

Primo ludo



2 1/2
ans - years





Primo ludo

- 1 enfant/1 adulte ou 2 joueurs

À partir de 2 ans et demi

- **Un jeu simple et ludique pour manipuler les couleurs.** 2 modes de jeux : un premier mode «apprentissage» pour découvrir les couleurs tout seul avec un adulte, et un deuxième mode « jeu de rapidité» pour 2 joueurs.

- **Contenu :** 2 sets de 3 cartes «singé» multicolores, 9 cartes «bébé singé» colorés.

Mode apprentissage :

But du jeu : Récupérer les 9 bébés singes.

Préparation du jeu : Placer 1 set de 3 cartes «singé» multicolores devant l'enfant. Poser les cartes «bébé singé» en pile, face cachée, à côté.



Principe du jeu : Sur les singes multicolores se trouvent 3 couleurs. Les bébés singes, eux, sont d'une seule couleur. Nommer avec l'enfant les différentes couleurs des singes multicolores.

Retourner la première carte «bébé singé». L'enfant doit nommer cette couleur et désigner le singe sur lequel il retrouve cette couleur.

- Si c'est correct : l'enfant peut prendre le bébé singe et le mettre sous le singe correspondant.
 - Si l'enfant s'est trompé, renommer avec lui la couleur du bébé singe et chercher ensemble sur quel singe on retrouve cette couleur. L'enfant ne prend pas le bébé singe et il le remet au bas de la pioche.
- Puis l'adulte retourne une nouvelle carte bébé singe.



Mode jeu de rapidité :

But du jeu : gagner un maximum de bébé singe.

Préparation du jeu : Chaque joueur prend 1 set de 3 singes qu'il pose devant lui. Les cartes «bébé singe» sont mélangées et posées en pile, face cachée à côté.
NB : les cartes «singe» doivent être facilement accessibles à tous les joueurs, les cartes «bébé singe» doivent être bien visibles de tous.

Le premier joueur retourne une carte «bébé singe»: le premier joueur à taper sur son singe multicolore qui a la même couleur gagne la carte «bébé singe» et la place sous son singe.

Si un joueur se trompe, il rend un bébé singe précédemment gagné (s'il en a) qu'il replace à la fin de la pioche. Puis une nouvelle carte «bébé singe» est retournée.

Fin du jeu :

Quand il n'y a plus de bébé singe, le joueur qui en a gagné le plus remporte la partie.



Primo Iudo

- 1 child/1 adult or 2 players
Suitable for ages 2½ and over

- **A fun and simple game to learn to use colours.**
Two game modes: a “learning” mode where children can learn about colours with an adult, and a “speed game” mode for 2 players.

- **Contents:** 2 sets of 3 multicoloured “monkey” cards, 9 coloured “baby monkey” cards.

Learning mode:

Aim of the game: To collect all 9 baby monkeys.

Getting the game ready:

Place 1 set of 3 “monkey” cards in front of the child.
Place the “baby monkey” cards in a pile face down to one side.



How to play:

There are 3 different colours on each multicoloured monkey, and each bear cub is just one colour.
Help the child name the different colours on each multicoloured monkey.
Turn over the first “baby monkey” card. The child must name the colour of the baby monkey, and say which monkey they can see that colour on.

- If they are right, the child keeps the baby monkey and places it under the matching monkey.
 - If they make a mistake, help them remember what the colour is called and find the monkey that also shows that colour. The child does not get to take the baby monkey, and instead places it face down at the bottom of the pile.
- Then the adult turns over another “baby monkey” card.



Speed game mode:

Aim of the game: To win as many baby monkeys as possible.

Getting the game ready: Each player takes 1 set of 3 monkeys and places it in front of them. The “baby monkey” cards are shuffled and placed in a pile face down to one side.

NB: All players must be able to reach every “monkey” card and see all the “baby monkey” cards.

One of the players turns over a “baby monkey” card: The first player to tap the multicoloured monkey that shows the same colour as the “baby monkey” card wins that card, and places it under their monkey. If a player makes a mistake, they must give up one of the baby monkeys they have already won (if they have any) and put it back at the bottom of the pile. Then a new “baby monkey” card is turned over.

End of the game: When there are no baby monkeys left to play for, the player with the most baby monkeys wins the game.

D Primo Iudo

- 1 Kind/1 Erwachsener oder 2 Spieler

Ab 2,5 Jahren

- **Ein einfaches und lustiges Spiel mit Farben.**

2 Spielvarianten: als Lernspiel, bei dem das Kind mit Hilfe eines Erwachsenen die Farben entdeckt. Bei der zweiten Spielvariante geht es um Reaktionsgeschwindigkeit (für 2 Spieler).

- **Inhalt:** 2 Sätze mit 3 mehrfarbigen „Affe“-Karten, 9 bunte „Äffchen“-Karten.

Als Lernspiel:

Ziel des Spiels: 9 Äffchen sammeln.

Spielvorbereitung:

1 Satz mit 3 mehrfarbigen „Affe“-Karten wird vor das Kind gelegt. Die „Äffchen“-Karten werden verdeckt auf einen Stapel daneben gelegt.



Spielprinzip:

Auf den mehrfarbigen Affe befinden sich 3 Farben. Die Äffchen sind einfarbig. Die verschiedenen Farben der mehrfarbigen Affe werden gemeinsam mit dem Kind benannt.

Die erste „Äffchen“-Karte wird umgedreht. Das Kind muss diese Farbe benennen und auf den Affe zeigen, auf dem sich diese Farbe befindet.

- Wenn es richtig ist, kann das Kind das Äffchen nehmen und es unter den dazugehörigen Affe legen.
- Wenn sich das Kind geirrt hat, wird noch einmal gemeinsam die Farbe des Äffchens benannt und überlegt, auf welchem Affe diese Farbe zu finden ist. Das Kind nimmt das Äffchen nicht, sondern legt es zurück unter den Stapel. Dann dreht der Erwachsene eine neue „Äffchen“-Karte um.



Als Reaktionsspiel:

Ziel des Spiels: möglichst viele Äffchen gewinnen.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler nimmt 1 Satz mit 3 Affe und legt sie vor sich hin. Die „Äffchen“-Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel daneben gelegt.

Hinweis: Die „Affe“-Karten müssen für alle Spieler leicht erreichbar sein, die „Äffchen“-Karten müssen für alle sichtbar sein.

Der erste Spieler deckt eine „Äffchen“-Karte auf: Der Spieler, der zuerst auf seinen mehrfarbigen Affe mit der gleichen Farbe tippt, gewinnt die „Äffchen“-Karte und legt sie unter seinen Affe.

Wenn sich ein Spieler irrt, gibt er ein zuvor gewonnenes Äffchen zurück (falls er eines hat) und legt es zurück unter den Stapel. Dann wird eine neue „Äffchen“-Karte umgedreht.

Spielende: Wenn es keine Äffchen mehr gibt, gewinnt der Spieler, der die meisten Äffchengewonnen hat.

Es **Primo ludo**

- 1 niño/1 adulto o 2 jugadores

A partir de 2 años y medio

- **Un juego sencillo y divertido para manipular los colores.** Dos modalidades de juego: una primera modalidad didáctica para descubrir los colores solo o con un adulto y una segunda modalidad de juego de velocidad para 2 jugadores.

- **Contenido:** 2 juegos de 3 cartas de monos multicolores, 9 cartas de monitos de colores.

Modalidad de aprendizaje:

Objetivo del juego: reunir los 9 monos.

Preparación del juego: coloca 1 juego de 3 cartas de monos multicolores delante del niño. Coloca las cartas de monitos en un montón, boca abajo, al lado.



Lógica del juego: los monos multicolores contienen 3 colores. Por su parte, los monitos son de un solo color. Nombra con el niño los diferentes colores de los monos multicolores.

Da la vuelta a la primera carta de monito. El niño debe nombrar el color y señalar el mono en el que se encuentre ese color.

- Si es correcto: el niño puede coger el monito y ponerlo debajo del mono correspondiente.
 - Si el niño se ha equivocado, vuelve a decir con él el color del monito y descubrid juntos qué mono tiene ese color. El niño no coge la carta del monito y la vuelve a colocar en la parte inferior del mazo.
- A continuación, el adulto da la vuelta a una nueva carta de monito.



Modalidad de juego de velocidad:

Objetivo del juego: reunir el número máximo de monitos.

Preparación del juego: cada jugador toma 1 juego de 3 monos y se lo coloca delante. Las cartas de monitos se barajan y se ponen en un montón, boca abajo, al lado.

Atención: las cartas de monos deben estar al alcance de todos los jugadores, mientras que las cartas de monitos deben ser claramente visibles para todos. El primer jugador da la vuelta a una carta de monitos: el primer jugador que toque su mono multicolor que tenga el mismo color gana la carta de monito y la coloca debajo de su mono.

Si un jugador se equivoca, devuelve una carta de monito ganada anteriormente (si tiene alguna) a la parte inferior del mazo. A continuación, se da la vuelta a una nueva carta de monito.

Fin de la partida: cuando no queden cartas de monitos, el jugador que haya reunido más gana la partida.



Primo ludo

- 1 bambino/1 adulto o 2 giocatori

A partire da 2 anni e mezzo

- **Un gioco semplice e divertente per manipolare i colori.** 2 modalità di gioco: una prima modalità “apprendimento” per scoprire i colori da soli con un adulto e una seconda modalità “gioco di velocità” per 2 giocatori.
- **Contenuto:** 2 mazzetti da 3 carte “scimmia” multicolore, 9 carte “scimmietta” colorate.

Modalità apprendimento:

Scopo del gioco: Recuperare i 9 scimmiette.

Preparazione del gioco:

Posizionare 1 mazzetto da 3 carte «scimmia» multicolore davanti al bambino. Collocare le carte «scimmietta» impilate, a faccia in giù, a lato.



Principio del gioco:

Sulle scimmie multicolore si trovano 3 colori. Le scimmiette invece, sono di un unico colore. Nominare con il bambino i differenti colori delle scimmie multicolore.

Girare la prima carta “scimmietta”. Il bambino deve nominare questo colore e indicare la scimmia sul quale si trova il colore.

- Se è corretto: il bambino può prendere la scimmietta e posizionarla sotto la scimmia corrispondente.
 - Se il bambino sbaglia, rinominare con lui il colore della scimmietta e cercare insieme su quale scimmia si trova questo colore. Il bambino non prende la scimmietta e la ripone sotto il mazzetto.
- A questo punto, l'adulto gira una nuova carta "scimmietta".



Modalità gioco di velocità:

Scopo del gioco: ottenere il maggior numero di scimmiette.

Preparazione del gioco: ciascun giocatore prende 1 mazzetto di 3 scimmie che pone davanti a sé. Le carte "scimmietta" vengono mescolate e riposte impilate e a faccia in giù, a lato.

NB: le carte "scimmia" devono essere facilmente accessibili a tutti i giocatori, le carte «scimmietta» devono essere ben visibili a tutti.

Il primo giocatore gira una carta "scimmietta": il primo giocatore a toccare il suo orso multicolore che ha lo stesso colore ottiene la carta "scimmietta" e la posiziona sotto la scimmia.

Se un giocatore sbaglia, restituisce una scimmietta ottenuta in precedenza (se ne possiede) che riposiziona alla fine del mazzetto. Quindi, viene girata una nuova carta "scimmietta".

Fine del gioco: quando le scimmiette terminano, il giocatore che ne ha ottenute di più vince la partita.



Primo ludo

- 1 criança/1 adulto ou 2 jogadores

A partir de 2 anos e meio

- **Um jogo simples e lúdico para manusear as cores.**

2 modos de jogo: um primeiro modo «aprendizagem» para descobrir as cores sozinho com um adulto e um segundo modo «jogo de rapidez» para 2 jogadores.

- **Conteúdo:** 2 conjuntos de 3 cartas «macaco» multicolor e 9 cartas «macaquinho» coloridas.

Modo «aprendizagem»:

Objetivo do jogo: recuperar os 9 macaquinhos.

Preparação do jogo: coloque 1 conjunto de 3 cartas «macaco» multicolor à frente da criança. Coloque as cartas «macaquinho» numa pilha, viradas para baixo, ao seu lado.



Princípio do jogo: os macacos multicolor apresentam 3 cores. Por sua vez, os macaquinhos são apenas de uma cor. Diga com a criança o nome das diferentes cores dos macacos multicolor:

Vire a primeira carta «macaquinho». A criança deve dizer o nome desta cor e apontar para o macaco em que se encontra esta cor.

- Se tiver acertado, a criança pode pegar no macaquinho e colocá-lo sob o macaco correspondente.
- Se a criança não tiver acertado, diga com ela o nome da cor do macaquinho e procurem em conjunto em que macaco se encontra esta cor. A criança não pega no macaquinho e coloca-o novamente no fundo do baralho. Depois, o adulto vira uma nova carta «macaquinho».



Modo «jogo de rapidez»:

Objetivo do jogo: ganhar o máximo de macaquinhos.

Preparação do jogo: cada jogador escolhe 1 conjunto de 3 macacos que coloca à sua frente. As cartas «macaquinho» são baralhadas e colocadas numa pilha, viradas para baixo, ao seu lado.

Nota: as cartas «macacos» devem ser facilmente acessíveis a todos os jogadores e as cartas «macaquinhos» devem ser visíveis a todos.

O primeiro jogador vira uma carta «macaquinho»: o primeiro jogador a tocar no seu urso multicolor com a mesma cor ganha a carta «macaquinho» e coloca-a sob o seu macaco.

Se um jogador não tiver acertado, devolve um macaquinho ganho anteriormente (se tiver alguma) que coloca de volta no fundo do baralho. Depois, é virada uma nova carta «macaquinho».

Fim do jogo: quando acabarem os macaquinhos, o jogador que tiver mais ganha o jogo.



Primo Iudo

- 1 kind/1 volwassene of 2 spelers
Vanaf tweeënhalf jaar
- **Een eenvoudig en leuk spel om actief de kleuren te leren.** 2 spelvormen: een leermodus om zelfstandig de kleuren te ontdekken, samen met een volwassene, en een snelheidsmodus voor 2 spelers.
- **Inhoud:** 2 sets van 3 kaarten met een aap met meerdere kleuren, 9 kaarten met een apenbaby in één kleur.

Leermodus:

Doel van het spel: De 9 apenbaby's verzamelen.

Vorbereiding van het spel:

Leg 1 set van 3 meerkleurige apen voor het kind neer.
Leg de apenbaby's er op een gesloten stapel naast.



Spelprincipe:

Op de meerkleurige beren staan 3 kleuren. De apenbaby's hebben één kleur. Benoem samen met het kind de verschillende kleuren die op de meerkleurige apen staan.

Draai de eerste apenbabykaart om. Het kind zegt welke kleur het apenbaby heeft en wijst de aap aan waarop dezelfde kleur staat.

- Dit klopt: het kind mag het apenbaby pakken en op de betreffende aap leggen.
 - Dit klopt niet: benoem met het kind de kleur van het apenbaby en zoek samen naar de aap waarop deze kleur staat. Het kind mag het apenbaby niet pakken en legt het onder op de stapel.
- De volwassene draait daarna een nieuwe apenbabykaart om.



Snelheidsmodus:

Doel van het spel: zoveel mogelijk apenbaby's winnen.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler pakt 1 set van 3 apen en legt deze voor zich neer. De apenbabykaarten worden geschud en er op een gesloten stapel naast gelegd.

NB: alle spelers moeten gemakkelijk bij de apenkaart kunnen en de apenbabykaarten moeten voor iedereen goed zichtbaar zijn.

De eerste speler draait een apenbabykaart om: de speler die als eerste zijn meerkleurige aap aantikt waarop dezelfde kleur staat, wint het apenbaby en legt het op zijn aap neer.

Als een speler zich vergist, moet hij een eerder gewonnen apenbaby (als hij die heeft) teruggeven en onderop de stapel leggen. Daarna wordt er weer een nieuwe apenbabykaart omgedraaid.

Einde van het spel: Als er geen apenbaby meer in het spel zijn, wint de speler met de meeste apenbaby's het spel.



Primo Iudo

- 1 barn/1 vuxen eller 2 spelare

Från 2 1/2 år

- **Ett enkelt och lekfullt spel för att lära sig färgerna.**

Två spellägen: ett första "inlärningsläge" för att upptäcka färgerna på egen hand med en vuxen och ett andra "snabbhetsläge" för 2 spelare.

- **Innehåll:** 2 set med 3 flerfärgade apkort, 9 apungekort i färg.

Inlärningsläge:

Spelets mål: Samla de 9 apungarna.

Spelförberedelser:

Placera 1 set med 3 flerfärgade apor framför barnet. Lägg apungarna i en hög med framsidan nedåt, vid sidan om.



Spelets grundregler:

På de flerfärgade aporna syns 3 färger.

Apungarna har en enda färg. Tillsammans med barnet namnger ni de olika färgerna på de flerfärgade aporna. Vänd det första apungekortet. Barnet ska säga färgen på kortet och visa apan som har denna färg.

- Om det är rätt så kan barnet ta apungen och lägga den under matchande apa.
- Om barnet tog fel säger ni tillsammans färgen på apungen och letar tillsammans efter vilken björn som har denna färg. Barnet får inte apungen och lägger det underst i korthögen.

Sedan vänder den vuxne på en nytt apunge.



Snabbhetsläge:

Spelets mål: vinna så många apungar som möjligt.

Spelförberedelser: Varje spelare tar 1 set med 3 björnar och lägger dem framför sig. Apungarna blandas och placeras mitt bland spelarna i en hög med framsidan nedåt.

OBS!: Apkorterna måste vara lättillgängliga för alla spelare, apungarna måste synas tydligt för alla.

Den första spelaren vänder på en apunge: den första spelaren som knackar på sin flerfärgade apa som har samma färg vinner apungen och placerar det under sin apa.

Om en spelare tar fel ger hen tillbaka en apunge som hen vunnit tidigare (om hen har vunnit något) och lägger det underst i korthögen. Sedan vänder man på en nytt punge.

Spelets slut:

När det inte finns fler apungar vinner den spelare som har vunnit flest kort omgången.



Primo Iudo

- 1 barn/1 voksen eller 2 spillere

Fra 2½ år

- **Et enkelt spil for at lære noget om farver.**

2 spillemåder: læringsspillet, hvor barnet opdager og lærer at forstå farver, og lynspillet til 2 spillere.

- **Indhold:** 2 sæt med 3 abekort med flere farver, 9 farvede kort med abeunge.

Læringsspil:

Målet med spillet: At finde de 9 abeunger, der passer sammen med abekortene.

Forberedelse af spillet:

Læg 1 sæt med 3 abekort med flere farver foran barnet. Anbring kortene med abeunger i en bunke ved siden af med billedsiden nedad.



Spillets princip:

På abekortene findes der 3 farver. Kortene med abeunger findes kun i én farve. Sig navnet på de forskellige farver på abekortet sammen med barnet. Vend det første kort med bjørneunger. Barnet skal sige navnet på farven og finde aben, der har denne farve.

- Hvis det er rigtigt: Barnet kan tage kortet med abeungen op og lægger den under det rigtige abekortet.
- Hvis det er forkert, skal du sammen med barnet gentage abeungens farve og finde det abekortet, der passer til. Barnet må ikke tage kortet med abeungen op, og kortet lægges nederst i bunken. Derefter vender den voksne et nyt kort med en abeunge.



Lynspil:

Spillets målsætning: At vinde så mange abeunger som muligt.

Forberedelse af spillet: Hver spiller tager 1 sæt med 3 aber, som han/hun placerer foran sig. Kortene med abeunger blandes og lægges i en bunke ved siden af med billedsiden nedad.

NB: Abekortene skal være let tilgængelige for alle spillere, og kortene med abeunger skal være synlige for alle.

Den første spiller vender et kort med abeunger.

Spilleren banker på sit flerfarvede abekort, som indeholder den samme farve som kortet med abeungen, og lægger det under sit abekort.

Hvis en spiller tager fejl, skal han/hun aflevere et kort med abeunge, som tidligere er vundet (hvis der er vundet et tidligere). Derefter vendes et nyt kort med abeunge.

Spillets afslutning: Når der ikke er flere kort med abeunger tilbage, har den spiller, som har vundet flest kort med abeunger, vundet spillet.



Primo Iudo

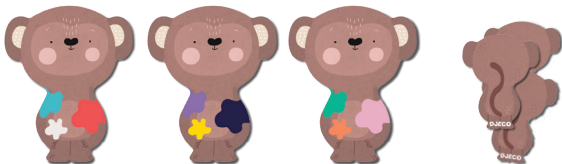
- 1 ребенок и 1 взрослый или 2 игрока
Начиная с 2 с половиной лет
- **Простая и интересная игра на запоминание цветов.** Два варианта игры: «первые шаги» для ознакомления ребенка с цветами при участии взрослого и «игра на скорость» для 2 игроков.
- **В комплекте:** 2 набора из 3 разноцветных карточек «медведь», 9 цветных карточек «детеныш обезьяны».

Вариант «первые шаги»

Цель игры: заработать 9 детенышей обезьяны.

Подготовка к игре

Выложите 1 набор из 3 разноцветных карточек «обезьяна» перед ребенком. Карточки «детеныш обезьяны» выложите рядом стопкой лицевой стороной вниз.



Принцип игры

На разноцветных обезьянах есть по 3 цвета. Детеныши обезьян — одноцветные. Вместе с ребенком назовите цвета, которые вы видите на разноцветных обезьянах.

Откройте первую карточку «детеныш обезьяны». Ребенок должен назвать цвет детеныша обезьяны и показать, на какой обезьяне есть этот цвет.

- Если ребенок ответил правильно, он может взять детеныша обезьяны и положить его под соответствующую обезьяну.

- Если ребенок ошибся, повторите вместе с ним цвет детеныша обезьяны и поищите вместе, на какой обезьяне есть этот цвет. Ребенок не берет детеныша обезьяны. Он кладет его в низ стопки. Затем взрослый открывает следующую карточку «обезьяна».



Вариант «игра на скорость»

Цель игры: заработать как можно больше детенышей обезьяны.

Подготовка к игре

Каждый игрок кладет перед собой 1 набор из 3 обезьян. Карточки «детеныш обезьяны» перемешайте и выложите рядом стопкой лицевой стороной вниз.

Примечание. Карточки «обезьяна» должны лежать на удобном расстоянии от игроков. Карточки «детеныш обезьяны» должны быть хорошо им видны.

Первый игрок открывает карточку «детеныш обезьяны». Игрок, который первым ударил по своей карточке «обезьяна», на которой есть этот цвет, зарабатывает карточку «медвежонок» и кладет ее под своего медведя.

Если игрок ошибся, он теряет одного ранее заработанного детеныша обезьяны (если он у него есть) и кладет его в низ стопки. Затем игроки открывают следующую карточку «детеныш обезьяны».

Конец игры

Партия заканчивается, когда в стопке не осталось детенышей обезьяны. Побеждает игрок, который заработал их больше.

Primo ludo

couleurs • colours • Farben • colores



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Design Sigrid Martinez
Made in China
Designed in France



éduludo

DJ08367

