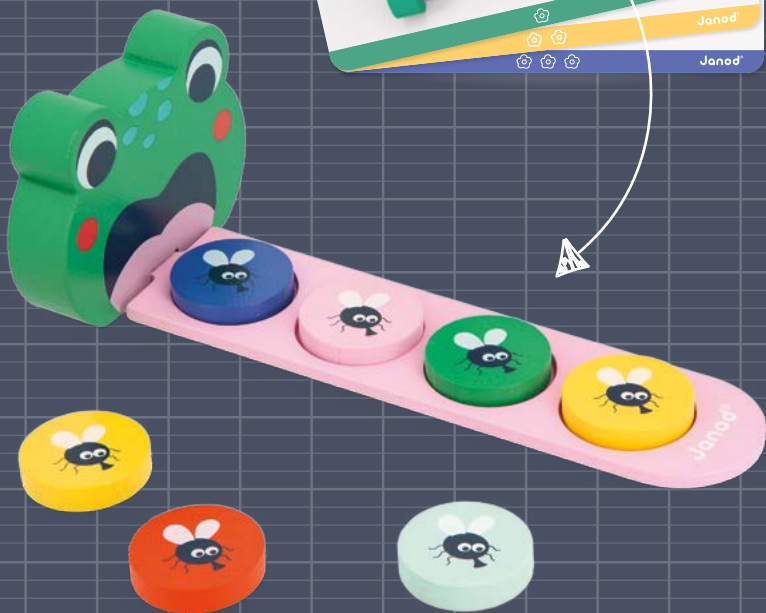


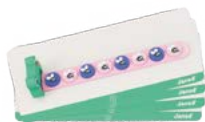


Depuis 1970





1



2



3





+3



Ce jeu a été créé en collaboration avec une professeure des écoles afin qu'il soit parfaitement adapté pour des enfants âgés de 3 à 5 ans. Tout au long de ses années de maternelle, votre enfant développera de nombreux apprentissages notamment par le jeu.

Ce jeu éducatif permettra à votre enfant d'apprendre à différencier les couleurs et de comprendre les algorithmes. En plaçant les différents jetons de couleurs sur la langue de la grenouille, il apprendra à identifier et reproduire une suite logique de couleurs. Exemple : 3 mouches sont déjà posées sur la langue de la grenouille. Il y a une pièce bleue, puis une jaune, et encore une bleue. La logique veut que la pièce suivante qui doit venir sur la langue soit jaune.

Le jeu se compose de plusieurs éléments :

- une grenouille en bois
- 36 jetons "mouche" de 6 couleurs différentes
- une langue divisée en 3 pièces à poser devant la grenouille
- 12 cartes modèles recto/verso à reproduire avec **3 niveaux de difficultés différents** :
 - **Niveau 1 (vert)** : reconnaître les couleurs et les placer dans le bon ordre sur la langue de la grenouille.
 - **Niveau 2 (jaune)** : des suites composées de 2 couleurs différentes sont à reproduire sur la langue de la grenouille.
 - **Niveau 3 (bleu)** : des suites composées de 3 couleurs différentes sont à reproduire sur la langue de la grenouille.



2 modes de jeu sont proposés :

1/ Atelier Autonome : "Je nourris tout seul la grenouille. J'apprends à identifier et reproduire une suite de couleurs". L'enfant dispose de 24 modèles de 3 niveaux de difficulté différents. Il devra identifier quels sont les jetons à ajouter sur la langue de la grenouille pour reproduire l'image présente sur la carte.

2/ Atelier Duo : Développement de la compréhension orale : "Un adulte m'indique quels jetons sont présents sur la langue de la grenouille, j'identifie les couleurs énoncées et je complète la suite de couleur jusqu'au bout de la langue." Exemple : "Ce midi, la grenouille commence par manger une mouche sur un jeton rouge, puis un vert et encore un rouge... Quelle sera la suite de son repas ?".

Algorithms



+3



This game has been created in collaboration with a school teacher so that it is perfectly suited for children aged 3 to 5 years. Throughout their years at nursery, your child will develop many skills, particularly through play.

This educational game will allow your child to learn to differentiate colours and understand algorithms. By placing the different colour counters on the frog's tongue, they will learn to identify and reproduce a logical sequence of colours. Example: 3 flies are already positioned on the frog's tongue. There is one blue piece, then one yellow, and another blue. Logic dictates that the next piece to go on the tongue should be yellow.

The game consists of several elements:

- a wooden frog
- 36 "fly" counters of 6 different colours
- a tongue divided into 3 pieces to be placed in front of the frog
- 12 double-sided template cards to reproduce **with 3 different levels of difficulty**:
 - **Level 1 (green)**: recognise colours and place them in the right order on the frog's tongue.
 - **Level 2 (yellow)**: sequences composed of 2 colours are to be reproduced on the frog's tongue.
 - **Level 3 (blue)**: sequences composed of 3 different colours are to be reproduced on the frog's tongue.



There are 2 game modes:

1/ Independent Workshop: "I feed the frog on my own. I learn to identify and reproduce a sequence of colours." The child has 24 templates of 3 different levels of difficulty. They will have to identify which counters are to be added to the frog's tongue in order to reproduce the image on the card.

2/ Duo Workshop: Development of oral comprehension: "An adult tells me which counters are on the frog's tongue, I identify the colours listed and complete the colour sequence to the tip of the tongue."

Example: "This lunchtime, the frog starts by eating a fly on a red counter, then a green one and then another red one... What will be the next part of his meal?"

Algorithmen



+3



Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit einer Lehrerin entwickelt, damit es für Kinder im Alter von 3 bis 5 Jahren optimal geeignet ist. Während der gesamten Kindergartenzeit lernt Ihr Kind viele Dinge, insbesondere durch das Spiel.

Mit diesem Lernspiel kann Ihr Kind lernen, Farben zu unterscheiden und Algorithmen zu verstehen. Indem es die Spielmarken der verschiedenen Farben auf die Zunge des Frosches legt, lernt es, eine logische Abfolge von Farben zu erkennen und nachzubilden. Beispiel: 3 Fliegen sitzen bereits auf der Zunge des Frosches. Es gibt eine blaue, dann eine gelbe und wieder eine blaue. Der Logik zufolge muss die nächste Spielkarte, die auf die Zunge gelegt werden soll, gelb sein.

Das Spiel besteht aus mehreren Elementen:

- einem Holzfrosch
- 36 Spielmarken mit Fliegen in 6 verschiedenen Farben
- einer in 3 Teile unterteilten Zunge die vor den Frosch gelegt wird
- 12 doppelseitigen Karten mit Vorlagen, die in **3 verschiedenen Schwierigkeitsgraden nachgebildet werden können:**

- **Schwierigkeitsgrad 1 (grün):** Farben erkennen und sie in der richtigen Reihenfolge auf der Zunge des Frosches anordnen.
- **Schwierigkeitsgrad 2 (gelb):** Abfolgen aus zwei verschiedenen Farben bestehend auf der Zunge des Frosches nachbilden.
- **Schwierigkeitsgrad 3 (blau):** Abfolgen aus drei verschiedenen Farben bestehend auf der Zunge des Frosches nachbilden.



Es gibt 2 Spielmöglichkeiten:

1/ Selbständiges Spielen: "Ich füttere den Frosch ganz allein. Ich lerne, eine Farbfolge zu identifizieren und nachzubilden." Dem Kind stehen 24 Vorlagen in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung. Es muss erkennen, welche Spielkarten auf der Zunge des Frosches hinzugefügt werden müssen, um das Bild auf der Karte zu nachzubilden.

2/ Spielen zu zweit: Entwicklung des Hörverständnisses: "Ein Erwachsener sagt mir, welche Spielkarten auf der Zunge des Frosches vorhanden sind, ich identifiziere die genannten Farben und ergänze die Farbreihe bis zur Zungenspitze."

Beispiel: "Heute Mittag frisst der Frosch zuerst eine Fliege auf einer roten Spielkarte, dann einer grünen und noch einer roten ... In welcher Reihenfolge frisst er weiter?"



+3



Dit spel werd gemaakt in samenwerking met een lerares om het perfect geschikt te maken voor kinderen tussen 3 en 5 jaar oud. Uw kind zal tijdens zijn kleuterjaren vele dingen leren door te spelen.

Dit educatief spel leert uw kind aan hoe kleuren te onderscheiden en algoritmen te begrijpen. Het kind leert een logische reeks van kleuren te identificeren en maken door het aanbrengen van verschillende kleurenfiches op de tong van de kikker. Voorbeeld: Er bevinden zich reeds 3 vliegen op de tong van de kikker. Dit is een blauwe, een gele en nog een blauwe. De logica zegt dat het volgende stuk op de tong een gele dient te zijn.

Het spel bevat verschillende onderdelen:

- een houten kikker
- 6 "vlieg" fiches van 6 verschillende kleuren
- een tong uit 3 stukken om voor de kikker te leggen
- 12 dubbelzijdige modelkaarten om te maken in **3 verschillende moeilijkheidsgraden:**
 - **Niveau 1 (groen):** kleuren herkennen en ze in de juiste volgorde op de tong van de kikker aanbrengen.
 - **Niveau 2 (geel):** reeksen bestaande uit 2 verschillende kleuren op de tong van de kikker maken.
 - **Niveau 3 (blauw):** reeksen bestaande uit 3 verschillende kleuren op de tong van de kikker maken.



Er zijn 2 verschillende spelmodi:

1/ Een zelfstandig atelier: "Ik voed de kikker alleen. Ik leer een reeks van kleuren te identificeren en maken". Het kind beschikt over 24 modellen in 3 verschillende moeilijkheidsgraden. Hij dient het aantal fiches te bepalen om aan de tong van de kikker toe te voegen zodat het met de afbeelding op de kaart overeenstemt.

2/ Een duo-atelier: Luistervaardigheid ontwikkelen: "Een volwassene vertelt me welke fiches er op de tong van de kikker aanwezig zijn, ik identificeer de aangegeven kleuren en ik voltooi de kleurenreeks tot aan het einde van de tong."

Voorbeeld: "Als middagmaal start de kikker met het eten van een vlieg op een rode fiche, vervolgens een groene en nog een rode... Wat staat er vervolgens op het menu?"

Algoritmos



+3



Este juego ha sido creado en colaboración con un maestro de escuela para que esté perfectamente adaptado a los niños de 3 a 5 años. A lo largo de sus años en el jardín de infancia, su hijo desarrollará numerosos aprendizajes, especialmente a través del juego.

Este juego educativo le permitirá a su hijo aprender a diferenciar los colores y comprender los algoritmos. Colocando las fichas de diferentes colores en la lengua de la rana, aprenderá a identificar y reproducir una secuencia lógica de colores. Ejemplo: Ya hay 3 moscas en la lengua de la rana. Hay una pieza azul, luego una amarilla y después otra azul. La lógica dice que la siguiente pieza que debe ir en la lengua es amarilla.

El juego está compuesto por varios elementos:

- una rana de madera
- 36 fichas de "moscas" de 6 colores diferentes
- una lengua dividida en 3 piezas para colocar delante de la rana
- 12 tarjetas con modelos por ambas caras para reproducirlos con **3 niveles distintos de dificultad**:
 - **Nivel 1 (verde)**: reconocer los colores y colocarlos en el orden correcto en la lengua de la rana.
 - **Nivel 2 (amarillo)**: se colocarán en la lengua de la rana secuencias compuestas por 2 colores diferentes.
 - **Nivel 3 (azul)**: se colocarán en la lengua de la rana secuencias compuestas por 3 colores diferentes.



Ofrece 2 formas de jugar:

1/ Actividad en solitario: "Alimento a la rana yo solo. Aprendo a identificar y reproducir una secuencia de colores." El niño tiene 24 modelos con 3 niveles distintos de dificultad. Tendrá que identificar qué fichas deberá añadir a la lengua de la rana para reproducir la imagen representada en la tarjeta.

2/ Actividad en dúo: Desarrollo de la comprensión oral: "Un adulto me dice qué fichas están presentes en la lengua de la rana, yo identifico los colores indicados y completo la secuencia de colores hasta llegar a la punta de la lengua."

Ejemplo: "Esta tarde, la rana empieza comiéndose una mosca de una ficha roja, luego una verde y después una roja... ¿Cuál será la secuencia de su comida?"



+3



Questo gioco è stato creato in collaborazione con un'insegnante di scuola materna affinché sia perfettamente adatto ai bambini di età compresa tra 3 e 5 anni. Durante gli anni della scuola materna il bambino farà numerose scoperte, in particolare attraverso il gioco.

Questo gioco educativo permetterà al bambino di distinguere i colori e comprendere gli algoritmi. Posizionando i diversi gettoni colorati sulla lingua della rana, imparerà a identificare e riprodurre una sequenza logica di colori. Esempio: 3 mosche sono già posizionate sulla lingua della rana. C'è un gettone blu, quindi uno giallo e ancora uno blu. Logicamente, il gettone successivo da posizionare sulla lingua deve essere giallo.

Il gioco è composto da diversi elementi:

- una rana in legno
- 36 gettoni-mosca di 6 colori differenti
- una lingua divisa in 3 pezzi da posizionare davanti alla rana
- 12 carte modello fronte-retro da riprodurre con **3 livelli di difficoltà**:
 - **Livello 1 (verde)**: riconoscere i colori e posizzionarli nella sequenza corretta sulla lingua della rana.
 - **Livello 2 (giallo)**: riprodurre sulla lingua della rana alcune sequenze composte da 2 colori differenti.
 - **Livello 3 (blu)**: riprodurre sulla lingua della rana alcune sequenze composte da 3 colori differenti.



Sono proposte 2 modalità di gioco:

1/ Attività in autonomia: "Do da mangiare alla rana da solo. Imparo a identificare e riprodurre una sequenza di colori". Il bambino dispone di 24 modelli con 3 livelli di difficoltà. Dovrà identificare i gettoni da posizionare sulla lingua della rana per riprodurre l'immagine raffigurata sulla carta.

2/ Attività in coppia: Sviluppo della comprensione orale: "Un adulto indica quali gettoni sono presenti sulla lingua della rana; io identifico i colori enunciati e completo la sequenza di colori fino alla fine della lingua".

Esempio: "Questo pomeriggio, la rana mangia prima una mosca su un gettone rosso, poi una su un gettone verde, poi ancora una su un gettone rosso... Qual è la sequenza del suo pasto?"

Algoritmy



Gra została zaprojektowana we współpracy z pedagogiem tak, aby idealnie odpowiadała na potrzeby dzieci w wieku od 3 do 5 lat. Są to lata, które Twój maluch zazwyczaj spędza w przedszkolu, gdzie - głównie poprzez zabawę - rozwija wiele kluczowych umiejętności.

Ta gra edukacyjna pozwoli Twojemu dziecku nauczyć się rozróżniać kolory i rozumieć algorytmy. Umieszczając żetony w różnych kolorach na języku żaby, dziecko nauczy się rozpoznawać i odtwarzać logiczną sekwencję kolorów. Przykład: na języku żaby są już umieszczone 3 muchy (żetony) – jedna na niebieskim, potem jedna na żółtym i kolejna na niebieskim tle. Logika podpowiada więc, że następny element na języku powinien być żółty.

Zestaw do gry składa się z kilku elementów:

- drewnianej żaby
- 36 żetonów z muchami w 6 różnych kolorach
- 3-częściowego długiego drewnianego języka do umieszczenia wprost żaby
- 12 dwustronnych kart ze wzorami/sekwencjami do odtworzenia na **3 poziomach trudności**:

- **Poziom 1 (zielony):** należy rozpoznać kolory i umieścić je we właściwej kolejności na języku żaby.
- **Poziom 2 (żółty):** należy odtworzyć 2-kolorowe sekwencje na języku żaby.
- **Poziom 3 (niebieski):** należy odtworzyć 3-kolorowe sekwencje na języku żaby.



Można grać w 2 trybach:

1/ Gra samodzielna: "Sam karmię żabę. Uczę się rozpoznawać i odtwarzać sekwencję kolorów". Dziecko ma wówczas do odtworzenia 24 szablony na 3 różnych poziomach. Będzie musiało samo rozpoznać, które żetony umieścić na języku żaby, aby odtworzyć wzór z karty.

2/ Gra w duecie: Rozwój rozumienia tekstu słuchanego: "Dorosły mówi mi, które żetony są na języku żaby, ja identyfikuję wymienione kolory i uzupełniam sekwencję kolorów aż do końca języka".

Przykład: "Żaba zaczyna obiad od zjedzenia muchy na czerwonym blacie, potem na zielonym, a potem znów na czerwonym... Jaka będzie następna część jego posiłku?"



+3



Táto hra bola vytvorená v spolupráci s učiteľmi tak, aby sa dokonale hodila pre deti vo veku od 3 do 5 rokov. Počas rokov strávených v škôlke si vaše dieťa rozvinie veľa zručností, najmä prostredníctvom hry.

Táto vzdelávacia hra umožní vášmu dieťaťu naučiť sa rozlišovať farby a rozumieť algoritmom. Umiestnením rôznych farebných múch na jazyk žaby sa naučia identifikovať a reprodukovat' logickú postupnosť farieb. Príklad: 3 muchy sú už umiestnené na jazyku žaby. Je tam jeden modrý kus, potom jeden žltý a ďalší modrý. Logika hovorí, že ďalší kúsok, ktorý pôjde na jazyk, by mal byť žltý.

Hra sa skladá z niekoľkých prvkov:

- drevená žaba
- 36 žetónov múch v 6 rôznych farbách
- jazyk rozdelený na 3 kusy, ktoré sa umiestnia pred žabu
- 12 obojstranných kariet šablón na reprodukciu s **3 rôznymi úrovňami obtiažnosti:**

- **Úroveň 1 (zelená):** rozpoznajte farby a umiestnite ich v správnom poradí na jazyk žaby.
- **Úroveň 2 (žltá):** postupnosti zložené z 2 farieb sa majú reprodukovat' na jazyku žaby.
- **Úroveň 3 (modrá):** postupnosti zložené z 3 rôznych farieb sa majú reprodukovat' na jazyku žaby.



K dispozícii sú 2 herné varianty:

1/ Nezávislý workshop: "Kímim žabu sám. Učím sa identifikovať a reprodukovat' sled farieb." Dieťa má 24 šablón s 3 rôznymi úrovňami obtiažnosti. Bude musieť určiť, ktoré muchy sa majú pridať na jazyk žaby, aby sa reprodukoval obrázok na karte.

2/ Duo workshop: Rozvoj ústneho porozumenia: "Dospelý mi povie, ktoré muchy sú na jazyku žaby, ja identifikujem uvedené farby a doplním farebnú postupnosť až po špičku jazyka." Príklad: Tento obed žaba začína tým, že zje červenú muchu, potom zelenú a potom ďalšiu červenú... Čo bude ďalšou časťou jejho jedla?



+3



Tato hra byla vytvořena ve spolupráci s učiteli tak, aby se dokonale hodila pro děti ve věku od 3 do 5 let. Během let strávených ve školce si vaše dítě rozvine spoustu dovedností, zejména prostřednictvím hry.

Tato vzdělávací hra umožní vašemu dítěti naučit se rozlišovat barvy a rozumět algoritmům. Umístěním různých barevných much na jazyk žáby se naučí identifikovat a reprodukovat logickou posloupnost barev. Příklad: 3 mouchy jsou již umístěny na jazyku žáby. Je tam jeden modrý kus, potom jeden žlutý a další modrý. Logika říká, že další kousek, který půjde na jazyk, by měl být žlutý.

Hra se skládá z několika prvků:

- dřevěná žába
- 36 žetonů much v 6 různých barvách
- jazyk rozdělený na 3 kusy, které se umístí před žábu
- 12 oboustranných karet šablon pro reprodukci se **3 různými úrovněmi obtížnosti:**

- **Úroveň 1 (zelená):** rozpoznáte barvy a umístíte je ve správném pořadí na jazyk žáby.
- **Úroveň 2 (žlutá):** posloupnosti složené ze 2 barev se mají reprodukovat na jazyku žáby.
- **Úroveň 3 (modrá):** posloupnosti složené ze 3 různých barev se mají reprodukovat na jazyku žáby.



K dispozici jsou 2 herní varianty:

1/ Nezávislý workshop: "Krmím žábu sám. Učím se identifikovat a reprodukovat sled barev." Dítě má 24 šablon se 3 různými úrovněmi obtížnosti. Bude muset určit, které mouchy se mají přidat na jazyk žáby, aby se reprodukoval obrázek na kartě.

2/ Duo workshop: Rozvoj ústního porozumění: "Dospělý mi řekne, které mouchy jsou na jazyku žáby, já identifikuji uvedené barvy a doplním barevnou posloupnost až po špičku jazyka."

Příklad: Tento oběd žába začíná tím, že sní červenou mouchu, potom zelenou a potom další červenou... Co bude další částí jejího jídla?



+3



Тази игра е създадена в сътрудничество с преподавател в училище, така че да е перфектна за деца на възраст между 3 и 5 години. В годините, прекарани в детската градина, детето ви ще развие много умения, особено чрез игра.

Тази образователна игра ще позволи на детето ви да научи различните цветове и да разбира алгоритми. Поставяйки различните цветове върху езика на жабата, то ще научи да идентифицира и да възпроизведа логична последователност от цветове. Пример: 3 мухи вече са поставени върху жабешкия език. Има един син пул, един жълт и отново един син. Логически следва, че следващият пул за поставяне трябва да бъде жълт.

Играта съдържа няколко елемента:

- дървена жаба
- 36 "мухи" в 6 различни цвята
- език, разделен на три части, които трябва да бъдат поставени пред жабата
- 12 двустранни шаблонни карти за възпроизвеждане с **три нива на трудност**:

- **Ниво 1 (зелено):** разпознайте цветовете и ги поставете в правилен ред върху жабешкия език.
- **Ниво 2 (жълто):** поредици, съставени от 2 цвята трябва да бъдат пресъздадени на жабешкия език.
- **Ниво 3 (синьо):** поредици, съставени от 3 различни цвята трябва да бъдат пресъздадени на жабешкия език.



Има два модела на игра:

1/ Самостоятелна: "Аз храня жабата сам. Аз научавам как да идентифицирам и пресъздавам поредица от цветове." Детето има 24 шаблона с 3 нива на трудност. То ще трябва да разбере кои пулове да бъдат поставени върху езика на жабата по начин, който правилно пресъздава картинката, показана на картата.

2/ За двама: Развитие на говорните умения: "Възрастен ми казва кои пулове са върху жабешкия език, аз идентифицирам изредените цветове и завършвам цветовата поредица до края на езика."

Пример: "На днешния обяд жабата започва с муха на червен пул, последвана от зелен, а след това още един червен... Каква ще е следващата муха от менюто му?"



+3



Игра разработана в сотрудничестве с педагогами и поэтому идеально подходит детям от 3 до 5 лет. В дошкольном возрасте Вашему ребенку предстоит приобрести много навыков, в том числе и посредством игры.

Эта образовательная игра позволит Вашему ребенку изучить различные цвета и понять алгоритмы. Размещая разноцветные фишки на языке лягушки, он поймет, как определять и воспроизводить логическую последовательность цветов. Пример: "3 мухи уже размещены на языке лягушки: 1 синяя, затем 1 желтая и еще 1 синяя. Логика подсказывает, что следующей должна быть желтая".

В игровой комплект входит:

- деревянная лягушка
- 36 фишек-мух 6 различных цветов
- язык, разделенный на 3 части и расположенный перед лягушкой
- 12 двусторонних карточек-шаблонов, которые формируют 3 уровня сложности:

- **Уровень 1 (зеленый):** определи цвета и размести их в правильной последовательности на языке лягушки.
- **Уровень 2 (желтый):** последовательность, состоящая из 2 цветов, должна быть восстановлена на языке лягушки.
- **Уровень 3 (синий):** последовательность, состоящая из 3 цветов, должна быть восстановлена на языке лягушки.



Доступно 2 режима игры:

1/ независимый: "Я самостоятельно кормлю лягушку. Я изучаю как определять и воспроизводить логическую последовательность цветов". Ребенку доступны 24 шаблона трех уровней сложности. Ему требуется определить, какие фишки следует добавить на язык лягушки, чтобы воспроизвести изображение с карточки.

2/ совместный (дуо): развитие восприятия на слух: "Взрослый мне сообщает, какие фишки расположены на языке лягушки, я определяю перечисленные цвета и продолжаю последовательность до кончика языка". Пример: этот обед лягушка начала с мухи на красной фишке, продолжила мухой на зеленой фишке, а далее – снова на красной. Муха на какой фишке будет следующей?



+3



A játék fejlesztésében iskolai pedagógusok vettek részt, így a játék alkalmas 3-5 éves gyerekek számára. Az óvodai évek alatt sok képesség fejlődik, különösen a játékok által.

Ez a fejlesztő, oktató játék lehetőséget ad arra, hogy a gyerekek játékosan tanulják meg a színeket és az algoritmus fogalmát. A különböző színű korongok béka nyelén történő elhelyezésével, megtanulhatják és felismerhetik, és újra összeállíthatják a színek logikus sorrendjét. Példa: 3 légy már elhelyezésre került a béka nyelvére

A játék többféle elemet tartalmaz:

- egy fa béka
- 36 légy 6 különböző színben
- 3 részre osztott nyelv
- 12 kétoldalas kártya **3 nehézségi szinten:**

- **1/ szint (zöld)** színek felismerése és megfelelő sorrendben történő elhelyezése a nyelvére.
- **2/ szint (sárga)** színek sorrendjét kell újra kialakítani két féle színnel a béka nyelvére.
- **3/ szint (kék)** színek sorrendjét kell újra kialakítani háromféle színnel a béka nyelvére.



Két féle játékmód játszható:

1/ Egyedüli játék "Magam etetem a békát. Megtanulom felismerni és újra kialakítani a színek sorrendjét". Gyerek számára 24 féle feladat áll rendelkezésre 3 nehézségi fokon. Fel kell ismerniük, hogy melyik színre van szüksége ahhoz, hogy a feladatkártyán látható sorrendet megkapja.

2/ Két fős játék Szóban történő feladat megismerése és végrehajtása. "Egy felnőtt elmondja, hogy melyik részen milyen szín látható a béka nyelvére. Beazonosítva a színeket kialakítom a színek sorrendjét a nyelven". Példa: A béka ebédjét egy a piros területen lévő légy elfogyasztásával kezdi, aztán egy zöld, majd egy másik piros következik. Melyik lesz a következő?



+3



Ця гра розроблена разом із вчителями, тому вона ідеально підійде для дітей віком від 3 до 5 років. Під час перебування у дитячому садку, ваша дитина розвиватиме багато навичок, особливо в ігровій формі.

Розвиваюча гра допоможе дітям навчитися розрізняти кольори та розуміти алгоритми. Розміщуючи різнокольорові фішки на язичку жаби, діти навчаться визначати та відтворювати логічну послідовність кольорів. Наприклад: на язичку жаби розміщені 3 фішки із зображенням мух у такому порядку: синій, жовтий, синій. Логіка підказує, що наступною має йти фішка жовтого кольору.

Гра складається з таких елементів:

- дерев'яна фігурка жаби
- 36 фішок із зображенням мух 6 різних кольорів
- язик, розділений на 3 частини, який потрібно розмістити перед жабою
- 12 двосторонніх карток із шаблонами для відтворення, розрахованих на **3 рівні складності**:
 - **Рівень 1 (зелений)**: розпізнайте кольори та розташуйте їх у правильному порядку на язичку жаби.
 - **Рівень 2 (жовтий)**: відтворіть на язичку жаби послідовність із 2 кольорів.
 - **Рівень 3 (синій)**: відтворіть на язичку жаби послідовність із 3 кольорів.



Є 2 режими гри:

1/ Самостійна гра: дитина сама вчиться визначати та відтворювати послідовність кольорів. У дитини є 24 шаблони, розраховані на 3 рівні складності. Дитина має визначити, які фішки потрібно покласти на язик жаби, щоб відтворити зображення на картці.

2/ Гра за участю дорослих: Розвиток слухового сприймання: дорослий каже, які фішки вже є на язичку жаби, а дитина повинна визначити перераховані кольори та закінчити послідовність кольорів.

Приклад: "Сьогоднішній обід жаба почала з того, що з'їла червону муху, потім зелену, а потім ще одну червону... Яку муху жаба з'їсть наступною?"



JURATOYS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE

JURATOYS UK.LTD

Studio 1S.08,
The Barley Mow Centre
10 Barley Mow Passage,
Chiswick, W4 4PH

ref : J05088
2022

www.janod.com

