

# Animologix





# Animologix

---

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



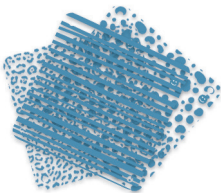
x1



x10



x20



x8



x4



3 à 6 ans



1 enfant / 1 adulte

## UN JEU DE CONSTRUCTION D'IMAGES

**Contenu :** 1 support en bois, 10 cartes-animal, 8 cartes-pelage, 6 cartes-couleur, 20 cartes-modèle (recto et verso).

**But du jeu :** Reproduire la carte-modèle.

### Préparation du jeu :

- Repérer et nommer les différents animaux avec l'enfant :



Le canard



L'oiseau



L'écureuil



Le lapin



Le singe



Le chat



Le chien



Le mouton

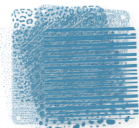


Le lion



L'ours

- Séparer les cartes en 4 tas par type de carte : modèle à reproduire, animal, pelage, couleur.

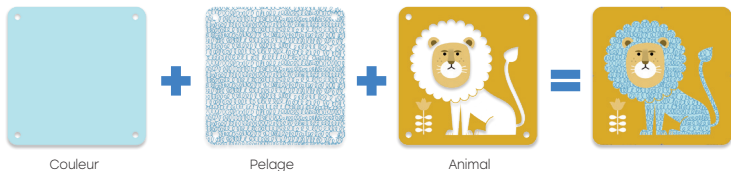


- Placer le support en bois devant l'enfant.
- Placer une carte-modèle à côté du support. C'est l'image à reproduire.



### Principe du jeu :

- Repérer avec l'enfant les différentes particularités de la carte-modèle : Quel est l'animal ? Quel est son pelage ? Quelle est sa couleur ?
- L'enfant récupère la carte correspondante dans chaque tas.
- Il place ses cartes sur le support, dans le bon ordre afin d'obtenir la même image que sur la carte.



Pour vérifier sa réponse, il suffit de comparer les 2 images !





3 to 6 years



1 child/ 1 adult

## AN IMAGE-BUILDING GAME

**Contents:** 1 wooden board, 10 animal cards, 8 coat cards, 6 colour cards, 20 template cards (front and back).

**Aim of the game:** Recreate the template card.

### Game set-up:

- Identify and name the different animals with the child:



Duck



Bird



Squirrel



Rabbit



Monkey



Cat



Dog



Sheep

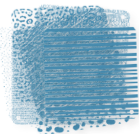


Lion



Bear

- Divide the cards into 4 piles by type of card: template to be recreated, animal, coat, colour.

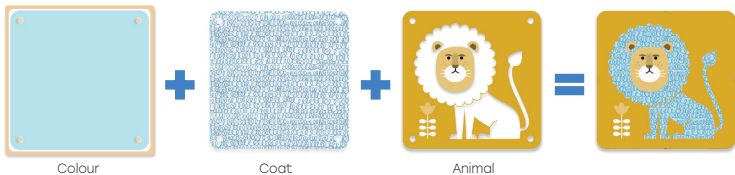


- Place the wooden board in front of the child.
- Place a template card next to the board. This is the image to be recreated.



### How the game works:

- Look at the details of the template card with the child: What animal is this? What's its coat like? What colour is it?
- The child selects the corresponding card from each pile.
- They then place the cards on the board, in the right order, to end up with the same image as on the template card.



To check the answer, just compare the two images!





3 bis 6 Jahre



1 Kind/1 Erwachsener

## EIN BILDAUFBAU-SPIEL

**Inhalt:** 1 Holzunterlage, 10 Tierkarten, 8 Fellkarten, 6 Farbkarten, 20 Musterkarten (Vorder- und Rückseite).

**Ziel des Spiels:** Die Musterkarte nachbilden.

### Spielvorbereitung:

- Das Kind macht sich mit den verschiedenen Tieren vertraut und benennt sie:



Die Ente



Der Vogel



Das Eichhörnchen



Der Hase



Der Affe



Die Katze



Der Hund



Das Schaf

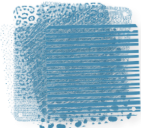


Der Löwe



Der Bär

- Die Karten je nach Typ in 4 Stapel legen: nachzubildendes Muster, Tier, Fell, Farbe.



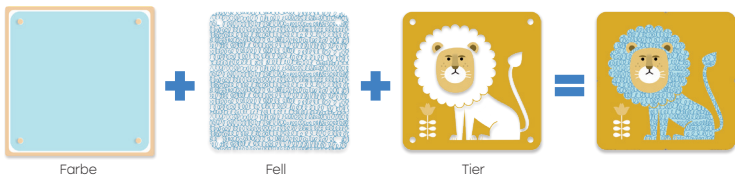


- Die Holzunterlage vor das Kind legen.
- Eine Musterkarte neben die Unterlage legen.  
Das ist das Bild, das nachgebaut werden muss.



### Spielidee:

- Das Kind macht sich mit den verschiedenen Eigenschaften der Musterkarte vertraut:  
Welches Tier ist das? Welches Fell hat das Tier? Welche Farbe hat das Tier?
- Das Kind wählt aus jedem Stapel die passende Karte aus.
- Es legt die Karten in der richtigen Reihenfolge auf die Unterlage, um dasselbe Bild wie auf der Musterkarte zu erhalten.



Um die Antwort zu überprüfen, genügt es, die 2 Bilder zu vergleichen!



## ES Reglas del juego

# Animologix



3-6 años



1 niño/1 adulto

### UN JUEGO DE RECONSTRUCCIÓN DE IMÁGENES

**Contenido:** 1 soporte de madera, 10 cartas-animal, 8 cartas-pelaje, 6 cartas-color, 20 cartas-modelo (lado anverso y reverso).

**Objetivo del juego:** reproducir la carta-modelo.

**Preparación del juego:**

- Identificar y nombrar los distintos animales con el niño:



El pato



El pájaro



La ardilla



El conejo



El mono



El gato



El perro



La oveja

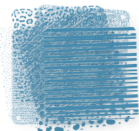


El león



El oso

- Dividir las cartas en 4 montones por tipo de carta: modelo para reproducir, animal, pelaje, color.

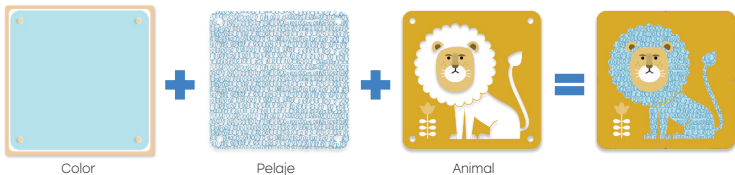


- Colocar el soporte de madera delante del niño.
- Colocar una carta-modelo al lado del soporte. Esa es la imagen que hay que reproducir



### Bases del juego:

- Identificar con el niño las características especiales de la carta-modelo: ¿Qué animal es? ¿Qué pelaje tiene? ¿De qué color es?
- El niño coge la carta correspondiente de cada montón.
- Coloca sus cartas sobre el soporte, en el orden correcto, para obtener la misma imagen que aparece en la carta.



Para comprobar su respuesta, ¡basta con comparar las 2 imágenes!



IT

Regolamento del gioco

# Animologix



3-6 anni



1 bambino/1 adulto

## UN GIOCO DI COSTRUZIONE DI IMMAGINI

**Contenuto:** 1 supporto di legno, 10 carte animale, 8 carte manto, 6 carte colore, 20 carte modello (fronte e retro).

**Scopo del gioco:** riprodurre le carte modello.

### Preparazione del gioco:

- individuare e menzionare i diversi animali con il bambino:



L'anatra



L'uccello



Lo scoiattolo



Il coniglio



La scimmia



Il gatto



Il cane



La pecora

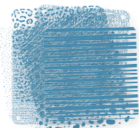


Il leone



L'orso

- Dividere le carte in 4 mazzi per tipo di carta: modello da riprodurre, animale, manto, colore.

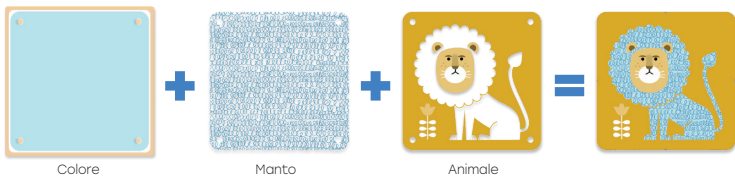


- Posizionare il supporto di legno davanti al bambino.
- Posizionare una carta modello a fianco al supporto. Questa è l'immagine da riprodurre



### Principio del gioco:

- individuare con il bambino le diverse peculiarità della carta modello: Qual è l'animale? Qual è il suo manto? Di che colore è?
- Il bambino recupera la carta corrispondente in ciascun mazzo.
- Posiziona le sue carte sul supporto, nell'ordine giusto per ottenere la stessa immagine della carta.



Per verificare la risposta, basta paragonare le 2 immagini!





3 a 6 anos



1 criança / 1 adulto

## UM JOGO DE CONSTRUÇÃO DE IMAGENS

**Conteúdo:** 1 suporte de madeira, 10 cartas com animais, 8 cartas com tipos de pelagem, 6 cartas com cores, 20 cartas-modelo (frente e verso)..

**Objetivo do jogo:** Reproduzir a carta-modelo.

### Preparação do jogo:

- Ridentificar e dizer o nome de todos os animais com a criança:



Pato



Pássaro



Esquilo



Coelho



Macaco



Gato



Cão



Carneiro

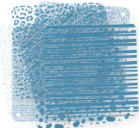


Leão



Urso

- Agrupar as cartas em 4 montes por tipo de carta: modelo a reproduzir, animal, pelagem, cor.

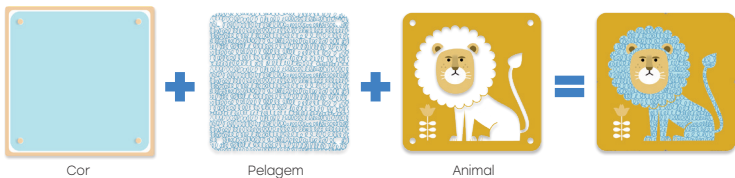


- Colocar o suporte de madeira em frente da criança.
- Colocar uma das cartas-modelo ao lado do suporte. Esta carta mostra a imagem que a criança deve reproduzir



### Princípio do jogo:

- Identificar juntamente com a criança as diferenças específicas a cada carta-modelo: Que animal é? Que tipo de pelagem tem? De que cor é?
- A criança recupera em cada um dos 4 montes a carta que responde a cada uma das perguntas acima..
- Ela coloca as cartas que recuperou no suporte, na ordem abaixo, para obter uma imagem igual à representada na carta.



Para verificar a resposta da criança, basta comparar as 2 imagens!





3 tot 6 jaar



1 kind / 1 volwassene

## EEN SPEL WAARBIJ JE AFBEELDINGEN IN ELKAAR MOET ZETTEN

**Inhoud:** 1 houten plaat, 10 dierenkaarten, 8 dierenvachtkaarten, 6 kleurenkaarten, 20 modelkaarten (dubbelzijdig).

**Doel van het spel:** De modelkaart namaken.

### Vorbereiding van het spel:

- Bekijk en benoem de verschillende dieren samen met het kind:



De eend



De vogel



De eekhoorn



Het konijn



De aap



De kat



De hond



Het schaap

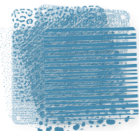


De leeuw



De beer

- Verdeel de kaarten in 4 stapels per soort kaart: model om na te maken, dier, vacht, kleur.



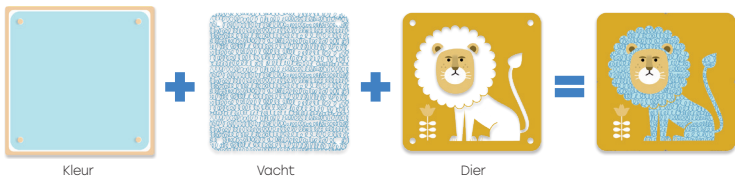


- Leg de houten plaat voor het kind.
- Leg een modelkaart naast de plaat. Dit is de afbeelding om na te maken



### Spelprincipe:

- Bekijk samen met het kind de verschillende kenmerken van de modelkaart: Welk dier is het? Wat voor vacht heeft het? Wat voor kleur heeft het?
- Het kind pakt de bijbehorende kaart van elke stapel.
- Het legt zijn kaarten in de juiste volgorde op de plaat om dezelfde afbeelding als op de kaart te krijgen.



Om te checken of het klopt, vergelijk je de 2 afbeeldingen met elkaar!





3 till 6 år



1 barn/1 vuxen

## SÄTT IHOP FLERA LAGER FÖR ATT ÅTERSKAPA BILDEN

**Innehåll:** 1 stödplatta i trä, 10 djurkort, 8 päls-/fjäderkort, 6 färgkort, 20 modellkort (fram- och baksida).

**Spelets mål:** Att återskapa modellkortet.

### Spelförberedelse:

- Gå igenom och namnge de olika djuren med barnet:



Anka



Fågel



Ekorre



Kanin



Apa



Katt



Hund



Får

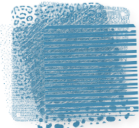


Lejon



Björn

- Dela upp korten i 4 högar utifrån kortens typ: modell att återskapa, djur, päls/fjädrar, färg.



- Placera stödplattan i trä framför barnet.
- Placera ett modellkort bredvid stödplattan. Det är bilden som ska återskapas



### Spelprinciper:

- Gå igenom de olika särdragen på modellkortet med barnet: Vilket djur är det? Vad har djuret för pälsbeklädnad/fjäderdräkt? Vilken färg har djuret?
- Barnet plockar det motsvarande kortet i respektive hög.
- Sedan lägger barnet korten på stödplattan, i rätt ordning för att få samma bild som på modellkortet.



Det är bara att jämföra de 2 bilderna för att se om det är rätt!





3-6 år



1 barn / 1 voksen

## ET SPIL HVOR MAN SKAL OPBYGGE BILLEDER

**Indhold:** 1 træplade, 10 dyrekort, 8 pels-/fjerkort, 6 farvekort, 20 modelkort (for og bagside)..

**Spillets formål:** At genskabe billedet på modelkortet.

### Forberedelse af spillet:

- Find, og benævn de forskellige dyr sammen med barnet:



Anden



Fuglen



Egernet



Kaninen



Aben



Katten



Hunden



Fåret

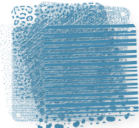


Løven



Bjørnen

- Sorter kortene efter type, og lav 4 bunker: modeller, dyr, pels/fjer, farve.

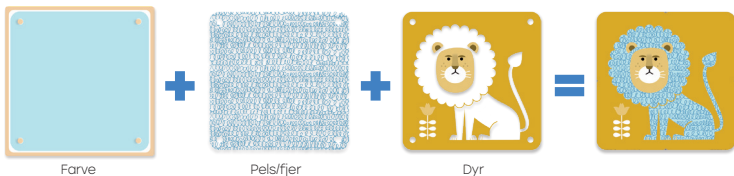


- Læg træpladen foran barnet.
- Læg et modelkort ved siden af pladen. Barnet skal nu genskabe billedet



### Spilletts princip:

- Find ud hvad, der er på modelkortet sammen med barnet: Hvilket dyr er det? Hvilken pels/hvilke fjer har det? Hvilken farve er det?
- Barnet finder det tilsvarende kort i hver bunke.
- Han eller hun lægger kortene på pladen i den rigtige orden, så det samme billede som på kortet fremkommer.



Sammenlign de 2 billeder for at kontrollere resultatet!





3–6 лет



1 ребенок/1 взрослый

## ИГРА НА ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ МОДЕЛИ

**Игровой комплект:** 1 деревянное поле, 10 карточек с животным, 8 карточек с шерстью/оперением, 6 цветных карточек, 20 двусторонних карточек с моделью.

**Цель игры:** воспроизвести изображение, представленное на карточке с моделью.

### Перед началом игры:

- Рассмотрите с ребенком и назовите всех животных:



Утка



Птичка



Белка



Кролик



Обезьяна



Кошка



Собака



Баран

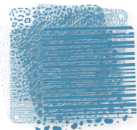


Лев



Медведь

- Распределите карточки в 4 стопки по типу карточки: модель для воспроизведения, животное, шерсть/оперение, цвет.

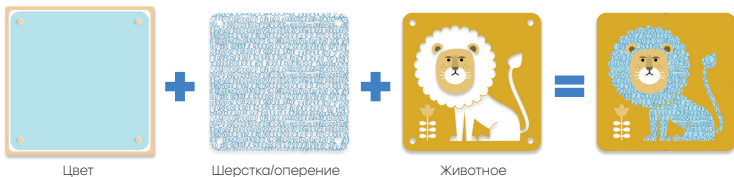


- Поместите перед ребенком деревянное поле.
- Положите рядом карточку с моделью. Ребенок должен воспроизвести изображение животного на этой карточке



### Принцип игры:

- Определите вместе с ребенком особенности изображения на карточке с моделью: Что это за животное? Какая у него шерстка/какое у него оперение? Какого оно цвета?
- Ребенок выбирает соответствующие карточки из каждой стопки.
- Он размещает карточки на деревянное поле в нужном порядке, чтобы получить изображение, представленное на карточке с моделью.



Результат очень легко проверить путем сопоставления двух изображений!



# Animologix

DJ08261



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



Adresses sur [quefairedemesdechets.fr](http://quefairedemesdechets.fr)

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia.  
Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing.  
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание.  
Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.