12 cartões-pelagem de cartão • 12 cartões-pelagem de madeira

COMPETÊNCIAS: Conhecer os animais • Desenvolver a memória visual • Socializar • Compreender e usar as palavras

REGULAMENTO:

Dispomos as peças dos puzzles na superfície de jogo, escolhendo um local bem iluminado e, em seguida, convidamos a criança a jogar, montando os puzzles. A criança pode jogar em plena autonomia graças aos encaixes autocorretivos. Quando tiver montado 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 urso!”, “Esta é a abelha!” e assim por diante. Em seguida, podemos despertar a curiosidade da criança indicando-lhe as diferenças de cor, textura e material das peças-pelagem e descrevendo alguns detalhes dos animais, por exemplo, “Vê, o elefante tem um nariz muito comprido e usa-o para pegar nas coisas”. (Depois de apresentar todos os animais, podemos verificar se a criança associou os nomes, pedindo-lhe que os reconheça com as perguntas: “onde está o cão?”, “onde está a tartaruga?”. Se conseguir indicá-los, significa que fez uma primeira associação da palavra. Num segundo momento, indicaremos um animal perguntando: “quem é este?”. Se a criança responder corretamente, a associação entre palavra e animal é estável, se errar, não a corrigiremos, para não dar ênfase ao erro. Simplesmente, aguardaremos uma nova oportunidade para repetir o jogo desde o início.) Com este jogo, as crianças exercitam a capacidade de discriminar diferentes materiais, texturas e cores, enquanto aprendem os nomes dos animais.



BABY BINGO

É um jogo adequado aos mais pequenos. Podem participar entre 2 e 6 jogadores. Cada criança escolhe dois animais montados que serão os cartões do bingo. Se os jogadores forem poucos, deixa-se de lado os puzzles avançados. Dispõe-se na mesa apenas um conjunto de cartões-pelagem virados para baixo, por exemplo, todos os cartões de madeira. Uma criança faz de banco, retira um cartão-pelagem de cada vez e dá-o à criança que tem o cartão correspondente. Faz bingo quem completar primeiro ambos os cartões-animal. À medida que as crianças se tornam mais hábeis na observação e na motricidade, podem jogar com um maior número de cartões.

BINGO DO MEMO

Esta versão é recomendada para crianças um pouco mais velhas. Distribuem-se todos os cartões-animal à disposição. Cada criança pesca à vez um cartão-pelagem do banco. Se corresponder a um dos seus cartões, posiciona-o no seu espaço, caso contrário, coloca-o novamente virado para baixo no lugar que ocupava anteriormente. Em seguida, a vez passa para a criança à sua direita. Vence quem completar primeiro todos os seus cartões. Neste 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.

JOGO DA MEMÓRIA

É um jogo adequado a crianças mais velhas, mas pode ser jogado com as crianças mais pequenas com as cartas viradas para cima. Misturam-se todos os cartões-pelagem de cartão e madeira virados para baixo, dispendo-os ordenados na superfície de jogo. Uma criança inicia o jogo virando uma peça de cartão e uma de madeira. Se encontrar o par com a mesma imagem ganha e pode repetir a operação, caso contrário, vira para baixo as peças colocando-as na 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 divertem-se, socializando e exercitando a memória visuo-espacial.

