



FLASHCARDS **FIRST**
L O G I C



EN - FLASHCARDS FIRST LOGIC

The cards are divided into seven colours and five general categories: animals, toys, items of clothing, foods, and means of transport. Each category can be further divided into: quadruped and non-quadruped animals; indoor and outdoor toys; summer and winter clothing; sweets or vegetables; ground and water or airborne transportation. Some suggested games and activities are outlined below.

1/ ODD ONE OUT - From 1 to 4 players.

Arrange the cards into categories, spread over the playing surface. Insert one card belonging to a different category in each group. Ask the child(ren) to look at the cards and find the odd one out. It is possible to play a more difficult variant (from 5-6 years), using the subcategories as well: for example, you can insert a piece of winter clothing amongst the summer clothing, or include a vegetable with the sweets. Both variations can be played as a competition by placing one category at a time on the table. In this case, the first to find and point at the odd one out is the winner.

2/ ODD ONE OUT – COLOURS - From 1 to 5 players (3 years of age and up)

Divide the cards by subject colour and lay them out on the playing surface, inserting one card with a different coloured subject in each colour group. Give the child(ren) the time required to find the odd one out. The game can also be played competitively, as in the previous activity.

3/ CREATE THE SETS - From 2 to 5 players.

Shuffle the cards and spread them over the table face down, if the children are 5-6 years old. If they are younger, you can play with the cards face up. The children choose a category then take turns to draw a card, starting with the youngest. If it belongs to the chosen category, the child keeps it and the turn passes to the next player; otherwise, they turn it back over and put it back in the same position. The winner is the first to create a complete set of seven cards. Children can also have fun forming the different sets by themselves.

4/ CREATE THE SETS – COLOURS - From 2 to 7 players.

Shuffle the cards and spread them face down over the playing surface. The children choose a colour then take turns to draw a card, starting with the youngest. If the card is of the colour they previously chose, the child keeps it and the turn passes to the next player; otherwise, they turn it back over and put it back in the same position. The winner is the first to complete their set of five cards of the same colour.

Go to our site and discover so many educational tips!

IT - FLASHCARDS FIRST LOGIC

Le carte sono suddivise in 7 colori e 5 macro-categorie: animali, giocattoli, indumenti, cibi, mezzi di trasporto. Ogni categoria può essere ulteriormente divisa in: animali quadrupedi e non quadrupedi; giocattoli adatti per l'esterno e per l'interno; indumenti estivi e invernali; dolci e ortaggi; mezzi di terra e mezzi d'acqua e d'aria. Suggeriamo di seguito alcuni giochi e attività.

1/ TROVA L'INTRUSO - Da 1 a 4 giocatori

Disporre le carte divise per categorie su un piano di gioco, inserendo in ciascun gruppo una carta che appartiene a una categoria diversa. Invitiamo il bambino a osservare le carte e a trovare gli intrusi. Si può giocare con una variante più difficile (dai 5-6 anni), prendendo in considerazione le sottocategorie: per esempio, possiamo inserire un indumento invernale tra i vestiti estivi, oppure un ortaggio tra i dolci. Entrambe le varianti di gioco possono essere svolte sotto forma di gara, disponendo sul tavolo una categoria alla volta. In questo caso vince chi, per primo, trova l'intruso indicandolo con il dito.

2/ TROVA L'INTRUSO COLORATO - Da 1 a 5 giocatori (a partire dai 3 anni)

Separare le carte in base al colore dei soggetti, disporle su un piano di gioco ed inserire, per ogni colore, una carta con soggetto di colore diverso. Lasciare al bambino il tempo necessario per trovare l'intruso. Il gioco può anche essere svolto sotto forma di gara, come nell'attività precedente.

3/ FORMA LE FAMIGLIE - Da 1 a 5 giocatori

Mischiare le carte e disporle sul tavolo coperte, se i bambini hanno 5 o 6 anni. Se sono più piccoli si può giocare a carte scoperte. Scegliere una categoria e, a turno, partendo dal bambino più piccolo di età, pescare una carta. Se appartiene alla categoria scelta, il bambino la raccoglie e passa il turno; altrimenti la ricopre lasciandola nella stessa posizione. Vince chi, per primo, riesce a formare un gruppo di 7 carte completo. Il bambino può anche divertirsi da solo a formare le diverse famiglie.

4/ FORMA LA FAMIGLIA COLORATA - Da 1 a 7 giocatori

Mischiare le carte e disporle coperte sul piano di gioco. Scegliere un colore e pescare una carta, partendo dal giocatore più piccolo. Se la carta è dello stesso colore che ha scelto, la raccoglie e passa il turno; altrimenti la ricopre lasciandola nella stessa posizione. Vince chi, per primo, trova la famiglia colorata formata da 5 carte. Il bambino può anche divertirsi da solo a formare le diverse famiglie.

Vai sul nostro sito e scopri tanti suggerimenti didattici!

FR - FLASHCARDS FIRST LOGIC

Les cartes sont regroupées en 7 couleurs et en 5 macro-catégories : animaux, jouets, vêtements, aliments et moyens de transport. Chaque catégorie peut être subdivisée à son tour en sous-catégories : animaux quadrupèdes ou non-quadrupèdes ; jouets d'intérieur ou d'extérieur ; vêtements d'été ou d'hiver ; aliments sucrés ou fruits et légumes ; moyens de transport terrestres, aquatiques ou aériens. Nous vous proposons ci-dessous quelques idées de jeux et activités.

1/ TROUVE L'INTRUS - De 1 à 4 joueurs

Placez les cartes, réparties en catégories sur une surface de jeu, en introduisant dans chacune d'elles une carte appartenant à une autre catégorie. Invitez ensuite l'enfant à observer les cartes et à trouver les intrus.

Pour augmenter la difficulté (pour les 5-6 ans), on pourra jouer avec les sous-catégories : par exemple, insérer un vêtement hivernal parmi les vêtements estivaux, ou alors, un légume parmi les aliments sucrés. On pourra dans les deux cas présenter le jeu sous forme de défi, en plaçant une catégorie à la fois sur la surface de jeu. Dans ce cas, celui qui trouve l'intrus en premier et l'indique remporte la partie.

2/ TROUVE L'INTRUS COLORÉ - De 1 à 5 joueurs (à partir de trois ans)

Séparez les cartes en fonction de la couleur des sujets et placez-les sur la surface de jeu après avoir inséré dans chacun des groupes de couleur, une carte d'une autre couleur. Laissez le temps nécessaire à l'enfant afin qu'il trouve l'intrus. On pourra dans ce cas également proposer le jeu sous forme de défi, comme dans l'activité précédente.

3/ RÉUNIS LES FAMILLES - De 2 à 5 joueurs

Mélangez les cartes et placez-les sur la table, faces cachées, si les enfants ont entre 5 et 6 ans. Si les enfants sont plus petits on les laissera faces visibles. Chacun leur tour, en commençant par le plus jeune, les joueurs choisissent une catégorie et pêchent une carte. Si la carte appartient à la catégorie choisie, le joueur la garde et passe son tour au joueur suivant ; dans le cas contraire, il la remet à sa place, sur la table. Le premier à reconstituer une famille de 7 cartes remporte la partie. L'enfant peut également s'amuser tout seul à recomposer les familles.

4/ REGROUPE LES FAMILLES DE COULEURS - De 2 à 7 joueurs

Mélangez les cartes et placez-les sur la surface de jeu. Chacun leur tour, en commençant par le plus jeune, les joueurs choisissent une couleur et pêchent une carte. Si la carte est de la couleur choisie, le joueur la garde et passe son tour. Dans le cas contraire, il la remet à sa place, sur la table. Le premier à reconstituer une famille de la même couleur, composée de 5 cartes, remporte la partie.

De nombreuses suggestions pédagogiques vous attendent sur notre site !

ES - FLASHCARDS FIRST LOGIC

Las cartas se clasifican en 7 colores y 5 macrocategorías: animales, juguetes, prendas de ropa, alimentos y vehículos. Cada categoría puede dividirse además en: animales cuadrúpedos y no cuadrúpedos; juguetes aptos para el exterior y para el interior; prendas de ropa de verano y de invierno; dulces o verdura y hortalizas; vehículos de tierra y vehículos de agua y de aire. A continuación, sugerimos algunos juegos y actividades.

1/ ENCUENTRA EL INTRUSO - De 1 a 4 jugadores

Colocar las cartas agrupadas por categorías sobre una superficie de juego, incluyendo en cada grupo una carta que pertenece a una categoría diferente. Animamos al niño a observar las cartas y a encontrar los intrusos. Se puede jugar con una variante más difícil (a partir de 5-6 años), teniendo en cuenta las subcategorías, por ejemplo: podemos incluir una prenda de invierno entre la ropa de verano, o una verdura o una hortaliza entre los dulces. Ambas variantes del juego pueden hacerse como competición, colocando sobre la mesa las categorías de una en una. En este caso, gana el primero en encontrar el intruso señalándolo con el dedo.

2/ ENCUENTRA EL INTRUSO DE COLOR - De 1 a 5 jugadores (a partir de 3 años)

Separar las cartas según el color de los sujetos, colocarlas sobre la superficie de juego y añadir, por cada color, una carta con un sujeto de distinto color. Dejarle al niño el tiempo necesario para encontrar el intruso. El juego también puede realizarse como una competición, como en la actividad anterior.

3/ FORMA LAS FAMILIAS - De 2 a 5 jugadores

Mezclar las cartas y colocarlas sobre la mesa cubiertas, si los niños tienen 5 o 6 años. Si son más pequeños, se puede jugar con las cartas descubiertas. Escoger una categoría y, por turnos, empezando por el niño más joven, girar una carta. Si pertenece a la categoría escogida, el niño se la queda y le toca al siguiente; de lo contrario, vuelve a taparla, dejándola en la misma posición. Gana el primero en formar un grupo de 7 cartas completo. El niño también puede divertirse solo, formando las diferentes familias.

4/ FORMA LA FAMILIA DE COLOR - De 2 a 7 jugadores

Mezclar las cartas y colocarlas cubiertas sobre la superficie de juego. Escoger un color y robar una carta, empezando por el jugador más joven. Si la carta es del mismo color escogido, se la queda y le toca al siguiente jugador; de lo contrario, vuelve a taparla, dejándola en la misma posición. Gana el primero en encontrar la familia de color formada por 5 cartas.

¡Visita nuestra página web y descubre nuestras sugerencias didácticas!

DE - FLASHCARDS FIRST LOGIC

Die Karten sind in 7 Farben und 5 Hauptkategorien unterteilt: Tiere, Spielsachen, Kleidung, Nahrungsmittel und Verkehrs- und Transportmittel. Die Hauptkategorien lassen sich weiter in Unterkategorien unterteilen: vierbeinige und nicht vierbeinige Tiere; Spielsachen für draußen und drinnen; Sommer- und Winterkleidung; Süßigkeiten oder Obst und Gemüse; Landfahrzeuge und Wasser- und Luftfahrzeuge. Nachstehend schlagen wir einige Spiele und Aktivitäten vor.

1/ WELCHES MOTIV PASST NICHT DAZU? - Für 1-4 Spieler

Die Karten nach Kategorien geordnet auf der Spielfläche verteilen. Dabei in jede Gruppe jeweils eine Karte einfügen, die einer anderen Kategorie angehört. Wir fordern das Kind auf, die Karten aufmerksam zu betrachten und in jeder Kategorie das Motiv zu finden, das nicht dazugehört. Es ist auch eine etwas schwierigere Spielvariante mit den Unterkategorien möglich (ab 5-6 Jahren): Wir legen zum Beispiel ein winterliches Kleidungsstück zwischen die sommerlichen Kleidungsstücke oder eine Gemüsesorte zwischen die Süßigkeiten. Beide Spielvarianten können als Wettkampf gespielt werden, bei dem jeweils nur eine Kategorie auf der Spielfläche verteilt wird. In diesem Fall gewinnt der Spieler, der als Erster die Karte findet, die nicht dazugehört, und mit dem Finger auf sie deutet.

2/ SORTIERE NACH FARBEN - Für 1-5 Spieler (ab 3 Jahren)

Einige Karten mit Motiven in verschiedenen Farben ungeordnet auf der Spielfläche verteilen. Die Anzahl richtet sich nach dem Alter des Kindes und kann nach und nach gesteigert werden. Wir bitten das Kind, die Karten nach Farben zu sortieren, und geben ihm dabei viel Zeit wie nötig.

3/ BILDE FAMILIEN - Für 2-5 Spieler

Die Karten mischen und verdeckt auf der Spielfläche verteilen, wenn die Kinder 5 oder 6 Jahre alt sind. Sind die Kinder jünger, kann mit aufgedeckten Karten gespielt werden. Jedes Kind wählt eine Kategorie. Danach ziehen die Spieler der Reihe nach (das jüngste Kind darf beginnen) jeweils eine Karte. Gehört sie zu der gewählten Kategorie, darf das Kind sie behalten und der nächste Spieler ist an der Reihe. Andernfalls dreht es die Karte wieder um und lässt sie an ihrem Platz. Der Spieler, der als Erster eine vollständige Gruppe aus 7 Karten bildet, gewinnt. Das Kind kann auch alleine Spaß beim Bilden der verschiedenen Familien haben.

4/ BILDE FARBFAMILIEN - Für 2-7 Spieler

Die Karten mischen und verdeckt auf der Spielfläche verteilen. Jedes Kind wählt eine Farbe. Danach ziehen die Spieler (das jüngste Kind darf beginnen) jeweils eine Karte. Hat die gezogene Karte die Farbe, die es gewählt hat, darf das Kind sie behalten und der nächste Spieler ist dran. Andernfalls dreht es die Karte wieder um und lässt sie an ihrem Platz. Der Spieler, der als Erster eine aus 5 Karten bestehende Farbfamilie bildet, gewinnt.

Gehen Sie auf unsere Website und entdecken Sie viele pädagogische Tipps!

PT - FLASHCARDS FIRST LOGIC

As cartas estão divididas em 7 cores e 5 macrocategorias: animais, brinquedos, vestuário, alimentos e meios de transporte. Cada categoria pode ser novamente dividida em: animais quadrúpedes e não quadrúpedes; brinquedos adequados para o exterior e para o interior; vestuário de verão e de inverno; doces ou legumes e hortaliças; veículos terrestres e veículos aquáticos e aéreos. Sugerimos a seguir alguns jogos e atividades.

1 / ENCONTRAR O INTRUSO - De 1 a 4 jogadores

Disponibilizar as cartas divididas por categorias numa superfície de jogo, inserindo em cada grupo uma carta pertencente a uma categoria diferente. Convidamos a criança a observar as cartas e a encontrar os intrusos.

Pode jogar-se com uma variante mais difícil (a partir dos 5-6 anos), levando em consideração as subcategorias: por exemplo, podemos inserir uma roupa de inverno entre as roupas de verão, ou um legume ou uma hortaliça entre os doces. Ambas as variantes do jogo podem ser jogadas sob a forma de competição, colocando na mesa uma categoria de cada vez. Neste caso, vence quem primeiro encontrar o intruso indicando-o com o dedo.

2/ ENCONTRAR O INTRUSO COLORIDO - De 1 a 5 jogadores (a partir dos 3 anos)

Separar as cartas com base na cor das figuras, dispô-las numa superfície de jogo e inserir, para cada cor, uma carta com uma figura de cor diferente. Dar à criança todo o tempo necessário para encontrar o intruso. O jogo também pode ser jogado sob a forma de competição, como na atividade anterior.

3/ FORMAR FAMÍLIAS - De 2 a 5 jogadores

Baralhar as cartas e dispô-las na mesa viradas para baixo se as crianças tiverem mais de 5 ou 6 anos. Se forem mais pequenas, pode jogar-se com as cartas viradas para cima. Escolher uma categoria e, à vez, começando pela criança mais nova, pescar uma carta. Se pertencer à categoria escolhida, a criança recolhe-a e passa o turno; caso contrário, vira-a para baixo deixando-a na mesma posição. Vence quem conseguir formar primeiro um grupo de 7 cartas completo. A criança também pode divertir-se sozinha a formar as diferentes famílias.

4/ FORMAR A FAMÍLIA COLORIDA - De 2 a 7 jogadores

Baralhar as cartas e dispô-las viradas para baixo na superfície de jogo. Escolher uma cor e pescar uma carta, começando pelo jogador mais novo. Se a carta for da mesma cor que ele escolheu, recolhe-a e passa a vez; caso contrário, vira-a para baixo deixando-a na mesma posição. Vence quem encontrar primeiro a família colorida formada por 5 cartas.

Visita a nossa página web para mais sugestões didáticas!



Multiple Intelligences Games

Ref. MUS1357 © Headu s.r.l. - Viale Europa 23
64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy