

# little ASSOCIATION



2½ - 5  
ans  
years  
años  
Jahre



# little ASSOCIATION

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект

X 30



## F Règle du jeu

littleASSOCIATION

**Age** : de 2,5 à 5 ans

2 à 4 joueurs

**Durée** : 10 mn

### Contenu :

3 animaux (1 lapin, 1 grenouille, 1 vache)

3 cartes univers (le potager, la mare, le pré)

30 cartes éléments appartenant aux 3 univers



### Univers du lapin : le potager

La carotte

La salade

Le hérisson

L'escargot

L'arrosoir

Le râteau

L'épouvantail

Le lapin

Le panier

La tomate



### Univers de la grenouille : la mare

Le jonc

Le papillon

Le canard

La grenouille

La libellule

Le poisson

La tortue

Le caneton

Le héron

La barque



### Univers de la vache : le pré

L'abreuvoir

La pomme

La cloche

La barrière

L'oiseau

Le coquelicot

Le pot à lait

La vache

La ruche

L'abeille



---

## Préparation :

Le lapin, la vache, la grenouille ainsi que les 3 cartes univers sont positionnés au centre de la table.

Les 30 cartes sont mélangées et posées en tas au centre de la table ; elles constituent la pioche.

## Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur retourne une carte de la pioche.

Tous les enfants regardent alors cette carte et tente de découvrir à quel univers celle-ci appartient. Une fois qu'ils ont découvert de quel univers cet élément est issu, ils s'empresent de saisir l'animal correspondant et le pose sur l'univers adéquat.

Le 1<sup>er</sup> joueur à poser le bon animal, gagne la carte retournée.

*(Ex : la carte retournée est le poisson. Le poisson fait partie de l'univers de la grenouille : la mare. Le plus rapide à poser la grenouille sur la carte « univers mare » gagne la carte « poisson ».)*

Si un joueur se trompe, il remet sous la pioche une carte précédemment gagnée. (S'il n'en possède pas encore, alors rien ne se passe).

Puis le joueur placé à la gauche du plus jeune, retourne une nouvelle carte et la partie reprend.

## Qui gagne ?

Selon la durée de jeu souhaitée, on pourra décider en début de partie que le gagnant sera :

- le joueur ayant gagné le plus de cartes lorsque la pioche est épuisée,
- ou le premier joueur à totaliser 5 cartes.

**Age:** from 2,5 to 5 years  
2 to 4 players  
**Game time:** 10 mins



**Contents:**

3 animals (1 rabbit, 1 frog, 1 cow)  
3 universe cards (the vegetable garden, the pond, the meadow)  
30 element cards belonging to the 3 universes

**Rabbit universe:  
the vegetable garden**

The carrot  
The lettuce  
The hedgehog  
The snail  
The watering can  
The rake  
The scarecrow  
The rabbit  
The basket  
The tomato



**Frog universe:  
the pond**

The rush  
The butterfly  
The duck  
The frog  
The dragonfly  
The fish  
The tortoise  
The duckling  
The heron  
The boat



**Cow universe:  
the meadow**

The trough  
The apple  
The bell  
The fence  
The bird  
The poppy  
The milk can  
The cow  
The hive  
The bee



---

### **Preparation:**

The rabbit, cow and frog and the 3 universe cards are placed in the centre of the table.

The 30 cards are shuffled and placed in a pile in the centre of the table; they represent the stack.

### **Game proceedings:**

The youngest player turns over a card from the stack.

All the children look at this card and discover to which universe it belongs.

Once they have discovered what universe this element comes from, they hurry to grab the corresponding animal and place it on the suitable universe.

The 1st player to put down the right animal wins the turned over card.

*(E.g.: the turned over card is the fish. The fish is part of the frog universe: the pond. The quickest to play his frog on the «pond universe» card wins the «fish» card.)*

If a player gets it wrong, he puts a previously won card beneath the stack. (If he doesn't yet have any, nothing happens).

Then the player to the left of the youngest player turns over a new card and the game continues. And so on.

### **Who wins?**

Depending on the desired game time, you can decide at the beginning of the game that the winner will be:

- the player who has won the most cards when there are no more cards in the stack,
- or the first player to have won 5 cards.

## D Die Spielregeln

littleASSOCIATION

**Alter:** 2,5 bis 5 Jahre

2 bis 4 Spieler

**Spieldauer:** 10 min

### Inhalt:

3 Tiere (1 Kaninchen, 1 Frosch, 1 Kuh)

3 Universum-Karten (Garten, Teich, Wiese)

30 Karten mit Elementen, die zu den 3 Universen gehören



### Das Universum des Kaninchens: der Garten

Die Karotte

Der Salat

Der Igel

Die Schnecke

Die Gießkanne

Die Harke

Die Vogelscheuche

Das Kaninchen

Der Korb

Die Tomate



### Das Universum des Frosches: der Teich

Das Schilfrohr

Der Schmetterling

Die Ente

Der Frosch

Die Libelle

Der Fisch

Die Schildkröte

Der Entenküken

Der Reiher

Das Boot



### Das Universum der Kuh: die Wiese

Die Tränke

Der Apfel

Die Glocke

Das Gatter

Der Vogel

Der Klatschmohn

Die Milchkanne

Die Kuh

Der Bienenstock

Die Biene



---

## Vorbereitung:

Kaninchen, Kuh und Frosch sowie die drei Universum-Karten werden in die Tischmitte gelegt.

Die 30 Karten werden gemischt und auf einem Haufen in die Tischmitte gelegt. Sie sind der Kartenstock.

## Spielablauf:

Der jüngste Spieler deckt eine Karte aus dem Kartenstock auf.

Alle Kinder sehen sich die Karte an und versuchen herauszufinden, zu welchem Universum sie gehört. Haben sie das Universum herausgefunden, nehmen sie schnell das dazu passende Tier und setzen es auf das betreffende Universum.

Der Spieler, der zuerst das richtige Tier setzt, gewinnt die aufgedeckte Karte.

*(Beispiel: Die aufgedeckte Karte ist ein Fisch. Der Fisch gehört zum Universum des Froschs, dem Teich. Wer zuerst den Frosch auf die Karte „Universum Teich“ setzt, gewinnt die Fisch-Karte.)*

Irrt sich ein Spieler, legt er eine seiner vorher gewonnenen Karten in den Kartenstock zurück (hat er noch keine gewonnenen Karten, passiert gar nichts).

Dann ist der Spieler links neben dem jüngsten Spieler an der Reihe und deckt eine neue Karte auf und das Spiel geht weiter. Und so weiter.

## Wer gewinnt?

Je nach der gewünschten Spieldauer kann vor Spielbeginn festgelegt werden,

- dass der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten gewinnt, wenn der Kartenstock aufgebraucht ist
- **oder** dass der Spieler Sieger ist, der zuerst 5 Karten gewonnen hat.



**Leeftijd:** 2,5 tot 5 jaar

2 tot 4 spelers

**Duur van het spelletje:** 10 min.

**Inhoud:**

3 dieren (1 konijn, 1 kikker, 1 koe)

3 omgevingskaarten (de moestuin, de vijver, de wei)

30 kaarten met elementen die in de 3 omgevingen passen



**Omgeving van het konijn: de moestuin**

- De wortel
- De slakrop
- De egel
- De slak
- De gieteer
- De hark
- De vogelverschrikker
- Het konijn
- De mand
- De tomaat



**Omgeving van de kikker: de vijver**

- De rietstengel
- De vlinder
- De eend
- De kikker
- De libel
- De vis
- De schildpad
- Het jong eendje
- De reiger
- Het bootje



**Omgeving van de koe: de wei**

- De drinkbak
- De appel
- De koebel
- Het hek
- De vogel
- De klaproos
- De melkemmer
- De koe
- De bijenkorf
- De bij



---

## Vorbereiding:

Het konijn, de koe en de kikker, plus de drie omgevingskaarten, worden midden op tafel gelegd.

De 30 kaarten met elementen worden geschud en worden op elkaar midden op tafel gelegd; dit is het stapeltje.

## Verloop van het spel:

De jongste speler draait een kaart van het stapeltje om. Alle kinderen bekijken deze kaart en proberen te bedenken bij welke omgeving het element hoort dat op deze kaart staat. Als ze dat eenmaal ontdekt hebben, pakken ze gauw het dier dat met deze omgeving overeenkomt en zetten het op de juiste omgevingskaart.

De speler die als eerste het juiste dier geplaatst heeft, wint de omgedraaide kaart.

*(Voorbeeld: Op de omgedraaide kaart staat een vis. De vis maakt deel uit van de omgeving van de kikker, dat wil zeggen de vijver. Degene die als eerste zijn kikker op de omgevingskaart van de vijver geplaatst heeft, wint de kaart met de vis erop.)*

Als een speler zich vergist, moet hij een eerder gewonnen kaart onderop het stapeltje leggen. (Als hij nog niets gewonnen heeft, gebeurt er niets).

Vervolgens draait de speler die links van de jongste speler zit een nieuwe kaart om en het spelletje gaat op dezelfde manier verder.

## Wie wint?

Al naargelang de gewenste speeltijd kan men van te voren afspreken dat de winnaar is:

- de speler die de meeste kaarten gewonnen heeft als het stapeltje op is;
- of de speler die als eerste vijf kaarten gewonnen heeft.

## E Reglas del juego

littleASSOCIATION

**Edad:** de 2,5 a 5 años

De 2 a 4 jugadores

**Duración de la partida:** 10 mn

### Contenido:

3 animales (1 conejos, 1 ranas, 1 vaca)

3 cartas universo (el huerto, la charca, el prado)

30 cartas elementos pertenecientes a los 3 universos



### Universo del conejo: el huerto

La zanahoria  
La lechuga  
El erizo  
El caracol  
La regadera  
El rastrillo  
El espantapájaros  
El conejo  
La cesta  
El tomate



### Universo de la rana: la charca

El junco  
La mariposa  
El pato  
La rana  
La libélula  
El pez  
La tortuga  
El patito  
La garza  
La barca



### Universo de la vaca: el prado

El abrevadero  
La manzana  
El campanario  
La barrera  
El pájaro  
La amapola  
La lechera  
La vaca  
La colmena  
La abeja



---

## Preparación:

Los tres animales (el conejo, la vaca y la rana) y las 3 cartas universo se posicionan en el centro de la mesa.

Las 30 cartas se mezclan y se colocan apiladas en el centro de la mesa; constituyen el mazo.

## Desarrollo del juego:

El jugador más joven gira una carta del mazo.

Todos los niños miran entonces esta carta e intentan descubrir a qué universo pertenece. Una vez que han descubierto de qué universo procede este elemento, se apresuran en coger el animal correspondiente y lo colocan en el universo adecuado.

El primer jugador en colocar el animal correcto, gana la carta girada.

*(Ej: la carta girada es el pez. El pez forma parte del universo de la rana: la charca. El más rápido en colocar su rana en la carta «universo charca» gana la carta «pez».)*

Si un jugador se equivoca, vuelve a colocar bajo el mazo una carta ganada anteriormente. (Si todavía no tiene, entonces no pasa nada).

Luego el jugador situado a la izquierda del más joven gira una nueva carta y se reanuda la partida. Y así sucesivamente.

## ¿Quién gana?

Según la duración de juego deseada, se podrá decidir al principio de la partida que el ganador será:

- el jugador que ha ganado más cartas cuando el mazo se haya agotado.
- o el primer jugador en ganar 5 cartas.

## 1 Regolamento del gioco

littleASSOCIATION

**Età:** da 2,5 a 5 anni

Da 2 a 4 giocatori

**Durata della partita:** 10 minuti



### **Contenuto:**

3 animali (1 coniglio, 1 rana, 1 mucca)

3 carte universo (l'orto, lo stagno, il prato)

30 carte di elementi appartenenti ai 3 universi

### **Universo coniglio: l'orto**

La carota

L'insalata

Il riccio

La lumaca

L'innaffiatoio

Il rastrello

Lo spaventapasseri

Il coniglio

La cesta

Il pomodoro



### **Universo rana: lo stagno**

La canna

La farfalla

L'anatra

La rana

La libellula

Il pesce

La tartaruga

L'anatracolo

L'airone

La barca



### **Universo mucca: il prato**

L'abbeveratoio

La mela

Il campanaccio

Lo steccato

L'uccello

Il papavero

La lattiera

La mucca

L'alveare

L'ape



---

## Preparazione:

Le carte coniglio, mucca e rana e le 3 carte universo vengono messe a centro tavolo.

Le 3 carte universo sono posizionate a centro tavolo. Le 30 carte vengono mescolate e messe a centro tavolo, costituendo il mucchio da cui pescare.

## Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane gira una carta del mucchio da cui pescare. Tutti i bambini guardano questa carta e tentano di scoprire a quale universo appartenga. Una volta scoperto da quale universo proviene la carta, si affretteranno a prendere l'animale corrispondente e a collocarlo nell'universo giusto.

Il primo giocatore che mette l'animale nell'universo giusto, vince la carta girata.

*(Es.: la carta girata è il pesce. Il pesce fa parte dell'universo della rana, cioè lo stagno. Il giocatore più veloce a posare la propria rana sulla carta «universo stagno» vince la carta «pesce».)*

Se un giocatore si sbaglia, rimette sotto il mucchio una delle carte precedentemente vinte. (Se ancora non ha vinto carte, non succede nulla).

Quindi, il giocatore che si trova a sinistra del giocatore più giovane, gira un'altra carta, la partita continua, e così via.

## Chi vince?

A seconda della durata di gioco desiderata, si potrà decidere a inizio partita che il vincitore sarà:

- il giocatore che avrà vinto il maggior numero di carte quando il mazzo da cui pescare sarà esaurito.
- **oppure** il primo giocatore che avrà vinto 5 carte.

## P Regras do jogo

littleASSOCIATION

**Idade :** dos 2,5 aos 5 anos

2 a 4 jogadores

**Duração do jogo:** 10 m



### Conteúdo:

3 animais (1 coelho, 1 rã, 1 vaca)

3 cartas do universo (da horta, pântano, do prado)

30 cartas elementos que pertencem aos 3 universos

### Universo do coelho:

#### A horta

A cenoura

A salada

O ouriço

O caracol

O ouriço

O ancinho

O espantalho

O coelho

A bandeira

O tomate



### Universo da rã:

#### O pântano

O junco

A borboleta

O pato

A rã

A libelinha

O peixe

A tartaruga

O patinho

A garça-real

A barca



### Universo da vaca:

#### O prado

O bebedouro

A maçã

O sino

A barreira

O pássaro

A papoila

O jarro de leite

A vaca

A colmeia

A abelha



---

## Preparação :

O coelho, a vaca e a rã bem como as 3 cartas universo são colocadas no centro da mesa.

As 30 cartas são baralhadas e dispostas num monte no centro da mesa; estas constituem o baralho

## Desenrolar do jogo:

O jogador mais novo vira uma carta do baralho.

Todas as crianças vêm então essa carta e tentam descobrir a que universo esta pertence. Uma vez descoberto a que universo pertence, as crianças apressam-se a pegar no animal correspondente e colocá-lo no universo adequado.

O 1º jogador a colocar o animal correcto, ganha a carta virada.

*(Ex : a carta virada era o peixe, o peixe faz parte do universo da rã: o pântano. O mais rápido a colocar a rã sobre a carta universo marinho ganha a carta do «peixe».)*

Se um jogador se enganar, devolve ao baralho uma carta ganha anteriormente. (se ainda não tem nenhum, então nada acontece).

Depois o jogador à esquerda do mais novo, devolve uma nova carta e a partida é retomada. E assim sucessivamente.

## Quem ganha ?

De acordo com a duração pretendida do jogo, poder-se-á decidir logo no início do jogo que o vencedor será:

- o jogador que tiver ganho o maior número de cartas logo que o baralho é esgotado.
- ou o primeiro jogador que tiver ganho 5 cartas.



**Alder:** fra 2,5 til 5 år

2 til 4 deltagere

**Spillets varighed:** 10 minutter

**Indhold:**

3 dyr (1 kanin, 1 frø, 1 ko)

3 universkort (køkkenhave, dam, mark)

30 kort med elementer, der hører til de 3 universer



**Kaninens univers:  
køkkenhaven**

Gulerod  
Salat  
Pindsvin  
Snegl  
Vandkande  
Rive  
Fugleskræmsel  
Kanin  
Kurv  
Tomat



**Frøens univers:  
dammen**

Siv  
Sommerfugl  
And  
Frø  
Guldsmed  
Fisk  
Skildpadde  
Ælling  
Hejre  
Robåd



**Koens univers:  
marken**

Drikkebrug  
Æble  
Klokke  
Indhegning  
Fugl  
Valmue  
Mælkeunge  
Ko  
Bikube  
Bi



---

## Forberedelse:

Kaninen, koen, frøen og de 3 kort lægges midt på bordet.

De 30 kort blandes og lægges i en bunke midt på bordet. Det er bunken.

## Spilleets gang:

Den yngste spiller vender et kort fra bunken.

Alle spillerne ser på dette kort og forsøger at finde ud af, hvilket univers det hører til. Når de har fundet ud af hvilket univers dette element hører til, skynder de sig at tage det dyr, der hører til, og sætter det i det pågældende univers.

Den 1. spiller, der sætter det rigtige dyr, vinder det vendte kort.

*(F.eks.: det vendte kort er en fisk. Fisken hører til frøens univers: dammen.*

*Den der hurtigst placerer sin frø på universkortet "dam" vinder kortet "fisk".)*

Hvis denne spiller tager fejl, skal han/hun lægge et kort han/hun tidligere har vundet, nederst i bunken. (Hvis vedkommende ikke har vundet noget kort endnu, sker der ingen ting).

Derefter vender den spiller, der sidder til venstre for den yngste, et nyt kort og spillet fortsætter. Og så videre...

## Hvem vinder?

Alt efter hvor længe man har tænkt sig at spille, kan man ved spillets start beslutte, at vinderen er:

- den spiller, der har vundet flest kort, når bunken er opbrugt,
- **eller** den første spiller, som har vundet 5 kort.

**Ålder:** 2,5-5 år  
2-4 spelare  
**Tid:** 10 minuter

## Innehåll:

tre djur (kaniner, grodor, kor)  
tre miljöbräden (köksträdgården, dammen, ängen)  
30 bildkort från tre miljöer



### Kaninens miljö: köksträdgården

Morot  
Sallad  
Igelkott  
Snigel  
Vattenkanna  
Krattra  
Fågelskrämma  
Kanin  
Korg  
Tomat



### Grodans miljö: dammen

Vass  
Fjäril  
Anka  
Groda  
Trollslända  
Fisk  
Sköldpadda  
Ankunge  
Häger  
Båt



### Kons miljö: ängen

Vattenho  
Äpple  
Klocka  
Stängsel  
Fågel  
Vallmo  
Mjölkkruka  
Ko  
Bikupa  
Bi



---

## Förberedelser:

Kaninen, kon, grodan och de tre miljöbräderna läggs mitt på bordet.

De 30 korten blandas och läggs i en hög mitt på bordet; de bildat talongen.

## Spelets gång:

Den yngsta spelaren vänder upp ett kort i talongen.

Alla barnen tittar på detta kort och försöker upptäcka i vilken miljö det avbildade djuret eller föremålet hör hemma. När de har upptäckt var det kommer ifrån, skyndar de sig att ta motsvarande djur och ställa det i rätt miljö.

Den första spelare som ställer ut rätt djur vinner det uppvända kortet.

*(Exempel: det uppvända kortet är en fisk. Fisken hör hemma i grodans miljö: dammen. Den som först ställer sin groda på «damnbrädet» vinner «fiskkortet».)*

Om en spelare misstar sig, lägger spelaren et tidigare vunnet kort längst ned i talongen. (Om han eller hon inte har något kort än händer ingenting).

Därefter vänder den spelare som sitter till vänster om den yngsta spelaren upp ett nytt kort och spelet återupptas. Och så vidare.

## Vem vinner?

Beroende på hur länge man vill spela kan man i början av partiet bestämma att vinnaren är:

- den spelare som har vunnit flest kort när talongen är slut,
- **eller** den första spelare som har vunnit fem kort.

**Возраст:** от 2,5 до 5 лет  
**Количество игроков:** 2-4  
**Продолжительность игры:** 10 минут



### Игровой комплект

3 животных (1 кролик, 1 лягушка, 1 корова)  
3 карточки «миры» (огород, пруд, луг)  
30 карточек с изображениями предметов, принадлежащих к разным мирам

#### Мир кролика: огород

морковка  
салат  
ежик  
улитка  
лейка  
грабли  
чучело  
кролик  
корзина  
помидор



#### Мир лягушки: пруд

камыш  
бабочка  
утка  
лягушка  
стрекоза  
рыбка  
черепаха  
утёнок  
цапля  
лодка



#### Мир коровы: луг

поилка  
яблоко  
колокольчик  
загородка  
птичка  
мак  
кувшин с молоком  
корова  
улей  
пчела



---

## Подготовка к игре:

Кролик, корова, лягушка, а также три карты «миров» размещаются в центре стола.

30 карт перемешиваются и кладутся кучкой в центре стола – это колода, из которой берутся карты во время игры.

## Ход игры:

Самый младший игрок открывает одну карту из колоды.

Все дети, участвующие в игре, смотрят на эту карту и стремятся определить, к какому миру принадлежит изображенный на ней предмет. Когда игрок понимает это, он как можно скорее ставит соответствующее животное на карту этого мира.

Тот, кто первым поставил животное правильно, забирает себе открытую карту.

*(Пример: на открытой карте изображена рыбка. Она принадлежит к миру лягушки, т.е. пруду. Тот, кто первым поставит лягушку на карту мира «пруд», выигрывает карту «рыбка»).*

Если игрок ошибается, то он кладет в низ колоды карту, которую он выиграл ранее (если у него еще нет ни одной карты, то он не делает ничего).

Затем тот игрок, который сидит слева от самого младшего, открывает следующую карту, и игра продолжается. И так далее.

## Кто выигрывает?

В зависимости от желательной продолжительности игры, игроки могут перед началом игры решить, что в игре побеждает:

- игрок, который выиграет наибольшее количество карт к тому моменту, когда в колоде не остается больше карт,
- **либо** игрок, который первым выигрывает 5 карт.

# little ASSOCIATION

DJ08553

Conserver l'emballage. Référence fabricant. Retain address. Anschrift aufbewahren. Guarda la dirección. Adres bewaren. Spara adressen. Conservare l'indirizzo. Guarde o endereço. Gem adressen. Περιέχει μικρά κομμάτια. Сохраняйте упаковку. Адрес изготовителя. Made in China. Designed in France.



3, rue des Grands Augustins - 75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)