



# Habitat Lotto





<b>EN</b>	4
<b>FR</b>	6
<b>IT</b>	8
<b>ES</b>	10
<b>DE</b>	12
<b>PT</b>	14
<b>AR</b>	16
<b>NL</b>	18
<b>RU</b>	20
<b>PL</b>	22
<b>EL</b>	24
<b>CZ</b>	26

### ANIMAL PUZZLE

The children piece together six jumbo puzzles, each showing an animal from a different habitat: lion (Savannah), kangaroo (Australian bush), orangutan (Jungle), clown fish (Coral Reef), and polar bear (Arctic ice).

### ASSEMBLING HABITATS

When assembled, the rear of the puzzles become six habitat settings. Children can play at positioning the animal discs in the appropriate habitat. This takes extra-special observation skills as the disc has to line up perfectly with the illustrations in the setting!

### ANIMAL BINGO

This game is great for younger children. The habitats are used as bingo cards, shared between the children, and the animal discs are spread out, face down, on the playing surface. One child acts as the bank, picking up a disc at a time: the child with the matching habitat can claim the animal and place it in the matching space in their scene.

The first person to complete their habitat card wins.

### SPEEDY BINGO

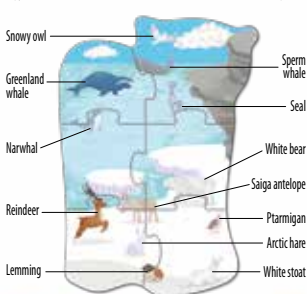
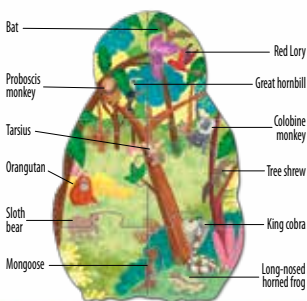
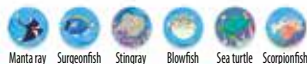
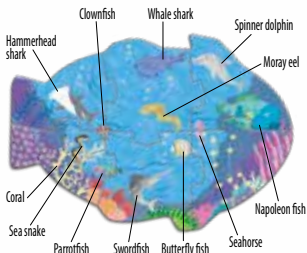
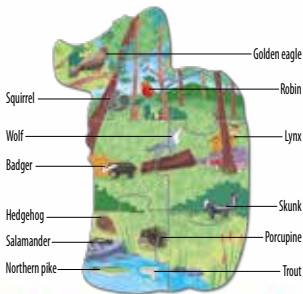
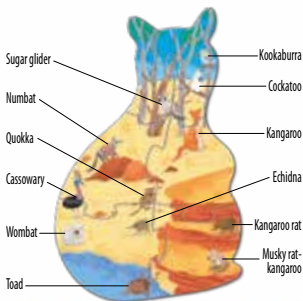
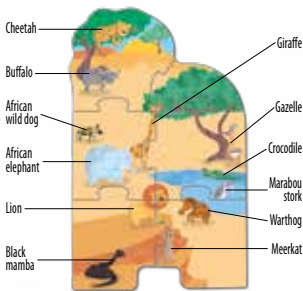
This game is ideal for children aged 5 upwards. In this version of the game, each child takes a turn at picking up a disc turned face-down from the table: if it belongs to their habitat they can claim it and place it on their card, otherwise they must put it back on the table (not necessarily in the same position.) The first person to complete their habitat card wins.

Playing this way will stimulate both their observation and memory skills.

### CLASSIFY AND COMPARE

By placing the animals into their relative habitats, children are performing an act of classification. The materials can also be used to have some fun with similarities and differences: for example, picking up an animal disc and looking for another one that looks similar.

With the help of an adult, the children will slowly learn that lynx and tigers are felines, and that there are other categories, e.g. reptiles, amphibians, mammals, fish, birds and so on.



## PUZZLES DES ANIMAUX

Les enfants assemblent 6 grands puzzles des animaux et des environnements auxquels ils appartiennent : le lion (savane), le kangourou (bush australien), le loup (forêt), l'orang-outang (jungle), le poisson-clown (barrière coralline) et l'ours polaire (environnements polaires).

### COMPOSITION DES ENVIRONNEMENTS

Une fois assemblés, les puzzles représentent, sur le verso, 6 cartons-environnements. Les enfants peuvent ainsi s'amuser à placer les différents disques des animaux dans les environnements correspondants. Cela leur demande d'utiliser leur capacité d'observation : le disque doit en effet correspondre parfaitement à l'illustration de l'environnement !

### BÉBÉ LOTO

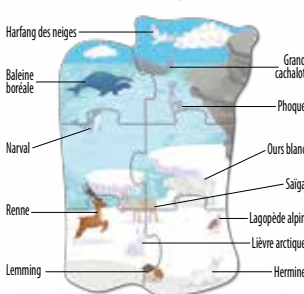
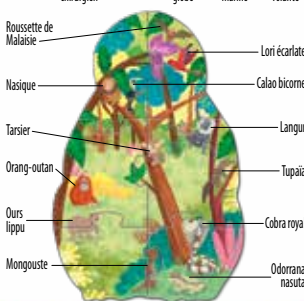
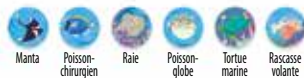
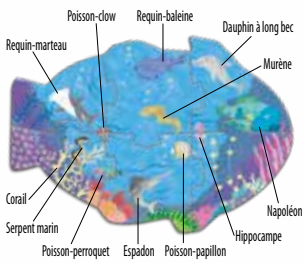
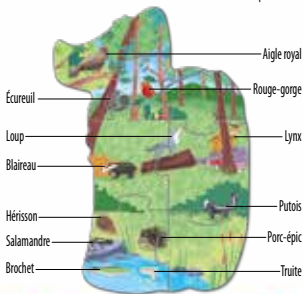
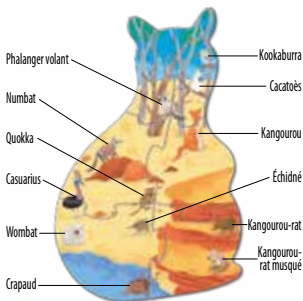
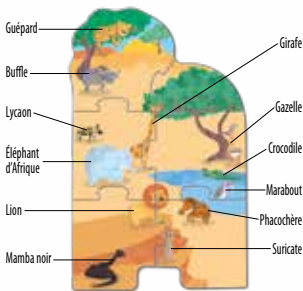
Ce jeu est conçu pour les plus petits. Les environnements correspondent aux cartons que l'on distribue aux enfants et les disques sont placés, face cachée, sur la surface de jeu. Un des joueurs est chargé de la pêche et tire un disque à la fois : l'enfant qui a le carton-environnement correspondant à l'animal pêché, le prend et le place sur son carton, dans l'espace correspondant. Le gagnant sera le premier à avoir complété son carton-environnement.

### LOTO SPRINT

Ce jeu s'adresse aux enfants de 5 ans et plus. Dans ce cas, les joueurs pêchent un disque, chacun leur tour : lorsque l'image pêchée appartient à leur carton, ils la gardent et la placent dans l'espace correspondant. Dans le cas contraire, ils la replacent sur la surface de jeu, pas forcément au même endroit. Le premier à compléter son carton-environnement sera le gagnant. Ce mode de jeu mobilise la capacité d'observation et de mémorisation des joueurs.

### CATÉGORISATION ET COMPARAISON

En replaçant les animaux dans les environnements auxquels ils appartiennent, les enfants effectuent une activité de catégorisation. Le matériel se prête également à des activités de comparaison des similitudes et des différences : par exemple, on peut prendre le disque d'un animal et chercher les autres animaux qui lui ressemblent. Ainsi, avec l'aide d'un adulte, les enfants apprennent progressivement que le lynx et le tigre sont des félins et qu'il existe d'autres catégories d'animaux comme les reptiles, les amphibiens, les mammifères, les poissons, les oiseaux et ainsi de suite.



## **PUZZLE DEGLI ANIMALI**

I bambini ricompongono 6 grandi puzzle di animali appartenenti a 6 ambienti diversi: il leone (savana), il canguro (boscaglia australiana), il lupo (boschi), l'orango (giungla), il pesce pagliaccio (barriera corallina), l'orso bianco (ambienti freddi del nord).

## **COMPOSIZIONE DEGLI AMBIENTI**

I puzzle composti, sul retro, diventano 6 cartelle-ambiente. I bambini possono divertirsi a collocare i vari dischetti-animale nell'ambiente corrispondente. Ciò richiede un grande spirito di osservazione: il dischetto deve perfettamente combaciare con l'illustrazione dell'ambiente!

## **BABY TOMBOLA**

Questo gioco è adatto ai più piccoli. Gli ambienti diventano le cartelle della tombola che vengono distribuite tra i bambini mentre i dischetti si mettono coperti e sparsi sul piano di gioco. Un bambino fa da banco e pesca un dischetto alla volta: questo viene guadagnato dal bambino che possiede la cartella-ambiente dell'animale estratto, che lo posiziona nello spazio corrispondente. Vince chi completa per primo la propria cartella-ambiente.

## **TOMBOLA SPRINT**

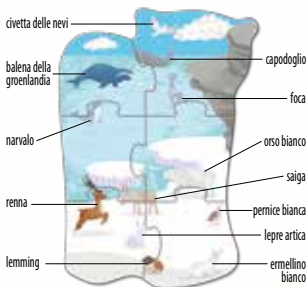
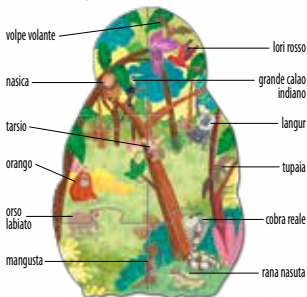
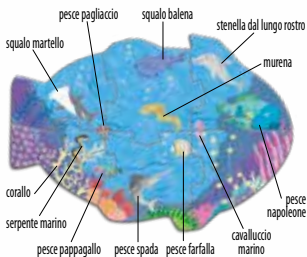
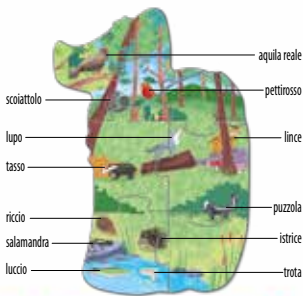
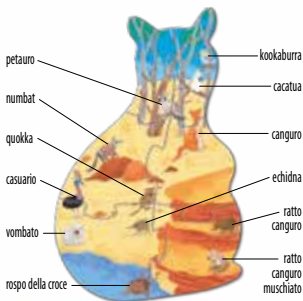
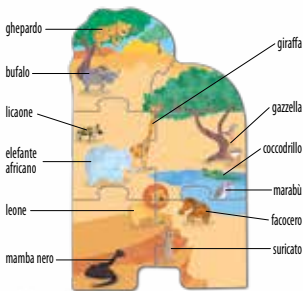
Questo gioco è adatto dai 5 anni in su. In questo caso, ciascun bambino, a turno, pesca un dischetto dal banco: se appartiene al suo ambiente lo guadagna e lo posiziona nello spazio corrispondente, altrimenti lo rimette sul piano di gioco, non necessariamente nella stessa posizione. Vince chi completa per primo la propria cartella-ambiente. In questa modalità i bambini mettono in gioco le abilità di osservazione e memoria.

## **CLASSIFICAZIONE E CONFRONTO**

Collocando gli animali nel proprio ambiente il bambino effettua una attività di classificazione. Il materiale si presta inoltre ad alcuni semplici esercizi di confronto per differenze e somiglianze: ad esempio, si può prendere un dischetto-animale e cercare poi quelli che gli somigliano.

I bambini, aiutati da un adulto, imparano man mano che lince e tigre sono felini e che esistono rettili, anfibi, mammiferi, pesci, uccelli e così via.





## PUZLES DE LOS ANIMALES

Los niños montan 6 grandes puzzles de animales que pertenecen a 6 ambientes diferentes: el león (sabana), el canguro (bosque australiano), el lobo (bosque), el orangután (jungla), el pez payaso (arrecife coralino) y el oso blanco (ambientes fríos del norte).

## COMPOSICIÓN DE LOS AMBIENTES

Los puzzles montados, en el reverso, se convierten en 6 cartones-ambiente. Los niños pueden divertirse colocando las diferentes fichas-animal en el ambiente correspondiente. Esto requiere un gran espíritu de observación: ¡la ficha tiene que coincidir perfectamente con la ilustración del ambiente!

## BABY BINGO

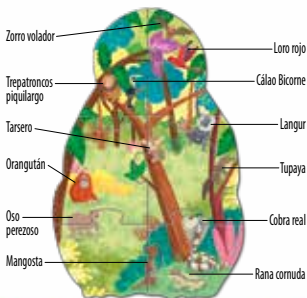
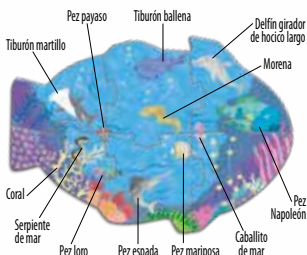
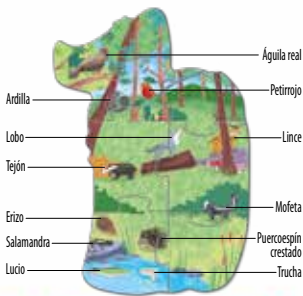
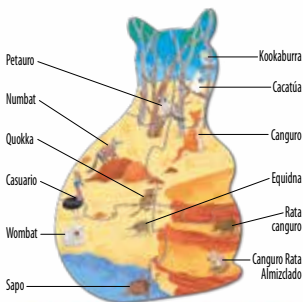
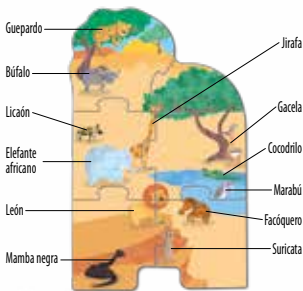
Este juego es adecuado para los más pequeños. Los ambientes se convierten en los cartones del bingo, que se distribuyen entre los niños, mientras que las fichas se colocan boca abajo y esparcidas sobre la superficie de juego. Un niño hace de banco y les da la vuelta a las fichas de una en una: cada ficha se la queda el niño que tenga el cartón-ambiente del animal girado, colocándola en el espacio correspondiente. Gana el primero en completar su cartón-ambiente.

## BINGO SPRINT

Este juego es adecuado a partir de 5 años. En este caso, cada niño, por turnos, roba una ficha del banco: si pertenece a su ambiente, se la queda y la coloca en el lugar correspondiente; de lo contrario, vuelve a colocarla sobre la superficie de juego, no necesariamente en la misma ubicación. Gana el primero en completar su cartón-ambiente. En esta modalidad, los niños ponen en juego las habilidades de observación y memoria.

## CLASIFICACIÓN Y COMPARACIÓN

Al colocar a los animales en su ambiente, el niño realiza una actividad de clasificación. El material se presta, además, a algunos sencillos ejercicios de comparación por diferencias y semejanzas: por ejemplo, se puede coger una ficha-animal y buscar después las que se le parecen. Los niños, con la ayuda de un adulto, aprenden poco a poco que lince y tigre son felinos y que existen reptiles, anfibios, mamíferos, peces, aves, etcétera.



## TIERPUZZLES

Die Kinder setzen 6 große Puzzles zusammen, die Tiere aus 6 verschiedenen Lebensräumen abbilden: den Löwen (Savanne), das Känguru (australisches Buschland), den Wolf (Wald), den Orang-Utan (Dschungel), den Clownfisch (Korallenriff) und den Eisbär (nördliche Polarregionen).

## ZUSAMMENSETZEN DER UMGEBUNGEN

Auf der Rückseite werden die zusammengesetzten Puzzles zu Legekarten mit Umgebungen (Bingo-Karten). Die Kinder können Spaß dabei haben, die verschiedenen Tier-Chips in der entsprechenden Umgebung einzusetzen. Dafür ist eine gute Beobachtungsgabe erforderlich: Die Chips müssen jeweils perfekt zur abgebildeten Umgebung passen!

## BABY-BINGO

Diese Bingo-Variante ist für kleine Kinder geeignet. Die Umgebungen werden zu den Bingo-Karten und unter den Kindern aufgeteilt. Die Chips werden umgedreht auf der Spielfläche verteilt. Ein Kind übernimmt die Bank und zieht einen Chip nach dem anderen: Das Kind, das die Bingo-Karte mit dem Lebensraum des gezogenen Tieres besitzt, gewinnt den jeweiligen Chip und setzt ihn an der entsprechenden Stelle ein. Der Spieler, der seine Bingo-Karte mit Umgebung als Erster vervollständigt, gewinnt.

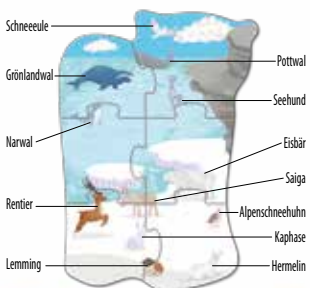
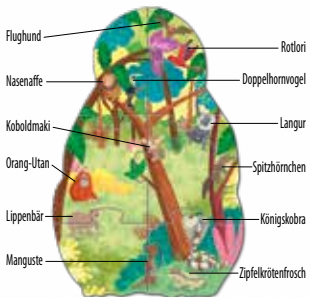
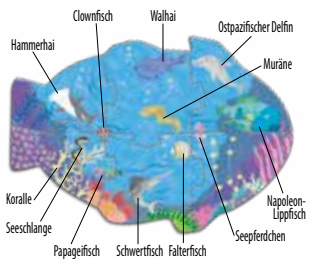
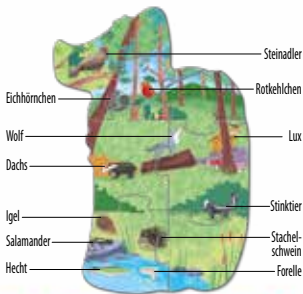
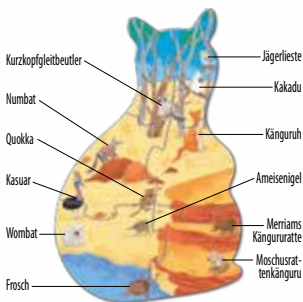
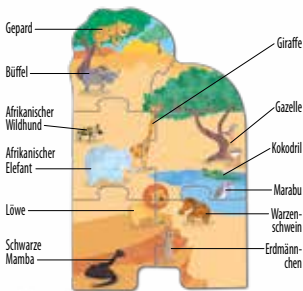
## SPRINT-BINGO

Diese Bingo-Variante ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet. Die Kinder ziehen der Reihe nach je einen Chip bei der Bank: Gehört er zu der Umgebung seiner Bingo-Karte, gewinnt das Kind den Chip und setzt ihn an der entsprechenden Stelle ein. Andernfalls legt es den Chip wieder auf die Spielfläche, jedoch nicht unbedingt an den gleichen Platz. Der Spieler, der seine Bingo-Karte mit Umgebung als Erster vervollständigt, gewinnt. Bei dieser Variante setzen die Kinder ihre Beobachtungs- und Erinnerungsfähigkeit ein.

## KLASSIFIZIEREN UND VERGLEICHEN

Beim Zuordnen der Tiere zu ihrem jeweiligen Lebensraum übt das Kind eine Aktivität der Klassifizierung aus. Außerdem eignet sich das Material auch für ein paar einfache Übungen zum Vergleich von Gemeinsamkeiten und Unterschieden: Man kann zum Beispiel einen Tier-Chip nehmen und dann die Chips suchen, die ihm ähnlich sind.

So lernen Kinder beispielsweise nach und nach mit Hilfe eines Erwachsenen, dass Luchs und Tiger Raubkatzen sind, dass es Reptilien, Amphibien, Säugetiere, Fische und Vögel gibt und so weiter.



## PUZZLE DOS ANIMAIS

As crianças montam 6 grandes puzzles de animais pertencentes a 6 ambientes diferentes: o leão (savana), o canguru (floresta australiana), o lobo (floresta), o orangotango (selva), o peixe-palhaço (barreira de corais) e o urso branco (ambientes frios do Norte).

### COMPOSIÇÃO DOS AMBIENTES

Depois de montados, os puzzles convertem-se, na parte de trás, em 6 cartões-ambiente. As crianças podem divertir-se a colocar os diversos discos de animais no ambiente correspondente. Isto requer um grande espírito de observação: o disco deve coincidir perfeitamente com a ilustração do ambiente!

### BABY BINGO

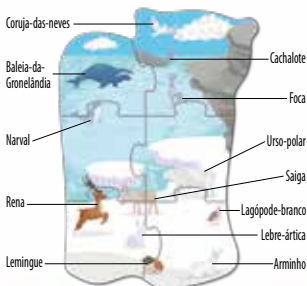
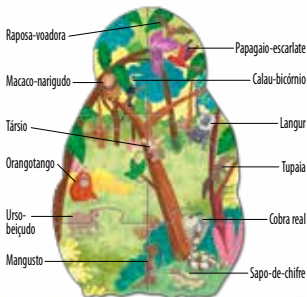
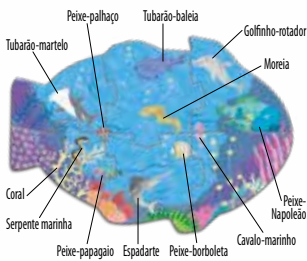
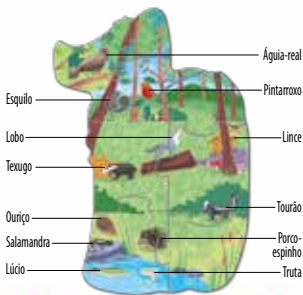
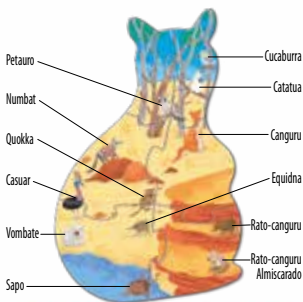
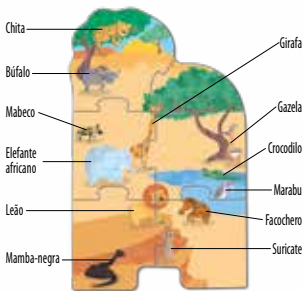
Este jogo é adequado para os mais pequenos. Os ambientes convertem-se nos cartões de bingo que são distribuídos entre as crianças enquanto os discos são colocados virados para baixo e espalhados na superfície de jogo. Uma criança faz de banco e pesca um disco de cada vez: este é ganho pela criança que possui o cartão-ambiente do animal retirado, posicionando-o no espaço correspondente. Ganha quem completar primeiro o seu cartão-ambiente.

### BINGO SPRINT

Este jogo é adequado para maiores de 5 anos. Neste caso, cada criança, à vez, pesca um disco: se pertencer ao seu ambiente, ganha-o e posiciona-o no espaço correspondente, caso contrário, volta a colocá-lo na superfície de jogo, não necessariamente na mesma posição. Ganha quem completar primeiro o seu cartão-ambiente. Nesta modalidade, as crianças devem pôr em jogo as aptidões de observação e memória.

### CLASSIFICAÇÃO E COMPARAÇÃO

Colocando os animais no seu ambiente, a criança efetua uma atividade de classificação. Além disso, o material é adequado para alguns simples exercícios de comparação quanto a diferenças e semelhanças: por exemplo, pode agarrar-se num disco-animais e procurar em seguida aqueles que se assemelham. As crianças, ajudadas por um adulto, aprendem como o lince e o tigre são felinos e que existem répteis, anfíbios, mamíferos, peixes, aves e assim por diante.



## تفاز الحيوانات

يعد الأطفال تشكيل 6 أفعال الكبيرة من الحيوانات و الخاصة بـ 6 بيئات مختلفة : الأسد ، السافانا ، الكنغر (الأدغال الأسترالية) ، الذئب (الغابة) ، إنسان الغاب (الغابة) ، أسماك ، المهرج (الشعاب المرجانية) ، و الدب الأبيض (البيئات الشمالية الباردة)

## تكوين البيئات

الأفعال المركبة ، على ظهرها ، تصبح 6 مجلدات البيئة. يمكن للأطفال الاستماع بوضع أقرص الحيوانات المختلفة في البيئة المناسبة . يتطلب ذلك ريجاً رائعة من الملاحظة: يجب أن يتطابق القرص تماماً مع صورة البيئة ! هم يتعلمون أبهى العديد من أسماء الحيوانات ويربطونها ببيئتهم.

## تومبولا بابي (التصقار)

هذه اللعبة مناسبة للأطفال. تصيح البيئات بطاقات التومبولا التي يتم توزيعها بين الأطفال بينما يتم تغطية الأقرص وتنتشر على لوحة اللعبة. يعمل الطفل كمقعد ويرسم قرصاً واحداً في كل مرة: يتم الحصول عليه من قبل الطفل الذي يملك بطاقة البيئة الخاصة بالحيوان المستخرج ، ويضعه في المكان المناسب . الفائز هو الذي يكمل بطاقته للبيئة أولاً

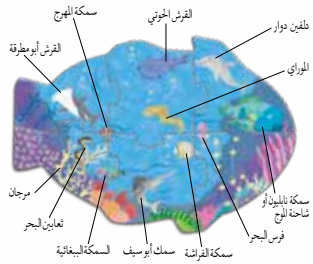
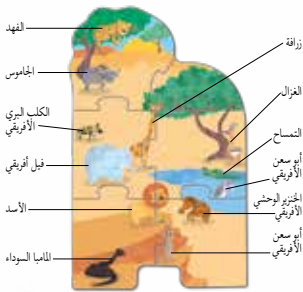
## تومبولا سيرينيت (سريعة)

هذه اللعبة مناسبة للصفار من 5 سنوات . في هذه الحالة ، يسحب كل طفل قرصاً من المقعد: إذا كان ينتمي إلى بيئته ، فإنه يحصل عليه ويضعه في مكانه المناسب ، وبالعكس يعيده إلى سطح اللعب ، وليس بالضرورة في نفس الوضع. الفائز هو الذي يكمل بطاقة . البيئة أولاً. بهذه الطريقة ، يستخدم الأطفال مهارات الملاحظة والذاكرة

## التصنيف والمقارنة

يوضع الحيوانات في بيئتها ، يقوم الطفل بنشاط التصنيف. هذه العادة مفيدة أيضاً في بعض تمارين المقارنة البسيطة للاختلافات والتشابهات: المثال ، يمكنك أخذ قرصاً لحيوان ثم البحث عن تلك التي تشبهه الأطفال ، بمساعدة شخص بالغ ، يتعلمون أن الوشق والنمر هم الماكرون وأن هناك زواحف وبرمائيات ونباتات وأسماك وطيور إلخ





## DIERENPUZZEL

De kinderen kunnen 6 grote puzzels samenstellen van dieren die toebehoren aan 6 verschillende leefomgevingen: de leeuw (savanne) de kangeroe (de struikgewassen van Australië) de wolf (bossen), orang-oetang (jungle), de clownvis (koraalrif), en de witte beer (koude leefomgevingen in het noorden).

## SAMENSTELLING VAN DE OMGEVINGEN

De voltooide puzzels vormen, aan de achterkant, 6 omgevingskaarten. De kinderen kunnen zich vermaken door het samenvoegen van de verschillende dieren die op de schijfjes staan aan de bijbehorende leefomgevingen. Hetgeen een groot gevoel van observatie vraagt: het schijfje moet perfect overeenkomen met de afbeelding van de omgeving!

## BABY BINGO

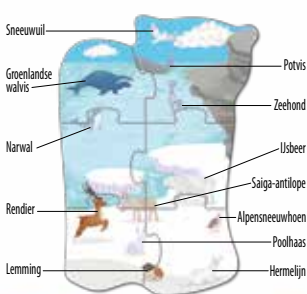
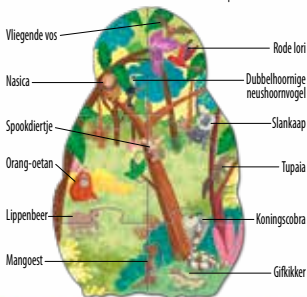
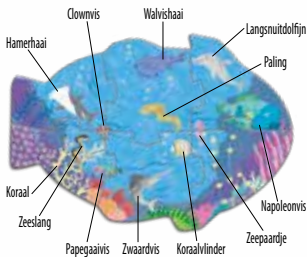
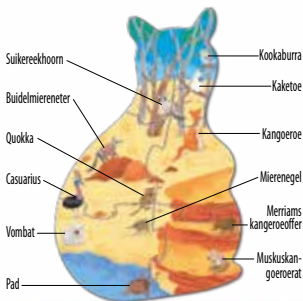
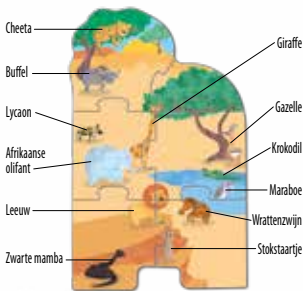
Dit spel is geschikt voor de allerkleinsten. De leefomgevingen vormen de kaarten van het Bingospel en worden onder de kinderen verdeeld terwijl de schijfjes op de kop, over het speelvlak worden verspreid. Één kind fungeert als bank en pakt één schijfje tegelijk: deze wordt gegeven aan het kind dat de kaart bezit, waarop de leefomgeving van het dier dat op het omgedraaide schijfje staat, en legt deze in de corresponderende ruimte. Diegene die als eerste zijn of haar omgevingskaart vol heeft, wint het spel.

## BINGO SPRINT

Dit spel is geschikt vanaf 5 jaar en ouder. In dit geval, moet ieder kind ombeurten een schijfje van de bank nemen: als het passend is bij de leefomgeving mag hij of zij het schijfje behouden en deze plaatsen bij de corresponderende ruimte. Is het niet passend, dan wordt het schijfje teruggelegd op het speelvlak, niet noodzakelijkerwijs op dezelfde plek. Het kind dat als eerste zijn of haar omgevingskaart vol heeft, wint het spel. Op deze wijze wordt er in het spel gebruik gemaakt van de observatie- en geheugenvaardigheden van de kinderen.

## INDELEN EN VERGELIJKING

Door het koppelen van de dieren aan hun eigen leefomgeving voert het kind een activiteit uit waarbij het moet indelen in klassen. De materialen lenen zich er bovendien voor om een aantal simpele vergelijkingsoefeningen van verschillen en overeenkomsten uit te voeren: bijvoorbeeld, men kan een schijfje met een dier nemen en dan die dieren zoeken die daar op lijken. De kinderen leren gaandeweg met behulp van een volwassene dat lynxen en tijgers tot de katachtigen behoren en dat er daarnaast ook reptielen, amfibieën, zoogdieren, vissen en vogels bestaan.



## ПАЗЛЫ С ЖИВОТНЫМИ

6 больших пазлов с животными, обитающими в 6 разных средах, среди которых лев (саванна), кенгуру (австралийская чаща), волк (лес), орангутан (джунгли), рыба-клоун (коралловый риф) и белый медведь (холодная северная часть планеты).

### СБОРКА СРЕДЫ ОБИТАНИЯ

Оборотная сторона 6 собранных пазлов становится игровым полем с изображением среды обитания. В ходе игры дети размещают круглые жетоны с изображением животных в зависимости от их среды обитания. Для этого им следует сосредоточить все свое внимание на жетонах, ведь они должны идеально подойти к изображенной среде обитания!

### ДЕТСКОЕ БИНГО

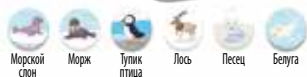
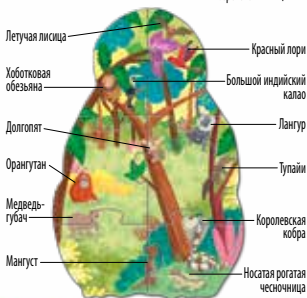
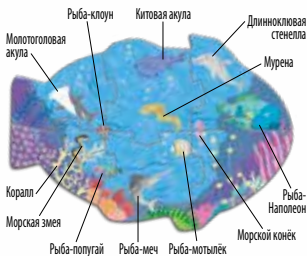
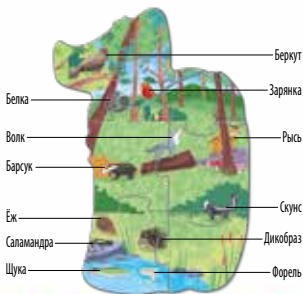
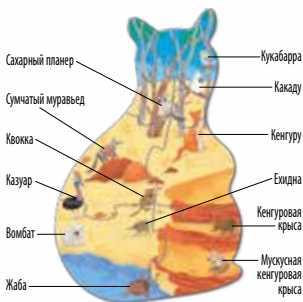
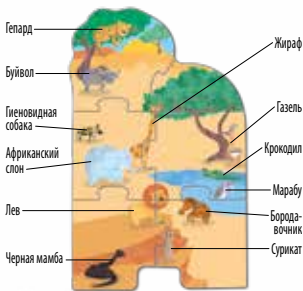
Данная игра подходит для самых маленьких игроков. Карточки со средой обитания становятся игровыми полями для игры в бинго. Они раздаются детям, а круглые жетоны в закрытом виде раскладываются на игровой поверхности. Один из игроков становится водящим и вытягивает по одному жетону. Вытянутый жетон забирает себе игрок, у которого находится игровое поле - среда обитания с изображением вытянутого животного, и вставляет его в соответствующее отверстие. Побеждает игрок, первым заполнивший все свое игровое поле - среду обитания.

### БИНГО "СПРИНТ"

Данная игра подходит для детей в возрасте от 5 лет и старше. Каждый игрок поочередно вытягивает по одному круглому жетону и вставляет его в соответствующее отверстие, в противном случае, он выкладывает его на игровую поверхность, не обязательно на то же место. Побеждает игрок, первым заполнивший все свое игровое поле - среду обитания. Данный игровой режим способствует развитию у детей памяти и навыков наблюдения.

### КЛАССИФИКАЦИЯ И СРАВНЕНИЕ

Размещая животных в зависимости от среды обитания, ребенок выполняет классификационную работу. Игровой материал также может использоваться для выполнения простых сравнительных упражнений на выявление сходств и различий. Например, круглый жетон может использоваться в виде исходного изображения для поиска животных, похожих на животное на жетоне. Дети с помощью взрослого начинают понимать, что рысь и тигр относятся к семейству кошачьих и что существуют различные классы животных, такие как рептилии, земноводные, рыбы, птицы и т.д.



## PUZZLE ZE ZWIERZĘTAMI

Dzieci układają 6 dużych puzzli ze zwierzętami zamieszkującymi 6 różnych środowisk: lwem (sawanna), kangurem (busz australijski), wilkiem (las), orangutanem (dżungla), błazenkiem (rafa koralowa) i białym niedźwiedziem (zimne środowisko północne).

## UŁOŻENIE ŚRODOWISK

Puzzle na odwrocie tworzą 6 plansz- środowisk. Dzieci mogą się bawić umieszczając poszczególne krążki zwierząt w odpowiednim środowisku. Wymaga to dużego zmysłu obserwacji: krążek musi idealnie pasować do ilustracji środowiska!

## BABY BINGO

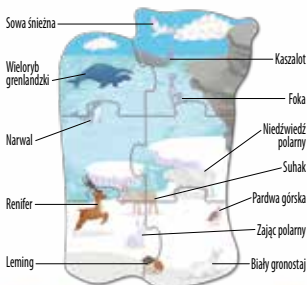
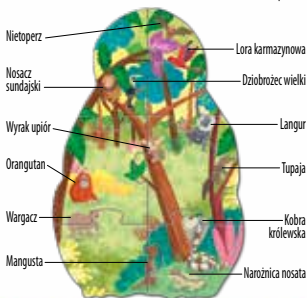
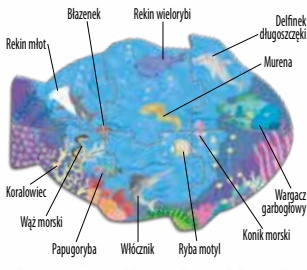
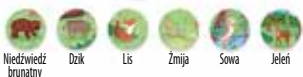
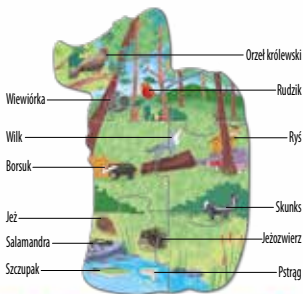
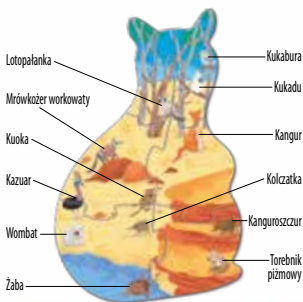
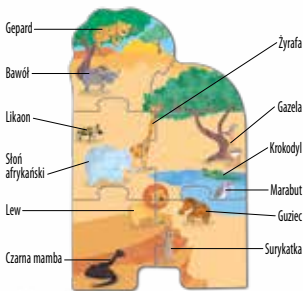
Ta gra nadaje się dla najmłodszych. Środowiska stają się planszami do gry bingo, które należy rozdać między dzieci, podczas gdy krążki należy umieścić zakryte i rozrzucone na płaskiej powierzchni do gry. Jedno dziecko jest wywoływaczem i losuje po jednym krążku: zdobywa go to dziecko, które posiada planszę- środowisko wyciągniętego zwierzęcia, umieszczając go w odpowiednim miejscu. Wygrywa ten, kto jako pierwszy skompletuje swoją planszę- środowisko.

## BINGO SPRINT

Ta gra nadaje się dla dzieci od 5 roku życia. W tym przypadku każde dziecko po kolei ciągnie jeden krążek od wywoływacza: jeśli należy on do jego środowiska, zdobywa go i umieszcza w odpowiednim miejscu, w przeciwnym razie odkłada go z powrotem na płaszczyźnie do gry, niekoniecznie w tej samej pozycji. Wygrywa ten, kto jako pierwszy skompletuje swoją planszę- środowisko. W tym sposobie gry dzieci angażują swoje umiejętności obserwacji i pamięć.

## KLASYFIKACJA I PORÓWNANIE

Umieszczając zwierzęta w ich środowisku, dziecko dokonuje klasyfikacji. Materiał ten nadaje się również do kilku prostych ćwiczeń na porównywanie poprzez wskazanie różnic i podobieństw: na przykład, można wybrać jeden krążek- zwierzę, a następnie szukać tych, które są do niego podobne. Dzieci, z pomocą dorosłego, uczą się stopniowo, że ryś i tygrys to koty i że istnieją gady, płazy, ssaki, ryby, ptaki i tak dalej.



## ΠΑΖΛ «ΖΩΑ»

Τα παιδιά συναρμολογούν 6 μεγάλα παζλ με ζώα που ανήκουν σ 6 διαφορετικά περιβάλλοντα: λιοντάρι (σαβάννα), καγκουρό (αυστραλιανό δάσος), λύκος (δάση), ουρακοτάγκος (ζούγκλα), ψάρι-κλόουν (κοραλλιογενής ύφαλος), και πολική αρκούδα (κρύα κλίματα του βορά).

### ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ

Τα συναρμολογημένα παζλ στο πίσω μέρος γίνονται κάρτες περιβάλλοντος. Τα παιδιά ψυχαγωγούνται τοποθετώντας τα διάφορα δισκάκια-ζώα στο αντίστοιχο περιβάλλον. Αυτό απαιτεί έντονη παρατηρητικότητα: το δισκάκι πρέπει να ταιριάζει πλήρως με την απεικόνιση του περιβάλλοντος!

### ΤΟΜΠΟΛΑ BABY

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για μικρά παιδιά. Τα περιβάλλοντα γίνονται κάρτες της τόμπολας που διανέμονται στα παιδιά ενώ τα δισκάκια τοποθετούνται ανάποδα και διασκορπισμένα στην επιφάνεια παιχνιδιού. Ένα παιδί αναλαμβάνει τη διανομή και βγάζει ένα δισκάκι κάθε φορά: το παιδί που έχει την κάρτα-περιβάλλον του ζώου που απεικονίζεται στο δισκάκι που βγήκε, κερδίζει το δισκάκι και το τοποθετεί στον αντίστοιχο χώρο. Κερδίζει το παιδί που συμπληρώνει πρώτα την κάρτα-περιβάλλον του.

### ΤΟΜΠΟΛΑ ΣΠΡΙΝΤ

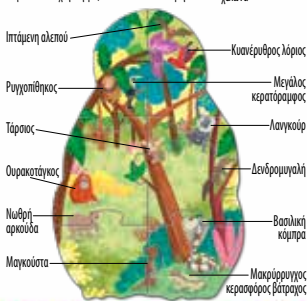
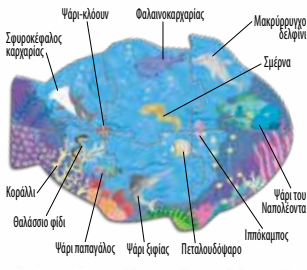
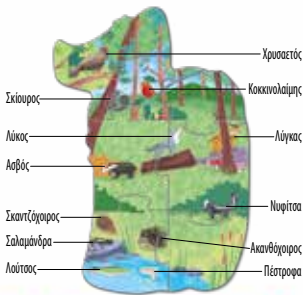
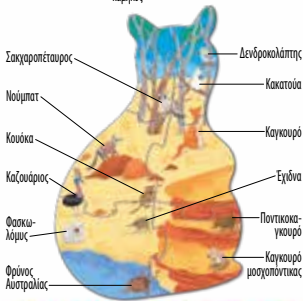
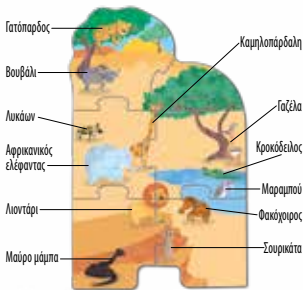
Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για παιδιά 5 ετών και άνω. Στην περίπτωση αυτή, κάθε παιδί, με τη σειρά, παίρνει ένα δισκάκι από το παιδί που κάνει τη διανομή: εάν το δισκάκι ανήκει στο περιβάλλον του, το κερδίζει και το τοποθετεί στον αντίστοιχο χώρο, αλλιώς το επανατοποθετεί πάνω στην επιφάνεια παιχνιδιού, όχι απαραίτητα στην ίδια θέση. Κερδίζει το παιδί που συμπληρώνει πρώτα την κάρτα-περιβάλλον του. Σε αυτή την εκδοχή παιχνιδιού, τα παιδιά βάζουν σε πράξη τις ικανότητες παρατηρητικότητας και μνήμης.

### ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΚΑΙ ΣΥΓΚΡΙΣΗ

Τοποθετώντας τα ζώα στο περιβάλλον τους, το παιδί διεξάγει μια δραστηριότητα ταξινόμησης. Το υλικό προσφέρεται επίσης και για ορισμένες απλές ασκήσεις σύγκρισης για τον εντοπισμό διαφορών και ομοιοτήτων: για παράδειγμα, μπορεί το παιδί να πάρει ένα δισκάκι-ζώο και να αναζητήσει εκείνα που του μοιάζουν.

Τα παιδιά, με τη βοήθεια ενός ενήλικα, μαθαίνουν σιγά σιγά ότι ο λύγκας και η τίγρη είναι αιλουροειδή, και ότι υπάρχουν είδη όπως ερπετά, αμφίβια, θηλαστικά, ψάρια, πουλιά και ούτω καθεξής.





**PUZZLE ZVÍŘÁTEK**

Děti skládají 6 velkých puzzle zvířátek, která patří do 6 různých prostředí: lev (savana), klokan (australská houština), vlk (lesy), orangutan (džungle), klaun očkatý (korálový útes) a bílý medvěd (chladné severní prostředí).

**SKLÁDÁNÍ PROSTŘEDÍ**

Ze složených puzzle na zadní straně se stane 6 karet prostředí. Děti se mohou bavit umísťováním různých koleček - zvířátko do odpovídajícího prostředí. To vyžaduje velkou dávku pozorovacích schopností: kolečko musí dokonale zapadnout do obrázku prostředí!

**BABY BINGO**

Tato hra je vhodná pro nejmenší. Prostředí se stávají kartami binga. Tyto karty dětem rozdáme, zatímco kolečka otočíme obrázkem dolů a rozložíme na herní ploše. Jedno předem určené dítě vybírá pokaždé jedno kolečko. Toto kolečko získává ten, kdo má kartičku prostředí vybraného zvířátka a umístí ho do odpovídajícího prostoru. Vítězem je ten, kdo jako první dokončí svou kartu prostředí.

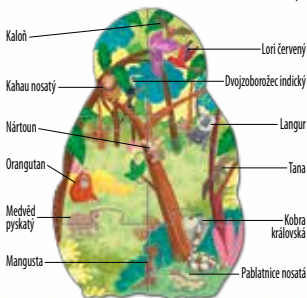
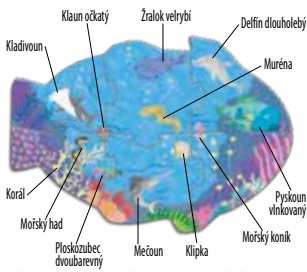
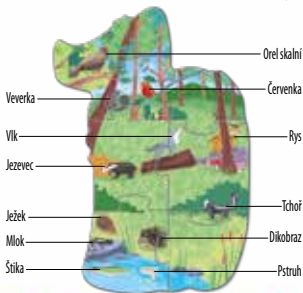
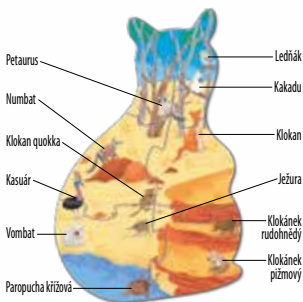
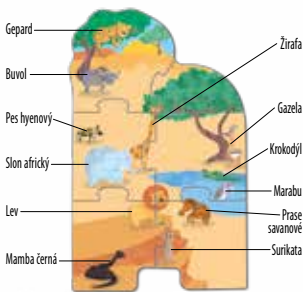
**BINGO SPRINT**

Tato hra je vhodná pro děti od 5 let. V této variantě si každé dítě, když je na řadě, vybere kolečko z hrací plochy. Pokud patří do jeho prostředí, získává jej a umístí ho do odpovídajícího prostoru. V opačném případě jej vrátí zpět na hrací plochu, ne nutně do stejné pozice. Vítězem je ten, kdo jako první dokončí svou kartu prostředí. V této variantě zapojují děti své dovednosti pozorování a paměti.

**TŘÍDĚNÍ A POROVNÁVÁNÍ**

Umístěním zvířátek do jejich prostředí provádí dítě klasifikační činnost. Materiál se také hodí na jednoduché procvičování porovnání rozdílů a podobností: například lze vzít kolečko zvířátka a poté vyhledat další, která se mu podobají.

Děti, kterým pomáhá dospělý, se postupně učí, že rys a tygr jsou kočkovité šelmy a že existují plazi, obojživelníci, savci, ryby, ptáci atd.



# NOTES

A series of horizontal dashed lines for writing notes.









**lifelong playing, lifelong learning!**